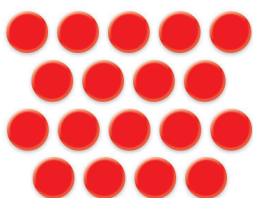


کوغول

Kughool

کوغول ماجرای یک غول شیطون و بازیگوشه که عاشق قایم باشکه، ولی پیدا کردنش اونقدرها هم راحت نیست؛ چون همه‌ی سعیش رو می‌کنه که ما رو گول بزنه. ببینیم کی می‌تونه زودتر از بقیه پیداش کنه!

محتویات:



۳۰ شمارنده



۴ تاس

(شامل تاس جهت و تاس‌های رنگ، طرح و شکل غولک)

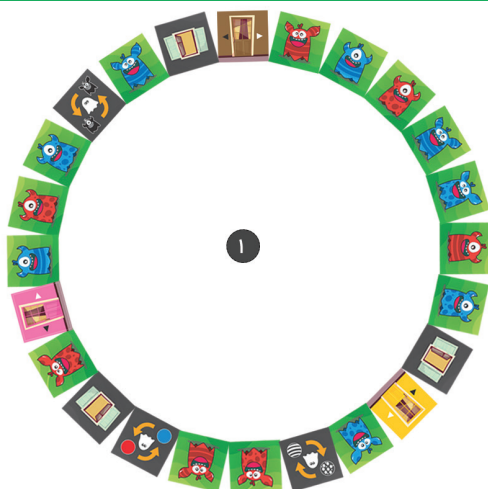


۲۵ کاشی مقوایی

هدف بازی:

هدف بازی این است که با شروع از رنگ در و جهتی که تاس جهت نشان می‌دهد کاشی‌ها را با چشم دنبال کرده، غولک را با مشخصاتی که تاس‌های رنگ، طرح و شکل نشان می‌دهند، زودتر از بقیه پیدا کنید. توجه داشته باشید هر بار که غولک از پنجره‌ای بگذرد از پنجره‌ی بعدی بیرون می‌آید و هر بار که از یکی از کاشی‌های تغییر رنگ، طرح یا شکل بگذرد مطابق با آن تغییر می‌کند.

چیدن بازی:

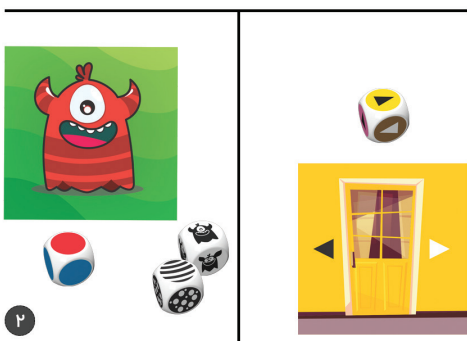


۲۵ کاشی مقوایی را کاملاً پُر زده، به صورت دایره بچینید. (شکل ۱)

روش بازی:

یکی از بازیکنان هر چهار تاس را با هم می‌ریزد و همه‌ی بازیکنان با هم با چشم به دنبال غولکی با مشخصات تاس‌ها می‌گردند.
مثال (شکل ۲): تاس‌ها طرح راه‌راه، شکل شاخدار یک چشم و رنگ قرمز را نشان می‌دهند و تاس جهت رنگ زرد و جهت سیاه را نشان می‌دهد؛ پس بازیکنان باید از در زرد رنگ و در جهت فلش سیاه به دنبال غولکی یک چشم و راه‌راه به رنگ قرمز باشند. اولین بازیکنی که آن را پیدا کند روی آن دست می‌گذارد و یک سکه دریافت می‌کند.

مثال (شکل ۳): در اینجا تاس جهت در قهوه‌ای و فلش سفید را نشان می‌دهد و تاس‌های دیگر رنگ آبی، شکل دو چشم و طرح خال‌خالی را نشان می‌دهند. پس بازیکنان از در قهوه‌ای و به در جهت فلش سفید حرکت کرده و به اولین غولکی که آن مشخصات را دارد می‌رسند و روی آن دست می‌گذارند.



۲



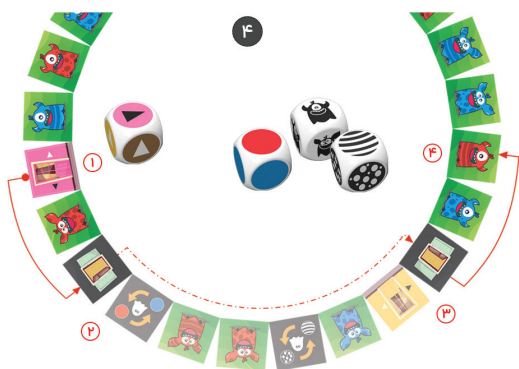
۳

خطا:

گاهی ممکن است بازیکنان روی کاشی‌های متفاوتی دست بگذارند؛ در این حالت پس از بررسی و معلوم شدن کاشی درست، کسانی که اشتباه کرده‌اند یکی از سکه‌هایی را که قبلاً گرفته‌اند پس می‌دهند. البته اگر بازیکنی هیچ امتیاز نداشته باشد، اتفاقی نمی‌افتد.

پنجره‌ها:

هر بار در مسیر گولک پنجره‌ای وجود داشته باشد، از آن داخل شده و از پنجره‌ی بعدی بیرون می‌آید؛ بنابراین تمام کاشی‌های بین دو پنجره باید نادیده گرفته شوند و جستجو از پنجره‌ی دوم در همان مسیر ادامه پیدا کند.



مثال (شکل ۴): تاس جهت در صورتی و فلش سیاه و تاس‌های دیگر گولک قرمز و یک چشم راه‌راه را نشان می‌دهند. وقتی از در صورتی و فلش سیاه ① با چشم مسیر را دنبال کنیم به پنجره ② می‌رسیم. بنابراین تمام کاشی‌های بعد از پنجره را نادیده می‌گیریم تا به پنجره‌ی بعدی برسیم ③ و از آنجا به بعد به دنبال گولک قرمز دو چشم راه‌راه می‌گردیم ④.

ملافه‌های تغییر:

هر بار که گولک از یکی از ملافه‌های تغییر بگذرد، متناسب با آن تغییر می‌کند.



با رفتن زیر ملافه‌ی تغییر طرح، طرحش عوض می‌شود.



با رفتن زیر ملافه‌ی تغییر شکل، شکالش عوض می‌شود.



با رفتن زیر ملافه‌ی تغییر رنگ، رنگش عوض می‌شود.



مثال (شکل ۵): با توجه به تاس‌ها، بازیکنان به دنبال گولکی آبی، راه‌راه و یک چشم هستند که از در زرد رنگ و در جهت فلش سفید ① فرار کرده است. با دنبال کردن کاشی‌ها در جهت مشخص شده، بازیکنان قبل از پیدا کردن گولک به ملافه‌ی تغییر طرح می‌رسند ②. از آن به بعد باید به دنبال گولک آبی یک چشم خال‌خالی باشند. با ادامه‌ی مسیر در همان جهت، این بار به ملافه‌ی تغییر رنگ ③ می‌رسند و در نتیجه باید گولک قرمز، یک چشم و خال‌خالی را پیدا کنند. قبل از پیدا کردن آن به یک پنجره می‌رسند ④؛ پس تمام کاشی‌ها تا پنجره‌ی بعدی ⑤ را نادیده گرفته و جستجو را از آنجا ادامه می‌دهند تا سرانجام گولک ناقلا را پیدا می‌کنند ⑥.

نکته:

گولک من خیلی شیطان است و اگر از ۴ مرحله تغییر بگذرد دیگر پیدا کردن او غیرممکن می‌شود. در این حالت برنده کسی است که چهارمین و آخرین مرحله‌ی تغییر را با دست نشان دهد.

پایان بازی:

هرگاه یکی از بازیکنان ۵ سکه‌ی امتیاز بگیرد، بازی تمام می‌شود.

شکل دیگر بازی:

در ابتدا و قبل از کسب مهارت کافی یا با بچه‌های کوچک‌تر می‌توان بازی را بدون ملافه‌های تغییر یا حتی بدون پنجره‌ها انجام داد.