

Mensch freu' Dich drauf!

هی مرد، واسش خوشحال باش!

راهنمای بازی

بازی با تاس برای حداکثر چهار نفر از پنج سال به بالا
تجهیزات بازی: نقشه بازی، ۱۶ مهره در چهار رنگ، یک عدد تاس و راهنمای بازی

شرح بازی

روش بازی به این ترتیب است که هر بازیکن مهره های خودش رو با شتاب هر چه بیشتر از روی نقطه آغاز هماهنگ با جهت بازی به چهار هدف نهایی هدایت کند. همزمان با بازی میتواند یک شادی به بازیکن های رو به رو بدهد و آن اینست که هر کجا مهره های بازیکنان رو به رو نشسته بودند که شما هم میبایستی آنجا بنشینین، مهره ی بازیکن رو به رو را یک خانه به جلو می رانید و سپس در خانه مورد نظر می نشینید. خانه های سفید راه بازی هستند که همه ی مهره ها می بایستی روی آنها حرکت کنند. مادام بایستی یک مهره از مهره های همرنگ بازیکن روی نقشه بازی قرار بگیرد.

آماده سازی بازی

هر بازیکن چهار مهره ی همرنگ دریافت می کند که این مهره ها را روی خانه های آغاز که به همان رنگ هستند می چیند.
تاس به نوبت ریخته می شود و هر کس کمترین تاس را آورد بازی را آغاز می کند. بازی روی جهت نشان داده شده به حرکت در می آید که خلاف جهت عقربه های ساعت است. هر کس روی تاس ۶ آورد دوباره نمی ریزد!

روند بازی

بازیکنی که نوبت دارد تاس می ریزد و به اندازه تاس می شمارد و جلو می رود، مهره هایی که در خانه های آغاز هستند تنها با آوردن تاس ۶ می توانند وارد بازی شوند و روی خانه ای که با نماد فلش نشان گذاری شده بنشینند. هر بازیکن که هیچ مهره ای روی زمین بازی ندارد رخصت دارد ۳ بار تاس بریزد و با آوردن ۶ وارد بازی شود. این رخصت برای کسی است که یک یا چند مهره در خانه های هدف دارد و نمی تواند مهره ها را به جلوتر براند. مهره های بازی می بایستی بکی پس از دیگری وارد بازی شوند. مهره های بازیکن ها میتوانند از روی مهره های دیگر بازیکنان جهش کنند و به راه خود ادامه بدهند و این خانه ها که با مهره های دیگر بازیکنان پر هستند و مورد جهش قرار می گیرند هم شمرده می شوند. هر بازیکن که مهره های بیشتری روی نقشه بازی دارد می تواند انتخاب کند که با کدام مهره پیش برود. هر کس تاسی آورد که می بایست در خانه ای که مهره ی بازیکن رو به رو در آن است بنشیند ابتدا مهره ی بازیکن رو به رو را یک خانه به جلو می راند و سپس در آن خانه می نشیند و اگر خانه ی بعدی هم پر بود آن مهره هم به همان ترتیب یک خانه جلو رانده می شود. به این ترتیب روی هر خانه تنها یک مهره می نشیند. برای همه ی مهره ها این امکان وجود دارد که روی نقشه بازی پرش کنند. جایی که خانه ها رنگ مشابه با مهره ها دارند اگر روی تاس شماره ای بیاید که بازیکن روی این خانه ی همرنگ مهره هایش بنشیند پرش می کند و چند خانه جلوتر روی دیگر خانه همرنگ می نشیند. به این ترتیب بازیکن می تواند به خانه ی هدف نزدیکتر شود. جای دیگری که مهره ها می توانند پرش کنند روی خانه های رنگی با دایره ی سفید درون آن است. هر مهره روی خانه ی همرنگ خود بنشیند می تواند یک خانه به جلو پرش کند.

رسیدن به خانه ی پایان

مهره های هر بازیکن که نزدیک خانه های پایان بود تنها با ریختن تاس هماهنگ می تواند در خانه های پایان بنشیند. خانه های پایان هم شمرده می شوند. مهره های بازیکن ها در خانه های پایانی هم می توانند از روی مهره های یکدیگر پرش کنند، خانه های پر هم شمرده می شوند و اگر یک مهره در خانه های پایان جایی باید بنشیند که پر است مهره ای که آنجا است را یک خانه به جلو رانده و سپس در آن خانه می نشیند. اگر مهره ای نزدیک هدف داشتید و تاس ریختید و هماهنگ با چند خانه ی بین مهره و هدف نبود از مهره های دیگرتان روی نقشه ی بازی به بازی ادامه دهید و اگر دیگر هیچ مهره ای برای بازی نداشتید نوبت بازیکن های دیگر است و این روند تا انتها ادامه دارد اگر بازیکن ۳ تا از مهره هایش در خانه های پایان است و تنها یک مهره دارد و آن مهره یک خانه پیش از نقطه پایان است بازیکن تنها با آوردن تاس هماهنگ در خانه ی پایان می نشیند.

پایان بازی

زمانی که هر کس یک مهره در خانه ی پایان در هر جهت نقشه بازی دارد زمان شمردن امتیاز هاست.

مهره ای که در خانه با شماره ۴ نشسته است امتیاز ۴ می گیرد،

مهره ای که در خانه با شماره ۳ نشسته است امتیاز ۳ می گیرد،

مهره ای که در خانه با شماره ۲ نشسته است امتیاز ۲ می گیرد،

مهره ای که در خانه با شماره ۱ نشسته است امتیاز ۱ می گیرد،

و بازیکنی که زودتر از همه مهره ها را در خانه های هدف نشانده یک امتیاز بیشتر دریافت میکند و در نهایت برنده با بالاترین امتیاز برگزیده می شود.

با آرزوی پیروزی

TOM KUNI

هشدار: این بازی برای کودکان زیر ۳ سال تهیه نشده است. احتمالاً احتمال خطر خردن مهره ها یا تنفس کردن مهره ها وجود دارد.