

تا ۵ بازیکن - ۸ سال به بالا - مدت بازی : ۱۰ تا ۲۰ دقیقه

### محتویات جعبه

یک صفحه بازی اریب و ۱۰ تیغه، ۹۵ ژتون (شمارنده) در ۵ رنگ مختلف؛ به علاوه ۵ ژتون آزاد (Joker) به رنگ سفید و ۵ ژتون مخفی

### هدف بازی

در شروع بازی یک رنگ به صورت مخفیانه به هر یک از بازیکنان اختصاص داده می شود. هر بازیکن باید به طور نامحسوس طوری عمل کند که مطمئن شود در پایان بازی کمترین تعداد ممکن از رنگ او در صفحه بازی باقی می ماند.

### چیدمان

هر بازیکن یکی از ژتون های مخفی را برداشته و رنگ آن را نگاه می کند و باید رنگ خود را تا پایان بازی از سایرین مخفی نگاه دارد.

تمامی ۱۰۰ ژتون را بطور اتفاقی در صفحه قرار دهید. ژتون ها به سمت بالای تیغه ها که با یک فلش علامت گذاری شده اند، حرکت داده می شوند. هر تیغه می تواند ۱۰ ژتون را در خود جای دهد، سپس این ۱۰ تیغه در صفحه ی بازی قرار می گیرند (در حالی که فلش آن ها رو به بالاست). باید توجه داشت که بیش از ۵ ژتون از یک رنگ به صورت افقی و/یا عمودی با هم در ارتباط قرار نگیرند. اگر لازم باشد باید چیدمان تیغه ها را تغییر داد (شکل ۱ را مشاهده فرمایید).

### نحوه ی بازی

نخستین بازیکن به قید قرعه انتخاب می شود و بعد از آن نوبت به ترتیب در جهت چرخش عقربه های ساعت به بازیکنان دیگر می رسد. هر بازیکن، گروهی (خط افقی و/یا عمودی) از ژتون های هم رنگ را انتخاب کرده و آن ها را فشار می دهد تا همه از صفحه ی بازی خارج شوند (شکل ۲).

بازیکنان نمی توانند فقط یک ژتون را از صفحه خارج کنند.

هر بازیکن می تواند هر گروه شامل بیش از ۲ ژتون هم رنگ را از صفحه خارج کند. در تعداد و رنگ ژتون ها محدودیتی وجود ندارد. ژتون ها در هر گروه به صورت عمودی یا افقی با یکدیگر در ارتباط هستند. بازیکن باید تمام ژتون های هم رنگ یک گروه را از صفحه خارج کند. ژتونهای آزاد (joker) می توانند به عنوان هر یک از ۵ رنگ در نظر گرفته شوند. هر بازیکن در نوبت خود تصمیم می گیرد که رنگ اختصاص یافته به یک ژتون آزاد (joker) در داخل یک خط چه باشد. در پایان هر نوبت، آن بازیکن باید ژتون های خارج کرده از صفحه را جمع کرده و در مقابل خود قرار دهد. سپس نوبت بازیکن بعدی است.

هیچ بازیکنی نمی تواند نوبت خود را از دست بدهد. تا زمانی که ژتون های مرتبط به هم در صفحه قرار دارند، هر بازیکن باید در نوبت خود، آن ها را از صفحه خارج کند.

هیچ تیغه ی خالی نباید در صفحه بماند. وقتی بازیکنی یک تیغه را خالی می کند باید آن را به منتها الیه سمت راست صفحه برده و تیغه های دیگر را به سمت چپ بکشانند (شکل ۳).

## پایان بازی

بازیکنی که تمام رنگ های مختص او از صفحه خارج شود برنده است و بازی تمام می شود. در غیر این صورت، بازی تا جایی ادامه می یابد که هیچ ژتون به هم مرتبگی در صفحه باقی نماند. وقتی بازی به پایان برسد بازیکنان رنگ های خود را آشکار کرده و ژتون های باقی مانده در صفحه را می شمارند. بازیکنی که تعداد کمتری ژتون در صفحه داشته باشد برنده خواهد بود. (در شکل ۴: سبز برنده است).

اگر دو بازیکن به یک اندازه ژتون در صفحه داشته باشند باید ژتون های جلوی خود را که جمع آوری کرده اند بشمارند؛ هر کدام که از رنگ خود تعداد کمتری را جمع آوری کرده باشد برنده است. اگر در این حالت هم تساوی بین بازیکنان وجود داشته باشد پس بازی مساوی شده است.

## روشهای دیگر برای بازی

### بازی یک نفره

قوانین مشابه است. بازیکن یک ژتون مخفی برداشته و سعی می کند تا ژتون های متعلق به رنگ خود را با به کار بردن قوانین بالا از صفحه خارج کند. برای جذاب تر شدن بازی، بازیکن می تواند دو، سه، چهار و یا حتی هر ۵ ژتون مخفی را انتخاب کند و ژتون های متعلق به آن را از صفحه خارج کند.

### حالت دیگر برای بازی دو نفره

قوانین بازی، همان قوانین مذکور است اما هر بازیکن ۲ ژتون مخفی برداشته و روی دو رنگ کار می کند. برنده، بازیکنی است که تعداد کمتری از ژتون هایش در صفحه باقی مانده باشد. اگر در این حالت، تساوی به وجود بیاید، بازیکنان ژتون های بیرون کشیده شده ی خود را می شمارند و هر کس که تعداد کمتری از رنگ های خود را بیرون کشیده باشد برنده خواهد بود.

### حالت دیگر برای بازی تیمی

بازی چهار نفره: قوانین یکسان است اما بازیکنان در دو گروه دو نفره بازی می کنند. هر بازیکن یک ژتون مخفی برداشته و به هم تیمی خود نیز نشان می دهد. بازیکنان یک تیم، به نوبت بازی نمی کنند. در پایان بازی، هر تیمی که تعداد کمتری از ژتون های متعلق به رنگ های خود را در صفحه داشته باشد پیروز خواهد بود. اگر در این حالت تساوی به وجود آمد، هر تیمی که تعداد کمتری ژتون از رنگ های خود را از صفحه خارج کرده باشد برنده بازی می شود.