



داستان بازی

سال ۱۰۷۴۳ مترلینگ / سیاره‌ی حشره‌ای / عملیات نیکیماک.
هرج و مرج و ویرانی همه جا را فرا گرفته، به زودی خلافاکاران
و قانون شکنان اختیار کل سیاره را به دست خواهند گرفت.
امید همه فقط به یک چیز است: آینده... (و البته کمی شانس!!)
برای پیروز شدن، داناترین و ماهرترین دوستان را پیدا کن
و حشره‌های موذی و خرابکار را از مرکز فرماندهی خود
دور کن.
موفق باشی فرمانده...



هدف بازی

شما ۴ کارت دارید که فقط از شماره‌ی روی بعضی از آن‌ها خبر دارید. در
طول بازی سعی کنید تا کارت‌های خود را با کارت‌های دیگری که شماره‌های
کمتری دارند عوض کنید (حشرات قهرمان را نگه دارید و حشرات خلافاکار را
از خود دور کنید). هر وقت حدس زدید که مجموع شماره‌ی روی کارت‌های
شما از حریفانتان کمتر است، فریاد بزنید نیکیماک! ولی برنده‌ی واقعی
کسی است که واقعا مجموع شماره‌های روی کارت‌هایش از بقیه کمتر باشد!

۱

۲

لوازم بازی

کارت‌های ۰ تا ۸	کارت ۹	کارت‌های فرماندهی	تاس چوبی
از هر شماره ۴ عدد	۹ عدد	از هر کارت ۳ عدد	۲ عدد

چیدمان شروع بازی

- ۱- همه‌ی ۵۴ کارت را بُر بزنید و آن‌ها را به پشت بین بازیکن‌ها قرار دهید،
به گونه‌ای که دسترسی همه‌ی بازیکنان به آن‌ها آسان باشد.
- ۲- از روی دسته‌ی کارت‌ها، ۴ کارت به هر بازیکن بدهید تا آن‌ها را به پشت
(بدون آنکه تصویر آن‌ها را ببیند) در یک ردیف در جلوی خود بچینند.



۲

۳



روش بازی

- ۱- در ابتدای بازی، هر بازیکن اجازه دارد فقط کارت ابتدایی و کارت انتهایی
از ردیف کارت‌های خود را نگاه کند و آن‌ها را به خاطر بسپارد.



۳

۴

- ۲- یک نفر به قید قرعه یا با توافق بازی را شروع می‌کند.
- ۳- بازیکن اول، با برداشتن یک کارت از روی دسته‌ی کارت‌ها، به طوری که
فقط خودش روی آن کارت را ببیند بازی را شروع می‌کند.



۴

۵

- ۴- بازیکن می‌تواند این کارت را با هر کدام از کارت‌های ردیفش که تمایل
دارد عوض کند و کارت قدیمی را به صورتی که تصویر روی آن دیده شود،
روی زمین (در کنار دسته‌ی کارت‌ها) بگذارد.



اگر هم نخواهد کارت‌ش را عوض کند، همان کارتی که از دسته‌ی کارت‌ها
برداشته است را به رو، روی زمین می‌گذارد.



توجه

واضح است که اگر شماره‌ی این کارت جدید از شماره‌ی یکی از دو کارت ابتدایی و انتهایی ردیف کارت‌های بازیکن کمتر بود، بهتر است او کارت جدید را با کارت قبلی عوض کند. البته بازیکن می‌تواند کارت‌های دوم و سوم ردیفش را هم با کارت جدید تعویض کند، ولی در واقع ریسک می‌کند. چرا که آن‌ها را ندیده است و نمی‌داند شماره‌ی آن‌ها از کارت کشیده شده کمتر است یا بیشتر! (البته در طول بازی ممکن است شرایطی پیش بیاید که شماره‌ی آن‌ها را نیز بفهمد).

۵- در صورتی که کارت برداشته شده از روی دسته‌ی کارت‌ها، یکی از کارت‌های فرماندهی بود، دستورالعمل مربوط به آن کارت را انجام می‌دهد.
۶- نفر بعدی، بازیکن سمت چپی بازیکن اول است و بازی به همین ترتیب ادامه می‌یابد.

۶

۷

توجه

اگر در طول بازی دسته‌ی کارت‌ها همگی استفاده شدند، کارت‌های استفاده شده را بُر بزنید و به جای دسته‌ی کارت‌ها قرار دهید.

دستورالعمل کارت‌های فرماندهی

اگر کارتی که از روی دسته‌ی کارت‌ها کشیده‌اید، یکی از کارت‌های فرماندهی باشد، تاس‌ها را بردارید و با هم بیندازید. شما می‌توانید به اندازه‌ی مجموع عددهای روی دو تاس از اختیارات کارت فرماندهی استفاده کنید. ولی اگر نمی‌خواهید از اختیارات کارت فرماندهی استفاده کنید، تاس نریزید و نوبت بازی را به نفر بعدی واگذار کنید.



کارت پَر پَر: این کارت به شما اختیار کشیدن تعداد کارت‌های بیشتری از روی دسته‌ی کارت‌ها را می‌دهد. مثلاً اگر مجموع عدد روی تاس‌ها ۲ بود، بازیکن اجازه دارد ۲ بار از روی دسته‌ی کارت‌ها، کارت بردارد. البته اگر بازیکن کارت اول را برداشت و آن را با یکی از کارت‌های خود عوض کرد، کارت دوم را دیگر نمی‌تواند بردارد.



۷

۸

کارت سَر ک: این کارت به بازیکن اختیار دیدن تصویر تعدادی کارت از دسته‌ی کارت‌های خودش را می‌دهد. مثلاً اگر مجموع عدد روی تاس‌ها ۲ بود، بازیکن اجازه دارد ۲ کارت از کارت‌هایش را به دلخواه خود برگرداند و شماره‌ی آن‌ها را نگاه کند.



کارت بده بستون: این کارت به بازیکن اختیار تعویض تعدادی از کارت‌های خود را با کارت‌های حریفانش می‌دهد. مثلاً اگر مجموع عدد روی تاس‌ها ۲ بود، بازیکن اجازه دارد ۲ کارت از دست خود را با ۲ کارت از دست هر کدام از بازیکنان که تمایل دارد، عوض کند. البته هیچ بازیکنی اجازه ندارد به کارت‌های تعویض شده نگاه کند.



توجه

کارت‌های فرماندهی تنها زمانی اثر می‌کنند که از روی دسته‌ی کارت‌ها برداشته شوند. در صورتی که در ردیف کارت‌های یک بازیکن کارت فرماندهی وجود داشته باشد، هیچ خاصیتی ندارد. بازیکن باید سعی کند که ردیف کارت‌هایش همگی کارتِ عدد باشند.



۸

۹

پایان هر دور از بازی

برنده‌ی هر دور از بازی کسی است که در انتهای آن دور، مجموع شماره‌ی روی کارت‌هایش از همه کمتر باشد. زمانی که یک بازیکن احتمال می‌دهد که کمترین مجموع را نسبت به بقیه در کارت‌های خود دارد، باید روی میز بزند و بگوید "نیکیماک"! در این لحظه بازی متوقف می‌شود و همه‌ی بازیکنان باید ردیف کارت‌های خود را به رو برگردانند و مجموع شماره‌ی روی کارت‌های خود را بشمارند.

توجه

اگر در زمان شمارش، در دسته‌ی کارت‌های یک بازیکن کارت فرماندهی وجود داشته باشد، باید از روی دسته‌ی کارت‌های روی زمین کارت بکشد و (اگر کارت کشیده شده هم کارت فرماندهی بود، باید دوباره کارت بکشد).



برنده‌ی بازی

اولین بازیکنی که بتواند ۳ یا ۵ دور از بازی را ببرد، برنده شده، بازی تمام می‌شود.

روش بازی پیشرفته و بازی تیمی

برای آشنایی با روش‌های بازی "نیکیماک پیشرفته" و "نیکیماک تیمی" به وبسایت ما مراجعه کنید:

www.houpaa.com

۹

۱۰

سخنی با پدر و مادر

نیکیماک یک بازی فکری در جهت به‌کارگیری حافظه و ریاضیات می‌باشد. در این بازی بازیکن با کمترین مجموع شماره‌ها برنده خواهد بود، در نتیجه این بازی با هدف تقویت مهارت جمع و تفریق در کودکان به عنوان یک بازی مناسب شناخته می‌شود. ثابت شده است که مهارت‌هایی که در طول بازی به صورت کاملاً تفریحی به کودکان آموزش داده می‌شود و به تدریج و به مرور زمان در ذهن آن‌ها جای می‌گیرد برای کودکان خسته‌کننده نیست و سبب بروز مقاومت در برابر یادگیری آن‌ها نمی‌شود. در نتیجه به کمک این بازی، فرآیند آموزش در کودکان تسهیل گردیده، با اشتیاق بیشتری به یادگیری ریاضیات روی می‌آورند.



نام بازی: نیکیماک nikimaak
رده‌ی بازی: Memory and Risk taking Game
سال انتشار: ۱۳۹۳ / ۲۰۱۴
تولید کننده: HOUPAA
تصویرگر: فاطمه محمدعلی‌پور
طرح و توسعه: شادی مرادخانی - گلنوش ستوده



برای بهره‌مندی از خدمات پس از فروش، بارکد بازی را به شماره‌ی ۰۲۰۰۴۹۱۵۲ پیامک کنید.



هوپا
Houpaa

© & © 2014 / HOUPAA