8 Bit Box

By Frank Crittin & Gregoire Largey

اِیت بیت باکس (جعبه 8 بیتی)

مترجم: نوید پاکرای

@navidpakray

با تشکر از @boardgamebaaz و @mr_r.o.o.m.i.z

منتشر شده در سایت www.Bazinovin.ir

به دنیای ایت بیت باکس خوش آمدید!

اینجا شما می توانید خلبان یک سفینه وسط بیابان باشید، یک ورزشکار آماده برای مسابقه باشید، داخل یک برد مداری تحت تعقیب قرار بگیرید، تو مسابقات غیر قانونی خیابانی شرکت کنید، اعماق یک سیاهچال زیرزمینی را برای پیدا کردن گنج کندوکاو کنید، وخیلی چیزهای دیگر. اینجا هرچیزی ممکنه و انتخاب با خودتونه!

اجزای بازی

1 کنسول

6 کنترل کننده

12 مکعب سفید بزرگ

42 مکعب سفید

18 مکعب رنگی (3 مکعب به ازای رنگ های مختلف کنترل کننده ها)

5 تاس متنوع

بازی PIXOID

بازی OUTSPEED

بازی STADIUM

اجزای کنسول

(منظور از کنسول جعبه ایه که داخل جعبه اصلی قرار گرفته و روی اون کنترل کننده ها و داخل اون تاس ها و مکعب ها قرار دارند)

ایت بیت باکس شامل اجزای مشترکی است که تمامی بازی ها نیازمند آن هستند. اجزای مشترک بازی، از کنترل کننده ها گرفته تا مکعب ها و تاس ها، به اجزای خاص هر بازی که داخل جعبه خودشان قرار دارند اضافه می شوند. از آنجایی که این اجزا عمومی و مشترک هستند برای اهداف مختلفی در بازی استفاده می شوند و کاربرد متنوعی دارند.

مکعب ها

مکعب ها دو سایز مختلف دارند. مکعب های رنگی که از هر کدام سه تا موجود است، با رنگ کنترل کننده ها یکی هستند. اکثر مکعب ها سفید اند و به مکعب های سفید کوچک مکعب خنثی یا بی رنگ گفته می شود که در هر بازی کاربرد متفاوتی دارند و ممکن است به عنوان هرچیزی از آن ها استفاده شود مثل پول، انرژی، سوخت و و یا حتی زمان. هر مکعب بزرگ برابر با پنج مکعب کوچک است. شما می توانید در هر لحظه آن ها را بهم تبدیل کنید مگر اینکه قوانین بازی اجازه این کار را به شما ندهد.

تاس ها

پنج تاس با رنگ و مقدارهای مختلف در این جعبه وجود دارد. در هر بازی لزوما همه آن ها مورد استفاده قرار نمی گیرند.

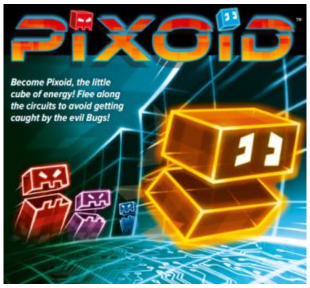
کنترل کننده ها

هر کنترل کننده سه قسمت مکانیکی دارد که به صورت دوار میچرخند و به آن ها چرخ می گوییم. چرخ وسط برای مشخص کردن یک عدد یا یک رنگ بکار می رود، بطور کلی فقط یکیشان در بازی مهم خواهد بود، یا رنگ یا عدد. اعداد از 0 تا 9 اند و رنگ ها با رنگ کنترل کننده ها یکی هستند. چرخ سمت چپ برای مشخص کردن جهت و چرخ سمت راست برای مشخص کردن یکی از نمادهای زرد، سبز، آبی و قرمز که تقریبا شبیه حروف A و B و C و D هستند استفاده می شوند. در یک بازی لزوما از همه چرخ ها استفاده نمی شود و اثرات هرکدام از یک بازی به یک بازی دیگر متفاوت خواهد بود. قوانین هر بازی اطلاعات بیشتری درباره کنترل کننده ها در اختیارتان قرار می دهد. سایر تصاویر روی کنترل کننده ها دکوری هستند.

بازی ها

برای شروع، سه بازی با تجربه بازی های متفاوت داخل جعبه اصلی قرار گرفته است.

PIXOID



به عنوان پیکسویید بازی کنید، مکعبی کوچیک از جنس انرژی که توسط باگ ها داخل یک مدار به شکل هزارتو تحت تعقیب است.

OUTSPEED

به خلبان یک سفینه در یک مسابقه بیابانی دیوانه وار تبدیل شوید.

STADIUM

روحیه تیمی خود را هنگام رقابت در مسابقات مختلف برای برنده شدن هر تعداد مدال نشان دهید.

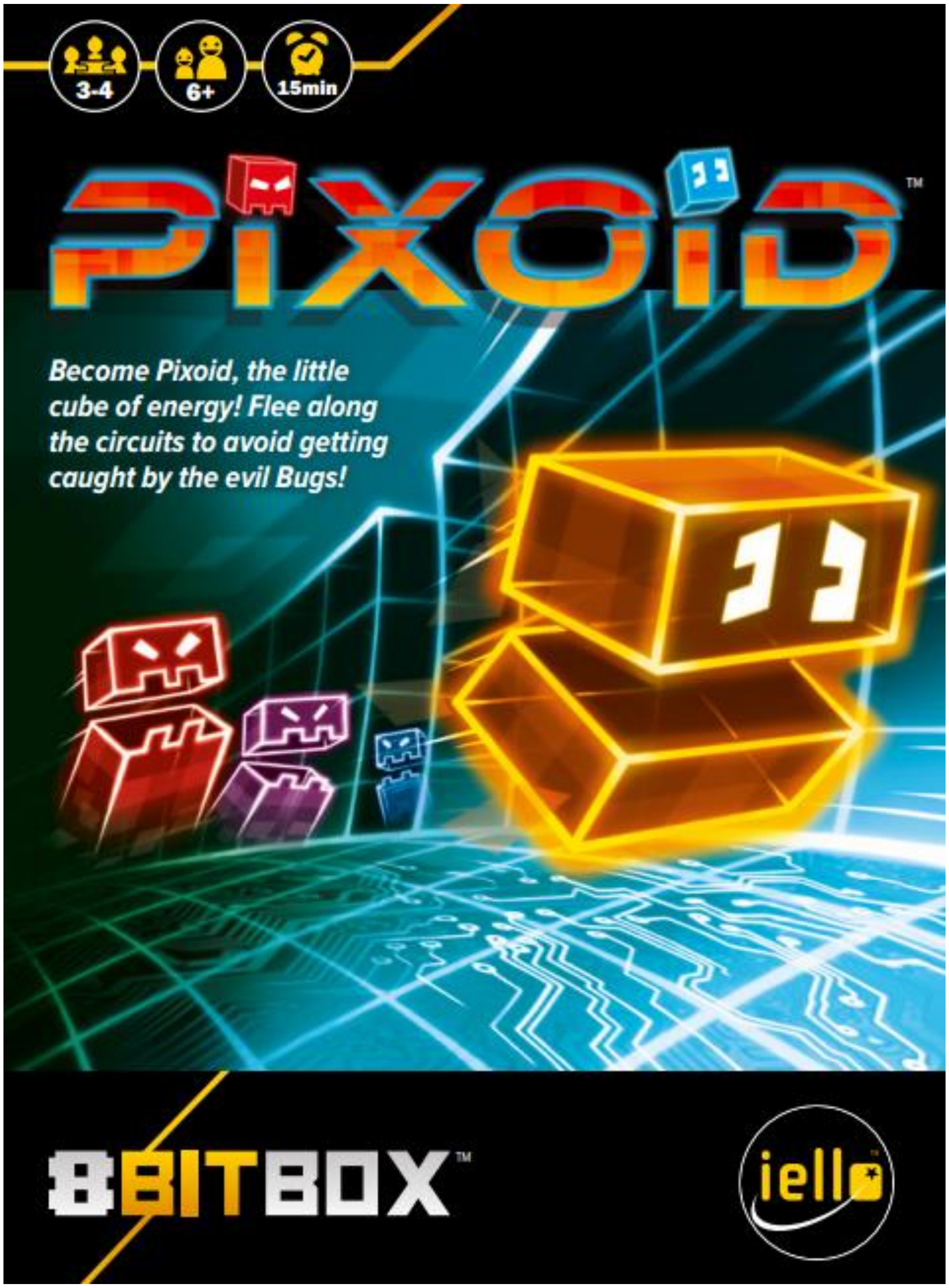
قوانین هر بازی و اجزای مرتبط با هر بازی داخل جعبه بازی مربوطه قرار گرفته است.

بازی های جدید در آینده به مجموعه بازیهای ایت بیت باکس شما اضافه خواهند شد.

از این پس به آموزش هریک از بازیها بصورت جداگانه می پردازیم.

PIXOID

زمان لازم: 15 دقیقه   تعداد نفرات: 3-4   رنج سنی: +6



به پیکسویید تبدیل شوید، مکعبی کوچک از جنس انرژی! در جریان مدار شناور شوید تا به دام باگ ها نیفتید!

اجزای بازی

4 تایل برد جریان

8 تایل لبه (کناری) صفحه

6 تایل کارکتر با رنگهای مختلف (روی هر تایل به عنوان پیکسویید و پشت آن به عنوان باگ)

اجزای کنسول

1 کنترل کننده به ازای هر بازیکن

16 مکعب خنثی

2 مکعب رنگی متناسب با رنگ کنترل کننده ها به ازای هر بازیکن

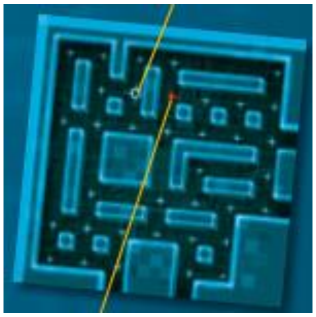
مرور کلی و هدف بازی

با استفاده از کنترل کننده خود اطراف برد جریان حرکت کنید. به عنوان پیکسویید بازی می کنید؟ سعی کنید تا جایی که می توانید از باگ ها فرار کنید! به عنوان یک باگ بازی می کنید؟ همه تلاش خود را در مشارکت با سایر باگ ها برای هرچه سریعتر گرفتن پیکسویید انجام دهید!

در هر دور، پیکسویید توسط بازیکن های مختلف بازی می شود. زمانی که همه بازیکنان به عنوان پیکسویید بازی کردند، کسی که بالاترین امتیاز را داشته باشد برنده است.

توضیح اجزای بازی

تایل های برد جریان



تایل های برد جریان به عنوان یک هزارتو هستند که بازیکن ها روی آن ها حرکت می کنند. روی این تایل ها دو چیز می بینید: پیکسل ها و دیوارها. پیکسل ها نقاط ستاره مانند سفید کوچکی هستند (4 پیکسل قرمز و 4 پیکسل به شکل مربع با نام پیکسل مکعب جایزه هم وجود دارند). اینها فضاهایی اند که بازیکنان می توانند روی آن ها حرکت کنند. 4 پیکسل مکعب جایزه مکان قرارگیری مکعب های جایزه را نشان می دهند، و پیکسل های قرمز مکان ها محتمل برای شروع بازیکن ها را نشان می دهند. از دیوار ها نمی توان عبور کرد.

تایل های لبه صفحه

تایل های لبه صفحه به عنوان حاشیه های کناری تایل های برد جریان قرار می گیرند. نشان امتیاز بازیکن ها روی این تایل ها مشخص می شود.

مکعب های خنثی

مکعب های خنثی تعداد دفعات نجات یافتن بازیکنی که به عنوان پیکسویید بازی می کند را نشان می دهند. 4 مکعب جایزه خنثی هم در شروع بازی روی تایل های برد جریان قرار می گیرند.

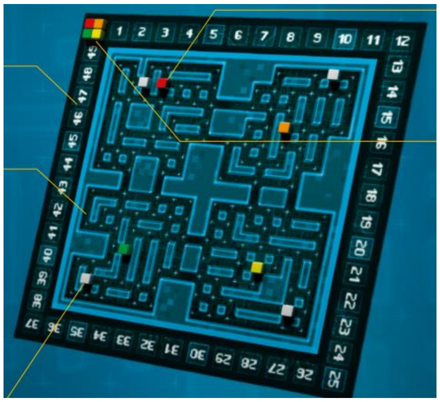
مکعب های رنگی

هر بازیکن دو مکعب به رنگ خودش دارد. یکی برای نشان دادن امتیاز بر روی تایل های لبه و دیگری برای نشان دادن جایگاه بازیکن روی برد جریان است.

تایل های کارکتر

این تایل های برای مشخص شدن این است که در دور فعلی چه کسی به عنوان پیکسویید و چه کسانی به عنوان باگ بازی می کنند.

چیدمان بازی



توجه: این چیدمان برای بازی 4 نفره است. برای چیدمان 3 نفره به قسمت مربوطه مراجعه کنید.

1

تایل های لبه صفحه را بهم متصل کنید و از به رو بودن اعداد اطمینان حاصل کنید.

2

4 تایل برد جریان را کنار هم قرار دهید تا به شکل یک مربع داخل تایل های لبه قرار گیرند. طوری آن هارا قرار دهید که حاشیه های آبی دور تا دور تایل ها قرار گیرند.

نکته: این تایلها دو طرفه اند که باعث ایجاد تنوع در بازی خواهد شد.

نکته: اعداد روی هر تایل لبه باید روبروی یک بازیکن باشد.

3

1 مکعب خنثی بر روی پیکسل های مکعب خنثی قرار دهید.

4

12 مکعب خنثی باقی مانده را در نزدیکی برد جریان قرار دهید. اینها برای قسمت ذخیره اند.

5

هر بازیکن یک رنگ انخاب می کند و کنترل کننده و مکعب های همرنگ با آن را بر می دارد.

6

بزرگترین بازیکن از نظر سنی دور اول بازی را به عنوان پیکسوییدِ بازی می کند. سایر بازکن ها به عنوان باگ ها بازی می کنند. هر بازیکن تایل کارکتر همرنگش را برداشته و رو به روی خودش متناسب با نقشش قرار می دهد.

7

هر بازیکن یک مکعب رنگی را روی عدد 0 در قسمت امتیاز شمار بر روی تایل های لبه قرار می دهد.

8

پیکسوید دومین مکعب رنگی اش را روی یکی از پیکسل های شروع کننده (پیکسل های قرمز رنگ) به انتخاب خودش قرار می دهد. سپس، باگ ها یکی پس از دیگری در جهت عقربه های ساعت دومین مکعب های رنگی خود را روی پیکسل های شروع قرار می دهند.

چگونگی بازی

این قوانین چگونگی یک بازی استاندارد را نشان می دهد. برای ورژن سریعتر بازی به قسمت مربوطه مراجعه کنید. هر بازیکن نقش پیکسوپید را برای یک دور بازی می کند. بنابراین بازی استاندارد به تعداد بازیکنانش دور دارد.

هر دور حداکثر تا 12 نوبت بازی می شود.

هر دور به سه فاز تقسیم می شود:

1: برنامه ریزی مخفیانه

2: حرکت (جا به جایی)

3: امتیاز دهی

برنامه ریزی مخفیانه

با استفاده از کنترل کننده، همه بازیکنان بصورت مخفیانه جهتی که می خواهند به آن سمت حرکت کنند و نیز فاصله ای که می خواهند در آن جهت طی کنند را انتخاب می کنند.

از چرخ سمت چپ برای انتخاب جهت حرکت (بالا،پایین،چپ یا راست) استفاده می شود. فلشی که انتخاب می کنید جهت حرکت شما از سمت خودتان را در این نوبت مشخص می کند.

از چرخ وسط برای انتخاب تعداد پیکسل هایی که میخواهید حرکت کنید استفاده می شود.

حالا به فاز حرکت بروید.

نکته: پیکسویید باید فرار کند و باگ ها باید تعقیبش کنند. آن ها همیشه درحال حرکتند.این دلیلی است که چرا شما نمی توانید عدد 0 را بر روی چرخ وسط انتخاب کنید. همچنین نمی توانید جهت حرکتتان را به سمت دیواری که در کنارش قرار دارید انتخاب کنید.

نکته: چرخ سمت راست در این بازی استفاده نمی شود.

باگ ها اجازه صحبت کردن با یکدیگر برای همکاری در حرکتشان را ندارند. آن ها باید سکوت کنند.

مکعب های جایزه خنثی

همینطور که از اسم آن ها مشخص است، مکعب های جایزه خنثی روی برد جریان مکعب هایی هستند که به شما جایزه می دهند. فقط پیکسویید می تواند آن ها را جمع کند. وقتی که پیکسویید یک مکعب جایزه حنثی را بر می دارد، بلافاصله آن را به مکعب هایی که از نوبت قبل آن ها را جمع کرده اضافه می کند.

برای برداشتن مکعب جایزه خنثی، پیکسویید باید از روی پیکسلی که این مکعب روی آن قرار دارد رد شود یا روی آن پیکسل بایستد. سپس می تواند آن را بردارد و رو به روی خودش قرار دهد. حرکت دوباره از روی این پیکسل جایزه ای نخواهد داشت، زیرا مکعب آن به تازگی برداشته شده است.

باگ ها نیز می توانند از روی پیکسلی که مکعب جایزه خنثی روی آن قرار دارد عبور کنند یا حتی روی آن پیکسل بایستند. اگر این اتفاق افتاد، مکعب جایزه خنثی سر جایش باقی میماند. اگر یک باگ حرکت خودش را روی جایگاه مکعبی دیگر (هر مکعبی می خواهد باشد) تمام کرد، روی مکعب دیگر قرار خواهد گرفت.

نکته: هر دست بازی به تعداد بازیکنانش دور خواهد داشت و هر دور شامل حداکثر 12 نوبت خواهد بود.

حرکت

وقتی که همه بازیکن ها برنامه ریزی روی حرکت خودشان را انجام دادند، کنترل کننده های خود را آشکار کنید و کنار برد اصلی و جلوی خودتان قرار دهید. هر بازیکن با توجه به اینکه چه جرکتی را برنامه ریزی کرده مکعب رنگ خودش را حرکت می دهد.

پیکسویید همیشه اول حرکت می کند، که شامل همه حرکتش در صورت امکان است. سپس، باگ ها بطور همزمان همه حرکت خودشان را درصورت امکان انجام می دهند. اگر یک دیوار مانع از همه حرکت یک بازیکن شود، بازیکن مکعب رنگی اش را در پیکسلی که کنار آن دیوار است متوقف می کند.

اگر پیکسویید روی پیکسلی که یک باگ روی آن قرار دارد قرار گرفت یا از روی آن رد شد، به قسمت پایان دور مراجعه کنید.

اگر یک باگ روی پیکسلی که پیکسویید روی آن قرار دارد قرار گرفت یا از روی آن رد شد، به قسمت پایان دور مراجعه کنید.

اگر چند باگ حرکت خود را روی پیکسلی مشابه تمام کردند، باگ ها را رو هم بر روی آن پیکسل قرار دهید.

امتیاز دهی

وقتی که همه بازیکن ها حرکت خود را انجام دادند، اگر پیکسویید به دام نیفتاده بود، پیکسویید یک مکعب خنثی از قسمت ذخیره بر می دارد. اگر آخرین مکعب خنثی را از قسمت ذخیره بردارد (یعنی 12 امین مکعب)، به قسمت پایان دور مراجعه کنید.

اگر پیکسویید هنوز به دام نیفتاده و قسمت ذخیره مکعب های خنثی خالی نیست، نوبت جدید شروع می شود. کنترل کننده خود را بردارید و از فاز برنامه ریزی مخفیانه شروع کنید.

پایان دور

دو شرط برای پایان یک دور وجود دارد:

پیکسویید 12 امین مکعب خنثی را از قسمت ذخیره بردارد.

پیکسویید 12 امتیاز می گیرد، بعلاوه یک امتیاز به ازای هر مکعب جایزه خنثی ای که برداشته است.

باگ ها 0 امتیاز می گیرند.

یک باگ بتواند پیکسویید را بگیرد.

پیکسویید 1 امتیاز به ازای هر مکعب خنثی ای که در این دور از قسمت ذخیره گرفته است می گیرد، بعلاوه یک امتیاز به ازای هر مکعب جایزه خنثی ای که برداشته است.

هر یک از باگ ها امتیازی برابر با تعداد مکعب های خنثی باقی مانده در قسمت ذخیره می گیرند.

مثال: پیکسویید بعد از جمع کردن 9 مکعب خنثی از قسمت ذخیره و 1 مکعب جایزه به دام می افتد. بنابراین، پیکسویید 10 امتیاز و باگ ها هر کدام 3 امتیاز (9-12) می گیرند.

مکعب خود را در قسمت تایل های امتیاز (تایل های کناری) بر روی امتیازی که در این دور بدست آورده اید قرار دهید. بازیکنی که به عنوان پیکسویید بازی می کرده حالا به عنوان باگ بازی می کند، و بازیکن سمت چپش پیکسویید بعدی خواهد بود. این بازیکن ها تایل کارکتر خود را برمیگردانند تا متناسب با نقششان در دور بعدی شود. 4 مکعب جایزه خنثی را بر روی پیکسل های

مکعب جایزه خنثی و سایر مکعب های خنثی را در قسمت ذخیره قرار دهید. همه بازیکنان مکعب هایشان را از داخل هزارتو بردارند. حالا، مرحله 8 از قسمت چیدمان بازی را دوباره انجام دهید. (به قسمت مربوطه مراجعه کنید)

در پایان دور چهارم (برای بازی 4 نفره) یا پایان دور سوم (برای بازی 3 نفره)، هر بازیکن یکبار به عنوان پیکسوبید بازی کرده است. به قسمت پایان بازی مراجعه کنید.

پایان بازی

بازی وقتی پایان می یابد که هر بازیکن یکبار به عنوان پیکسوبید بازی کرده باشد.

بازیکنی که بالاترین امتیاز را داشته باشد برنده است. اگر امتیاز دو نفر یا بیشتر باهم مساوی بود هر دو یا همه آن ها برنده خواهند بود.

تغییرات بازی سریع

در بازی سریع، فقط یک دور بازی می کنید. از قوانین بازی استاندارد (4 نفره) با تغییرات زیر استفاده کنید:

در چیدمان بازی، مرحله 7 را نادیده بگیرید. همه بازیکن ها یکی از دو مکعب های رنگی خود را داخل جعبه قرار دهند. از نشانگر امتیاز استفاده نخواهد شد.

بازی در پایان دور اول به پایان می رسد، و فقط یک بازیکن به عنوان پیکسوبید بازی خواهد کرد:

پیکسوبید باید موفق به جمع کردن 12 مکعب خنثی شود، چه با برداشتن مکعب های جایزه خنثی یا برداشتن مکعب های خنثی از قسمت ذخیره در هر نوبت. اگر بتواند 12 امین مکعب خنثی خود را بردارد، بلافاصله برنده می شود و باگ ها می بازند.

اگر یک باگ پیکسوبید را قبل برداشتن 12 امین مکعب خنثی بگیرد، همه باگ ها باهم برنده می شوند.

تغییرات بازی 3 نفره

برای یک بازی سه نفره، با قوانین استاندارد (4نفره) با تغییرات زیر بازی کنید:

چیدمان بازی، مرحله زیر را نیز شامل می شود:

9

بازیکن سمت چپ پیکسویید کنترل کننده دومی از بین کنترل کننده های استفاده نشده و همچنین مکعب یا مکعب های همرنگش را برای خود بر می دارد. این بازیکن یکی از این مکعب های رنگی را روی آخرین پیکسل شروع کننده در دسترس قرار می دهد.

در فاز برنامه ریزی مخفیانه، این تغییرات را باید اعمال کنید:

1

بازیکنی که دو کنترل کننده را در اختیار دارد حرکت دو باگ متناسب با آن کنترل کننده ها را برنامه ریزی می کند.

2

فاز حرکت دقیقا مانند قوانین استاندارد (4 نفره) بازی می شود.

3

در پایان فاز امتیاز دهی، بازیکنی که دو کنترل کننده دارد دومی را به بازیکن دیگری که به عنوان باگ بازی می کند می دهد.

4

در نوبت بعدی، این بازیکن کسی است که با دومین کنترل کننده اش باگ و مکعب همرنگ با آن را کنترل می کند. بنابراین، هر نوبت سومین باگ، یکی در میان توسط یکی از بازیکن هایی که به عنوان باگ بازی می کنند کنترل می شود.

خلاصه

اجزای بازی

4 تایل برد جریان

8 برد کنار صفحه

1 تایل کارکتر به ازای هر بازیکن

اجزای کنسول

1 کنترل کننده به ازای هر بازیکن

2 مکعب به ازای هر بازیکن (1 مکعب به ازای هر بازیکن برای بازی سریع)

16 مکعب خنثی

چگونگی بازی

1: برنامه ریزی مخفیانه

جهت + عدد (هرچیزی بجز 0)

2: حرکت

پیکسویید اول حرکت می کند، سپس هر سه باگ بطور همزمان حرکت می کنند.

3: امتیاز دهی

اگر پیکسویید این نوبت به دام نیفتاده باشد، 1 مکعب خنثی از قسمت ذخیره می گیرد.

بازی استاندارد: اگر آخرین مکعب خنثی را از قسمت ذخیره بردارد، دور پایان می یابد.

بازی سریع: اگر 12 امین مکعب خنثی اش را (از جمله مکعب های جایزه)، بردارد بازی پایان می یابد.

پایان دور (فقط در بازی استاندارد)

پیکسویید امتیازی برابر با تعداد مکعب های خنثی ای که از قسمت ذخیره برداشته است بعلاوه 1 امتیاز به ازای هر مکعب جایزه خنثی ای که برداشته است می گیرد.

هر یک از باگ ها امتیازی برابر با تعداد مکعب های خنثی باقی مانده در قسمت ذخیره می گیرند.

بازیکنی که هنوز به عنوان پیکسویید بازی نکرده است دور بعدی پیکسویید خواهد بود.

پایان یک بازی استاندارد

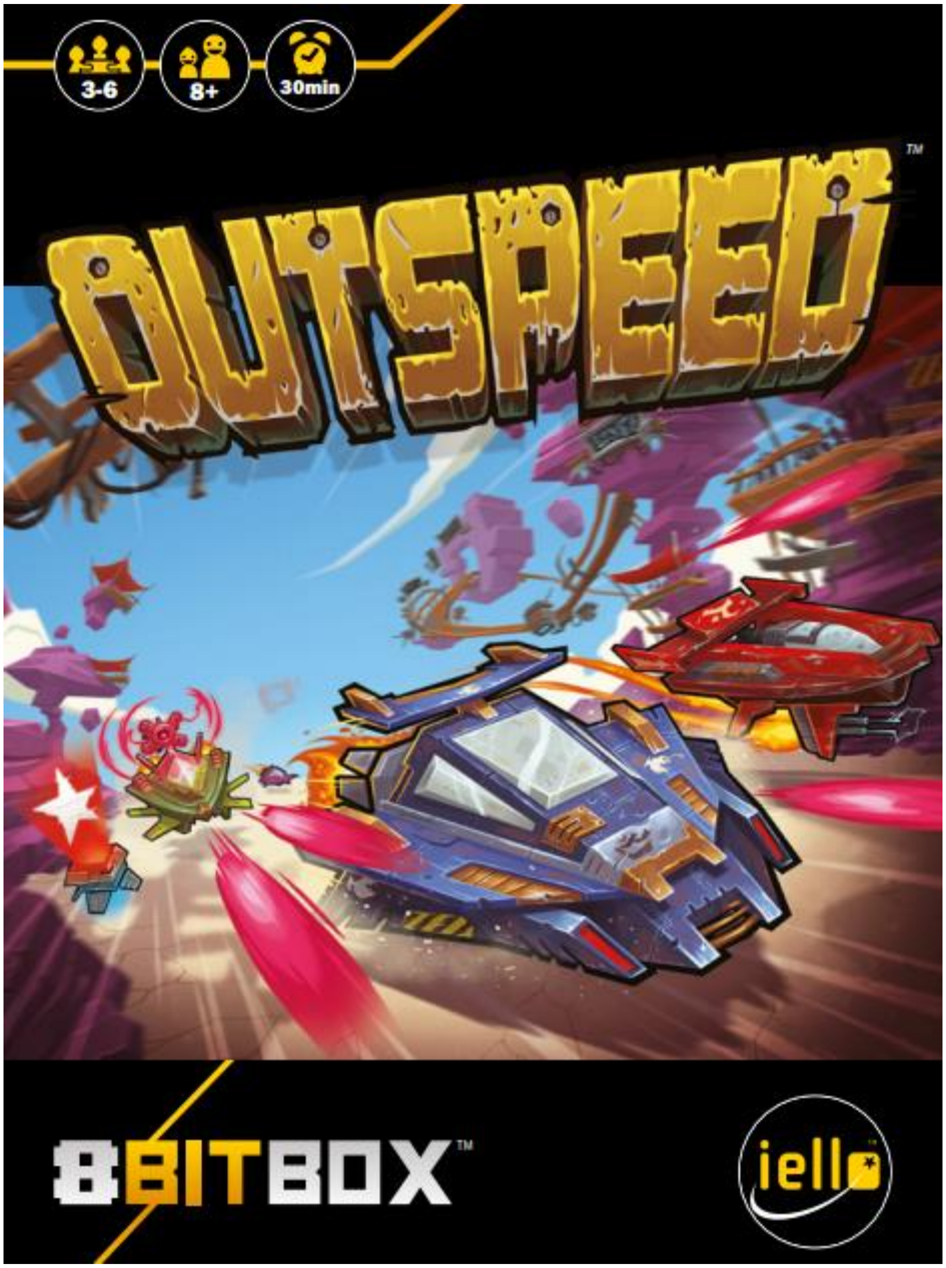
بعد از اینکه هر کدام از بازیکن ها به عنوان پیکسویید بازی کردند بازیکنی که بالاترین امتیاز را داشته باشد برنده است.

پایان یک بازی سریع

چه پیکسویید با گرفتن 12 امین مکعب خنثی برنده شود و چه باگ ها پیکسویید را قبل از اینکه 12 معکب بدست آورد بگیرند و برنده شوند.

OUTSPEED

زمان لازم: 30 دقیقه   تعداد نفرات: 3-6   رنج سنی: +8



هر سال، بهترین خلبان ها در کهکشان با یکدیگر در آلتیما مسابقه می دهند، مسابقه ای که به همان اندازه که غیر قانونی است خطرناک نیز می باشد. در اعماق بیابان سوزان، بین صخره های تیز و تاسیسات تکنولوژی بی ثبات، آن ها هر ریسکی را قبول می کنند تا اولین کسی باشند که از خط پایان عبور می کند. اگر شما تصمیم دارید تا از پیچ های تند جاده، ریزش ناگهانی کوه های کنار جاده، و حقه های کثیف حریفانتان نجات پیدا کنید، ممکن است شانسی برای پیوستن به برنده های ممتاز آلتیما داشته باشد.

اجزای بازی

6 سفینه

3 برد پیشروی

12 تایل مسیر

4 تایل خط پایان

32 توکن جایزه

7 توکن میدان نیرو

اجزای کنسول

1 کنترل کننده به ازای هر بازیکن

1 تاس زرد و یک تاس آبی

12 مکعب خنثی به ازای هر بازیکن (بعلاوه حدودا 10 مکعب اضافه به عنوان ذخیره)

مرور کلی و هدف بازی

با استفاده از کنترل کننده خود، جاده ای که برای قسمت بعدی مسابقه انتخاب می کنید را مشخص کنید. استراتژی های محتمل بسیاری وجود دارند، و شما برای عبور از خط پایان به حیله گری نیاز دارید. با مدیریت سطح سوخت خود، به موقع شتاب گرفتن، و عقب انداختن حریفانتان کلید موفقیت خواهد بود. در انتهای تایل پایانی جلوتر از همه باشید تا به عنوان برنده اعلام شوید!

توضیح اجزای بازی

سفینه ها

سفینه ها از دو قسمت مجزا با رنگ یکسان ساخته شده اند که در شروع هر بازی مطابق شکل موجود در دفترچه اصلی بازی سرهم شده اند.آن ها در طول بازی بر روی برد پیشروی حرکت می کنند تاجایگاه هر بازیکن در مسابقه را نشان دهند.

برد های پیشروی

برد های پیشروی ترتیب و نظم فعلی و جایگاه های مرتبط با هر بازیکن در طول مسابقه درحالی که سفینه ها بر روی آن ها حرکت می کنند را نشان می دهند. فقط خطوط سفید نشان داده شده بر روی این برد ها مهم هستند. عناصر دیگر کاملا دکوری اند. هر برد به 7 منطقه تقسیم شده است. هر تعداد سفینه می تواند هر یک از این منطقه ها را اشغال کند.

تایل های مسیر

تایل های مسیر به عنوان قسمت های مختلف مسابقه که بازیکنان از مسیر های بازی عبور می کنند ظاهر می شوند. آن ها داخل اتاقک خلبان هواپیما، مسیر های مختلف که بازیکنان می توانند انتخاب کنند را نشان می دهند. تایل ها دو رو دارند: یک رو برای بازی 3 یا 4 نفره و دیگری برای بازی 5 یا 6 نفره می باشد. آن ها از 1 تا 12 شماره گذاری می شوند.

تایل ها خط پایان

تایل های خط پایان شبیه تایل های مسیر هستند، اما یک خط پایان در نیمه بالایی را نشان می دهند. آن ها از 13 تا 16 شماره گذاری می شوند. در هر بازی، فقط یکی از این تایل ها استفاده خواهد شد، و این آخرین تایلی است که بازی می شود.

توکن ها جایزه

6 نوع مختلف از جایزه که شما می توانید در طول مسابقه بردارید وجود دارد. این توکن ها به شما اجازه می دهد که موقعیت خودتان را بهتر کنید یا دیگر بازیکنان را عقب بی اندازید. دو نوع از آن ها کمیاب اند.

(الکترومغناطیس 2 عدد، توپ یونی 2 عدد، شعله افکن 7 عدد، میدان نیرو 7عدد، نیترو 7 عدد و مخزن سوخت 7 عدد)

توضیح هر یک از اینها در قسمت خلاصه گفته شده است.

مکعب های سوخت

مکعب های خنثی، به عنوان مکعب های سوخت نیز شناخته می شوند، که به عنوان مقدار انرژی باقی مانده برای حرکت دادن سفینه خود استفاده می کنید. 1 مکعب بزرگ خنثی برابر با 5 مکعب خنثی سایز معمولی (کوچک) می باشد.

تاس زرد و تاس آبی

این تاس ها بعضی مواقع برای فراهم کردن مقادیر مختلف استفاده می شوند. تاس زرد به شما این اجازه را می دهد که بفهمید چقدر سوخت باید مصرف کنید، درحالی که تاس آبی نشان می دهد که چند منطقه می توانید به جلو حرکت کنید.

توکن های میدان نیرو

این توکن ها مکان قرارگیری میدان های نیرو را بر روی برد های پیشروی نشان می دهند.

چیدمان بازی

1

دو برد پیشروی را مطابق شکل موجود در دفترچه اصلی در تماس با یکدیگر قرار دهید. سومی را فعلا کنار بگذارید.

2

12 تایل مسیر را بردارید و مطمئن شوید که روی آن ها متناسب با تعداد نفراتی که بازی می کنید باشد. آن ها را بر زده و در یک دسته کنار برد های پیشروی قرار دهید.

اگر اولین بار است که بازی می کنید: مراحل 2 و 3 را انجام ندهید. در عوض، تایل های 1 تا 13 را برداشته (روی آن ها متناسب با تعداد نفرات باشد)، بصورت صعودی آن ها را مرتب کرده، و در یک دسته قرار دهید. 3 تایل باقی مانده را داخل جعبه قرار دهید.

3

4 تایل خط پایان را بر زده، یکی را بصورت تصادفی انتخاب کرده، و بدون اینکه به آن نگاه کنید در زیر دسته تایل های مسیر قرار دهید. مطمئن شوید که روی آن ها متناسب با تعداد نفرات باشد. 3 تایل باقی مانده را بدون نگاه کردن به آن ها داخل جعبه برگردانید.

4

تاس های آبی و زرد را کنار تایل های مسیر قرار دهید.

5

32 توکن جایزه را بر زده و به پشت روی میز طوری که همه بازیکنان به آن ها دسترسی داشته باشند در یک دسته قرار دهید. دسته توکن های میدان نیرو را کنار آن ها قرار دهید.

6

هر بازیکن 12 سوخت بردارد و رو به روی خودش، جلوی دید همه قرار دهد.

7

هر بازیکن یک رنگ انتخاب می کند، و کنترل کننده و سفینه متناسب با آن را بر می دارد. بقیه سفینه ها به جعبه بر می گردند.

8

چند مکعب سوخت اضافه هم کنار برد های پیشروی قرار دهید. این قسمت ذخیره خواهد بود.

9

سفینه خود را روی سومین منطقه از مسیر بر روی برد پیشروی، مطابق شکل موجود در دفترچه اصلی قرار دهید.

چگونگی بازی

یک دست بازی تا 13 نوبت طول میکشد (12 تایل مسیر و یک تایل خط پایان). هر نوبت ترکیبی از چهار فاز است، همیشه طبق ترتیب زیر بازی می شود:

1: جایزه

2: برنامه ریزی

3: نتیجه

4: آشکار کردن

توصیه: اولین باری که این راهنما را می خوانید، به شدت توصیه می شود که ابتدا صفحات مربوط به برنامه ریزی، نتیجه، و آشکار کردن را بخوانید و سپس به قسمت جایزه برگردید. از آنجایی که در اولین نوبت جایزه ای وجود ندارد این ترتیب خواندن آموزش بازی برای اولین بار بیشتر متناسب خواهد بود.

جایزه

در طول این فاز، هریک از بازیکنان این اختیار را دارند که یکی از توکن های جایزه خود را بازی کرده و تاثیراتش را ایجاد کند. برای فهمیدن تاثیرات این توکن ها به قسمت خلاصه مراجعه کنید.

اولویت استفاده از این توکن ها با بازیکنی است که از همه جلوتر است (در جلوترین منطقه قرار دارد یا جلوترین منطقه را اشغال کرده است) و به همین ترتیب تا نفر آخر ادامه می یابد، در هر نوبت هر بازیکن اعلام می کند که می خواهد از توکن جایزه اش استفاده کند یا نه. اگر چند سفینه در یک منطقه قرار دارند، می توانند خودشان تصمیم بگیرند که با چه ترتیبی توکن ها را بازی کنند. این بخاطر این است که جایزه هایی که توسط این بازیکن ها استفاده می شوند نمی توانند تاثیری بر روی خودشان که در یک منطقه هستند بگذارند و وقتی چند بازیکن که در یک منطقه هستند قرار است اثر توکن خود را اعمال کنند این اثرات بصورت همزمان اعمال می شود و در نتیجه رعایت ترتیب برای آن ها تفاوتی در بازی ایجاد نمی کند. اگر میخواید که یک توکن جایزه را بازی کنید، آنرا به پشت مقابل خود قرار دهید. شما در هر نوبت فقط می توانید یک توکن جایزه را بازی کنید.

بعد از اینکه همه بازیکن ها تصمیم گرفتند که توکن جایزه بازی می کنند یا نه، توکن های بازی شده را رو کنید. تاثیرات توکن ها را با اولویت گفته شده اعمال کنید. اگر چند توکن از یک منطقه بازی شد، اثرات آن ها بصورت همزمان و یکجا اعمال می شود و ممکن است این اثرات با هم جمع شوند. توکن هایی که به بازیکن های دیگر آسیب می رساند بر کل یک منطقه اعمال می شوند.

بعد از آن، توکن های جایزه استفاده شده را حذف کنید (کنار بگذارید). به فاز برنامه ریزی بروید. اگر همه بازیکنان حذف شده اند یا فقط یکی باقی مانده است، بلافاصله به قسمت پایان بازی بروید.

مثال: (با توجه به شکل موجود در دفترچه اصلی) سبز تصمیم می گیرد که یک توکن نیترو بازی کند تا به صورت رایگان یک منطقه به جلو حرکت کند.

زرد تصمیم می گیرد که یک توکن شعله افکن بازی کند که به اولین منطقه اشغال شده بعد از خودش (بعد از منطقه ای که خودش در آن است) آسیب می رساند، تا حریفانش در منطقه ذکر شده را دو منطقه به عقب حرکت دهد.

آبی که در آخرین موقعیت است، تصمیم می گیرد که یک توکن الکترومغناطیس بازی کند که باعث می شود بازیکنانی که در جلوترین منطقه هستند 3 منطقه به عقب و بقیه بازیکن ها 2 منطقه به عقب حرکت کنند.

تاثیرات این توکن ها طبق اولویت ذکر شده بصورت زیر اعمال می شود:

سبز بدون از دست دادن سوخت یک منطقه به جلو حرکت می کند.

همزمان با حرکت سبز، شعله افکن زرد به تمامی بازیکن هایی که در نزدیک ترین منطقه اشغال شده قرار دارند آسیب می رساند. بنابراین بنفش 2 منطقه به عقب حرکت می کند. سبز توسط شعله افکن آسیبی نمی بیند، زیرا وقتی که اثر شعله افکن اعمال شد سبز و زرد در یک منطقه بودند.

الکترومغناطیسی که توسط آبی اعمال شد باعث می شود که سبز 3 منطقه به عقب (از آنجایی که فقط سبز در جلوترین منطقه بود) برود و بنفش، زرد، و قرمز هرکدام 2 منطقه به عقب بروند.

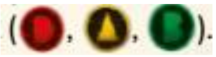
برنامه ریزی

در این فاز، برای استراتژی خود بهترین مسیر را انتخاب می کنید. سعی کنید برای سود بردن از موقعیت، حرکات حریفانتان را پیشبینی کنید.

همزمان و بطور مخفیانه هر بازیکن با استفاده از چرخ سمت راست مسیری که می خواهد انتخاب کند را مشخص می کند. به راحتی می توانید برنامه ای که چیده اید را به بقیه بازیکن ها بگویید اما هیچ چیز نمی تواند مانع بلوف زدنتان شود!

نکته: چرخ سمت چپ استفاده نخواهد شد. چرخ وسطی فقط برای یکی از تایل های خط پایان استفاده خواهد شد. چرخ سمت راست در هر نوبت استفاده خواهد شد.

مسیر هایی که می توانید انتخاب کنید توسط چراغ های راهنمای رنگی بر روی تایل های مسیر که در قسمت بالای دسته تایل ها به وضوح مشخص هستند نشان داده می شوند. (قرمز، زرد، سبز).



تایل های مشخصی فقط دو مسیر را پیشنهاد می دهند بنابراین چراغ های راهنما برای مسیر سوم خاموش می باشند. در مثالی که در دفترچه اصلی به تصویر کشیده شده است (که در زیر هم آمده)، شما نمی توانید مسیر وسط (زرد) را انتخاب کنید زیرا فقط چراغ های مسیر راست و چپ (سبز و قرمز) روشن هستند.

تایل های مسیر ممکن است گاهی اوقات برای شما هیچ انتخابی باقی نگذارند. همچنین ممکن است مجبور شوید مسیری را برنامه ریزی (انتخاب) کنید که باعث شود برایتان هیچ مکعب سوخت باقی نماند و سبب حذفتان شود (قسمت نتیجه را ببینید). در این حالت، شما نمی توانید مسیری را انتخاب کنید که نیازمند سوختی بیشتر از مقدار سوختی که شما دارید است. به هر حال، ممکن است شما تا وقتی که بهترین نتیجه ممکن برای اینکه مکعب های سوخت کمتری نسبت به آنچه که دارید خرج کنید، مسیری با یک نتیجه تصادفی (شانسی) را انتخاب کنید (برای مثال، انداختن تاس).

حالا به فاز نتیجه بروید.

نتیجه

وقتی که همه بازیکن ها انتخاب خود را برنامه ریزی کردند، کنترل کننده هایشان را آشکار (رو) می کنند. تمام هزینه ها را همزمان بپردازید. سپس، همه دستاورد ها (منفعت ها و مزایا) را همزمان مقرر کنید.

ساختار یک تایل مسیر

(با توجه به شکل های موجود در دفترچه اصلی) تایل های مسیر (اغلب) همیشه بر یک سختار استوار اند:

سطر اول شرایط مورد نیاز برای یک یا چند مسیر را نشان می دهد. این سطر ممکن است خالی باشد.

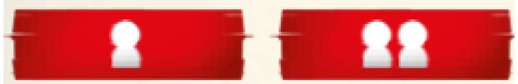
سطر دوم هزینه های مسیر را نشان می دهد.

سطر سوم دستاورد ها و منفعت های یک مسیر را نشان می دهد.

(در هر تایل مسیر یا تایل خط پایان، سه سطر ذکر شده در قسمت پایین چراغ های راهنمای رنگی، و شماره تایل و تعداد نفرات متناسب با تایل در قسمت بالای آن ها قرار دارند).

استثنا: تایل 11 به طور کامل بر این پایه استوار نیست. به قسمت قوانین ویژه درباره تایل های خاص مراجعه کنید.

علائم تایل های مسیر



تعداد این آدمک ها در سطر اول تایل مسیر تعداد افراد مجاز برای انتخاب آن مسیر را نشان می دهد. زمانی که کنترل کننده خود را آشکار می کنید، اگر تعداد بازیکنانی که این مسیر را انتخاب کرده اند کمتر یا برابر با تعداد آدمک های مشخص شده باشد، آن بازیکن ها هزینه را پرداخت کرده و از سودهای آن مسیر مانند حالت عادی بهره می برند. اگر تعداد ذکر شده از تعداد آدمک ها بیشتر باشد، تمام بازیکن هایی که این مسیر را انتخاب کرده اند نوبتشان را از دست می دهند. آنها نه چیزی پرداخت کرده و نه چیزی بدست می آورند. آنها همچنان به عنوان انتخاب کننده این مسیر تلقی می شوند، در عوض، مسیر های دیگر توسط این بازیکن (ها) خالی از انتخاب مانده اند.

این عدد تعداد منطقه هایی را که سفینه شما به جلو می رود را نشان می دهد. توکن های جایزه می توانند سفینه شما را به عقب یا جلو حرکت دهند، اگر عدد مثبت باشد سفینه رو به جلو و اگر منفی باشد رو به عقب حرکت می کند. نتیجه یک تایل مسیر هرگز باعث نمی شود که شما به عقب حرکت کنید. هر منطقه می تواند هر تعداد سفینه در خود داشته باشد.

اگر نشانگر (علامت) در سطر دوم (سطر هزینه) باشد این عدد تعداد مکعب های سوختی که مصرف یا پرداخت می کنید را نشان می دهد یا اگر در سطر سوم (سطر سود) باشد این عدد تعداد مکعب های سوختی که بدست می آورید را نشان می دهد. توکن های جایزه نیز می توانند باعث شوند که سوخت از دست داده یا بدست آورید. مکعب های سوخت از قسمت ذخیره برداشته یا در آنجا گذاشته می شوند. شما محدود به داشتن فقط 12 مکعب سوخت نیستید.

هر زمان که شما یک توکن جایزه بدست آورید، از دسته مربوطه دو توکن بالایی را برمیدارید و پس از دیدن آنها یکی را انتخاب کرده و به پشت رو به روی خود قرار می دهید و دیگری را در زیر دسته میگذارید. شما ممکن است هر تعداد که بخواهید توکن جایزه مقابل خود داشته باشید، اما فقط می توانید در هر نوبت فقط یکی را بازی کنید. اگر دسته توکن های جایزه تمام شد، توکن های جایزه مصرف شده را بر زده و به عنوان دسته جدید قرار دهید.

(این ها نمایانگر مسیر های قابل انتخاب هستند که ممکن است گاهی دو مورد و گاهی نیز سه مورد از آنها بر روی تایل مسیر وجود داشته و قابل انتخاب باشد) این نشانگر ها می توانند در مقابل نشانگر های فلش یا رعد و برق ظاهر شوند. تعداد جا به جایی این نشانگر ها متنوع است و برابر با تعداد بازیکنانی است که این نشانگر را در این نوبت برنامه ریزی کرده اند (چه موفق به گرفتن آن مسیر شده باشند و چه نشده باشند).

این نشانگر ها می توانند در مقابل نشانگر های فلش یا رعد و برق ظاهر شوند. وقتی که در فاز نتیجه تاثیرات یک تایل مسیر را اعمال می کنید، تاس خواسته شده را برای تعیین مقدار آن بی اندازید. همه بازیکنانی که تحت تاثیر این نشانگر باشد باید برای خودشان تاس بی اندازند. وقتی که تاس زرد را برای تعیین هزینه مسیر می اندازید، این تاس همیشه تعداد مکعب های سوختی که باید بپردازید را مشخص می کند. تایل 14 می تواند نیاز داشته باشد که شما چندین بار تاس بی اندازید و نتایج را با هم جمع کنید.

این نشانگر نشان می دهد که شما باید در فاز نتیجه یک عدد را با استفاده از چرخ وسط کنترل کننده خود انتخاب کنید. شما به اندازه همان عددی که انتخاب کرده اید سوخت مصرف کرده و به همان تعداد منطقه جلو می روید.

اگر تعداد منطقه هایی که شما به جلو می روید از تعداد منطقه هایی که در پیش روی سفینه شما باقی مانده بیشتر باشد، سومین برد پیشروی را در جهتی که مسابقه ادامه دارد قرار دهید. سپس بر روی برد جدید حرکت کنید. زمانی که همه هزینه ها پرداخت شد و حرکت همه بازیکنان کامل شد، عقب ترین (اولین) برد پیشروی را حذف کنید. اگر زمانی که این برد کنار می رود سفینه ای بر روی آن قرار داشته باشد، از بازی حذف شده و صاحب آنها از بازی بیرون می روند. اگر باید دورتر از در دسترس ترین (عقب ترین) منطقه به عقب برگردید، از بازی بیرون می روید (هیچ برد پیشروی ای هیچگاه به پشت خط سیر مسابقه اضافه نمی شود).

اگر موجودی مکعب های سوخت شما به 0 رسید، شما حذف می شوید. سفینه خود را از برد پیشروی بردارید.

استثنا: در طول فاز نتیجه تایل خط پایان، ممکن است دقیقا 0 مکعب سوخت داشته باشید و حذف نشوید: از آنجا که مسابقه تمام شده به سوخت بیشتری نیاز ندارید. اگرچه، نیاز داشته باشید سوخت بیشتری نسبت به مکعب های سوختی که برایتان باقی مانده خرج کنید از بازی حذف می شوید.

در بازی 5 یا 6 نفره، اگر بعد از حذف فقط 4 بازیکن یا کمتر در بازی باقی مانده باشد، تمامی تایل های مسیر و تایل خط پایان را بدون اینکه ترتیب آنها به هم بریزد پشت رو کنید.

حالا به فاز آشکار کردن بروید.

اگر همه بازیکنان حذف شده اند یا فقط یکی باقی مانده به قسمت پایان بازی مراجعه کنید.

آشکار کردن

در این فاز، تایل مسیر بالایی را برداشته و به جعبه برگردانید تا تایل بعدی آشکار شود. حالا یک نوبت جدید را با تایل جدید آشکار شده، با شروع از فاز اول (جایزه) آغاز کنید.

قوانین ویژه درباره تایل های خاص

تایل 11: سمت 3 الی 4 نفره این تایل نیاز دارد که تنها کسی باشید که یکی از مسیر های داده شده را انتخاب می کند تا بدون پرداخت هزینه از مزایای آن بهره مند شوید. اگر بیشتر از یک بازیکن این مسیر را انتخاب کند، همه آن ها باید هزینه آن مسیر را

بدون بهره مندی از سود آن بپردازند. (سمت دیگر این تایل نیز همین قوانین را دارد اما امکان انتخاب هر مسیر بجای فقط 1 نفر فقط 2 نفر می باشد.)

مثال: اگر تنها بازیکنی هستید که مسیر قرمز را انتخاب می کنید، سفینه خود را بدون پرداخت سوختی 3 منطقه به جلو حرکت دهید. اگز در انتخاب این مسیر تنها نیستید، 1 مکعب سوخت خرج کرده و چیزی بدست نمی آورید.

تایل 12: مسیر سبز نیاز دارد که 1 سوخت بعلاوه عدد حاصل از انداختن تاس زرد را پرداخت کنید.

مثال: تاس زرد را می اندازید و 3- می آید درنتیجه باید جمعا 4 سوخت بپردازید.

پایان بازی

بازی در یکی از این سه حالت ممکن است پایان یابد:

1: بعد از اتمام فاز آشکار کردن تایل خط پایان:

بازیکنی که در حال حاضر از همه جلوتر باشد مسابقه را می برد. اگر چند بازیکن که از همه جلوتر هستند در یک منطقه باشند، کسی که بیشترین مکعب سوخت را دارد می برد. اگر باز هم تساوی وجود دارد، کسی که بیشترین توکن جایزه را در مقابل خود دارد می برد. اگر هنوز هم تساوی وجود دارد، آن بازیکنان پیروزی را باهم تقسیم می کنند.

2: اگر در هر لحظه از بازی فقط یک بازیکن باقی مانده باشد، آن بازیکن برنده است.

3: اگر همه بازیکنان حذف شوند، برنده ای وجود ندارد. سریعا بازی جدید را شروع کنید.

خلاصه

یادآوری برای چیدمان سریع

1 کنترل کننده + 1 سفینه (که در منطقه سوم قرار می گیرد) + 12 مکعب سوخت برای هر بازیکن

12 تایل مسیر + 1 تایل خط پایان

2 برد پیشروی + 1 برد پیشروی در دسترس

32 توکن جایزه (پشت رو) + 7 توکن میدان نیرو

1 تاس زرد + 1 تاس آبی

توضیحات توکن های جایزه

توپ یونی: وقتی که این توکن جایزه را بازی می کنید سفینه شما باید از همه عقب تر باشد. زمانی که این توکن اعمال می شود تمام سفینه هایی که در منطقه های جلویی شما قرار دارند 2 سوخت از دست می دهند، یا اگر 2 مکعب سوخت یا کمتر داشته باشند همه آن ها را از دست می دهند.

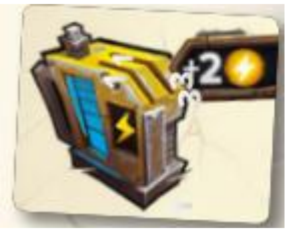
الکترومغناطیس: وقتی که این توکن جایزه را بازی می کنید سفینه شما باید از همه عقب تر باشد. زمانی که این توکن اعمال شود جلوترین سفینه (یا سفینه ها اگر از همه جلوتر باشند و در یک منطقه باشند) سریعا 3 منطقه به عقب بر می گردند و همزمان، سفینه هایی که بین سفینه شما و جلوترین سفینه (سفینه ها) هستند 2 منطقه به عقب بر می گردند.

نکته: تعداد این دو گونه سلاح از همه کمتر می باشد.

شعله افکن: هنگام استفاده از این توکن موقعیت شما اهمیتی ندارد. نزدیکترین منطقه جلوتر از شما که توسط یک سفینه یا بیشتر اشغال شده باشد تحت تاثیر این سلاح قرار گرفته و به محض اعمال آن سفینه های ذکر شده سریعا 2 منطقه به عقب بر می گردند.

میدان نیرو: زمانی که تایل خط پایان رو شده باشد نمی توانید از این توکن استفاده کنید. به محض اعمال این توکن جایزه یک توکن میدان نیرو را در کنار سفینه خود در منطقه ای که در آن قرار دارید روی برد پیشروی قرار دهید. اگر یک سفینه به یک منطقه با یک میدان نیرو یا بیشتر بر روی آن وارد شود (فرق نمی کند که حرکت رو به جلو یا رو به عقب بوده باشد)، بر روی همان منطقه می ایستد. در پایان فاز آشکار کردن، اگر حئاقل یک سفینه به یک منطقه با یک میدان نیرو یا بیشتر بر روی آن در طول این نوبت وارد شد، تمامی توکن های میدان نیرو را از روی آن منطقه بردارید.

مخزن سوخت: شما سریعا 2 مکعب سوخت از قسمت ذخیره دریافت می کنید.

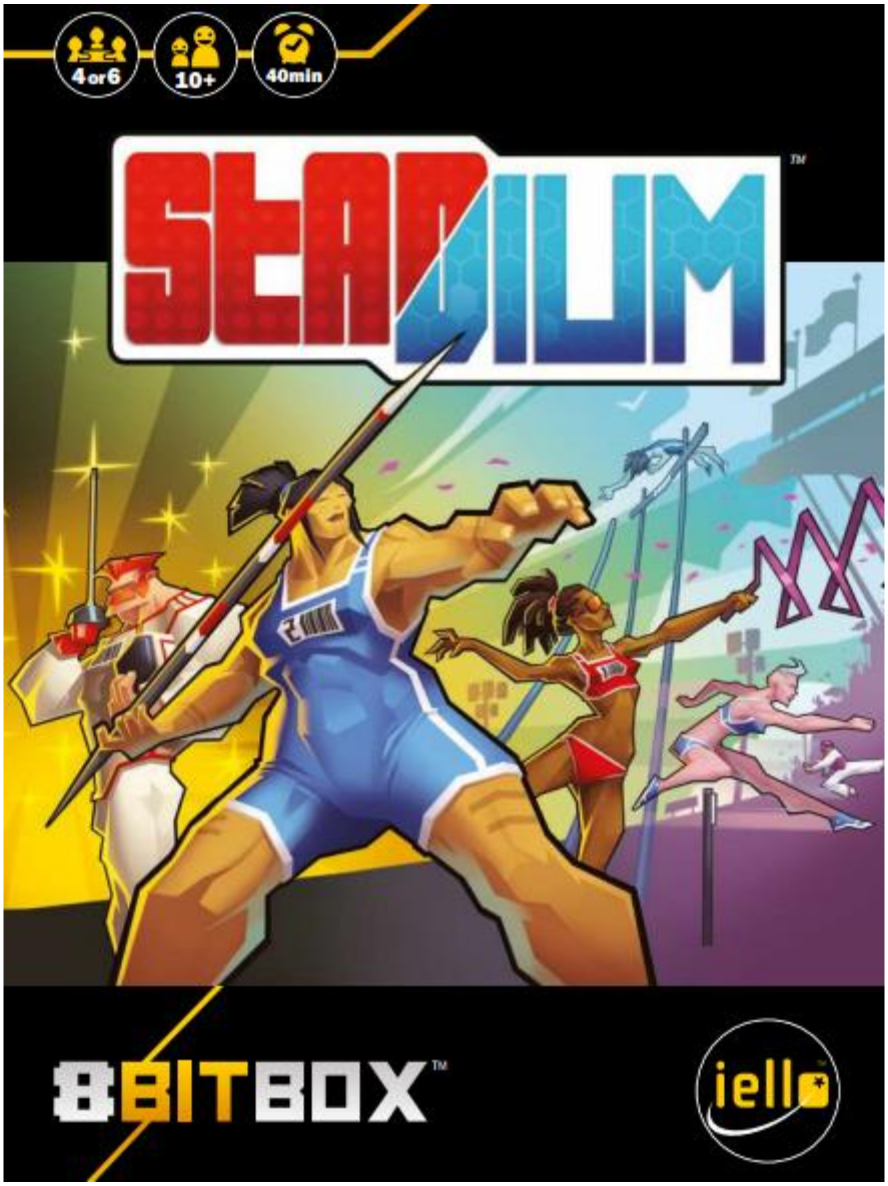


نیترو: سفینه شما سریعا یک منطقه به جلو حرکت می کند.

نکته: توکن های جایزه می توانند فعل و انفعالات زیادی را زمانی که به موقع بازی شوند ایجاد کنند. از آن ها چشم پوشی نکنید. برای مثال، در فاز جایزه یک توکن جایزه نیترو می تواند به شما این امکان را بدهد که به یک منطقه که شامل یک توکن میدان نیرو است وارد شوید یا در فاز نتیجه به شما این امکان را بدهد که بطور معمولی به جلو حرکت کنید، چرا که این ها دو حرکت متمایز می باشند. (حرکت اول این امکان را به شما می دهد که توکن میدان نیرو حرکت شما را در فاز نتیجه محدود نکند.)

STADIUM

زمان لازم: 40 دقیقه   تعداد نفرات: 4 یا 6   رنج سنی: +10



اکنون ورزشکاران ستاره های آبی و خورشید های قرمز را به میدان مسابقه فرا بخوانید!

یک عمر برای این رویداد تمرین کرده اید. اکنون زمان آن رسیده که به جهان نشان دهید که از چه ساخته شده اید، اما به خاطر داشته باشید که همیشه به عنوان یک تیم قوی تر هستید. انرژی خود را در طول مسابقات برای بردن بیشترین مدال و افتخار آفرینی برای کشورتان مدیریت کنید!

نکته: این بازی تیمی می باشد و باید بصورت دو تیم دو نفره یا دو تیم سه نفره بازی شود.

اجزای بازی

16 تایل مسابقه

2 برد مدال

6 برد ورزشکار

1 توکن بازیکن اول

1 توکن بسکتبال

اجزای کنسول

1 کنترل کننده به ازای هر بازیکن

2 مکعب رنگی به ازای هر بازیکن (متناسب با رنگ کنترل کننده ها)

حدود دو جین مکعب خنثی

1 تاس سفید، 1 تاس آبی، 1 تاس قرمز، 1 تاس زرد، 1 تاس سبز

مرور کلی و هدف بازی

با استفاده از کنترل کننده خود، تصمیم بگیرید که چه مقدار انرژی را برای مسابقه فعلی میخواهید مصرف کنید. هر مسابقه متفاوت است و باید برای پشت سر گذاشتن مسابقه و برنده شدن بیشترین مدال بعد از 10 مسابقه با هم تیمی های خود هماهنگ باشید. هر نوع مدال به میزان امتیاز پیروزی های متفاوتی می ارزد. تیمی که در آخر بازی بیشترین امتیاز پیروزی را داشته باشد برنده بازی است.

توضیح اجزای بازی

تایل های مسابقه

تایل های مسابقه سه نوع دارند: تایل های مسابقه استاندارد، تایل های مسابقه استراحت، تایل های مسابقه نهایی. نوع تایل را میتوان از طراحی پشت آن تشخیص داد. قسمت رویی هر تایل منحصر به فرد است. وقتی که مسابقات (تایل های مسابقه) چیده می شوند یک مسیر (به شکل داخل استادیوم) را شکل می دهند. چگونگی بازی هر تایل، با جزییات، در دفترچه توضیحات تایل های مسابقه شرح داده شده است.

نکته: روی هر تایل مسابقه شامل این قسمت ها می باشد: تصویر (قسمت سمت چپ بالا)، مجاز بودن یا نبودن صحبت کردن و نماد تایل مسابقه و نوع مدال های قابل اهدا (قسمت سمت چپ پایین)، خلاصه ای از چگونگی بازی برای تایل (قسمت سمت راست). قسمت سمت راست هر تایل در دفترچه توضیحات تایل های مسابقه توضیح داده می شود.

نکته: پشت تایل های مسابقه استاندارد (با تعداد 9 عدد) با تصویر مانع پرش و تایل های مسابقه استراحت (با تعداد 3 عدد) با تصویر برانکارد و تایل های مسابقه نهایی (با تعداد 4 عدد) با تصویر دوربین و سکوی قهرمانی، قابل تشخیص می باشند.

برد های مدال

هر تیم یک برد مدال دارد. این برد ها در دو انتهای 10 تایل مسابقه قرار می گیرند و به بازیکن ها این امکان را می دهند تا تعداد مدال های برده شده توسط تیم ها را رصد کنند.

برد های ورزشکار

قسمت رویی برد های ورزشکار چه آبی باشند چه قرمز دو قسمت دارند: قسمت انرژی و قسمت امتیاز. قسمت انرژی (قسمت سمت چپ) مقدار انرژی ای که برایتان باقی مانده را نشان می دهد. قسمت امتیاز (قسمت سمت راست)، امتیاز هایی را که در طول مسابقه فعلی به ثبت رسانده اید را نشان می دهد.

توکن بازیکن اول

یک روی این توکن آبی و روی دیگر آن قرمز است که متناسب با رنگ تیم ها می باشد. این توکن برای اینکه نشان دهد کدام بازیکن بازی را وقتی که هنوز بطور همزمان یک مسابقه بازی نشده است شروع خواهد کرد، استفاده می شود. (این توکن فقط دست یک بازیکن نمی ماند و در تایل های خاصی در جهت عقربه های ساعت به نفر بعدی که از تیم مقابل می باشد می رسد.)

مکعب های خنثی

این مکعب ها در بعضی از مسابقات و در جای دیگری در بازی استفاده می شوند. آن ها بر روی تایل های مسابقه قرار می گیرند تا چیزهای متفاوتی از جمله پیشروی قدم به قدم در مسابقه فعلی، را نشان دهند.

مکعب های رنگی

این مکعب ها مخصوص هر بازیکن می باشند. آن ها انرژی باقی مانده بازیکنان و امتیاز ثبت شده آن ها در مسابقه فعلی را بر روی برد ورزشکار آن ها نشان می دهند.

تاس ها

تاس ها در بعضی از مسابقات استفاده می شوند. آن ها این امکان را می دهند تا بطور اتفاقی تشخیص دهید که در مسابقه مورد نظر موفق شده اید یا شکست خورده اید.

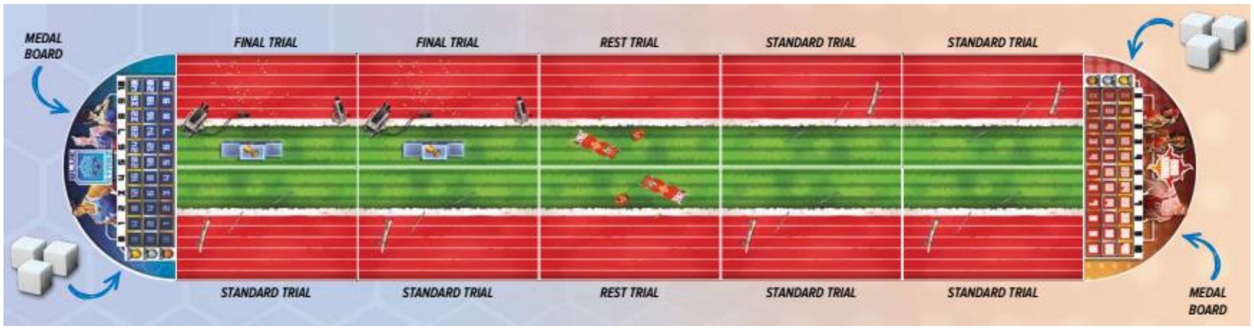
دفترچه توضیحات تایل های مسابقه

این دفترچه چگونگی بازی برای هر مسابقه را با جزییات شرح می دهد.

توکن بسکتبال

توکن بسکتبال فقط در مسابقه بسکتبال استفاده می شود. نشان می دهد که کدام بازیکن مالکیت توپ را در دست دارد.

چیدمان بازی



1

9 تایل مسابقه استاندارد را برداشته، بر زده و 6 تا را بطور تصادفی پشت رو مطابق تصویر موجود در دفترچه (صفحات 6 و 7) قرار دهید. 3 تایل باقی مانده را به جعبه برگردانید.

2

به همین روش، 2 تایل مسابقه استراحت را انتخاب کرده و مطابق تصویر قرار دهید. سومین تایل را به جعبه برگردانید.

3

به همین روش، 2 تایل مسابقه نهایی را انتخاب کرده و مطابق تصویر قرار دهید. 2 تایل باقی مانده را به جعبه برگردانید.

نکته: مکان و ترتیب قرار گیری این تایل ها مهم است و حتما با توجه به تصویر چیده شود. (ترتیب طی کردن مسابقات و تایل ها به این شکل است: دو تایل استاندارد، یک تایل استراحت، چهار تایل استاندارد، یک تایل استراحت و در نهایت دو تایل نهایی.)

4

2 برد مدال را به رو در دو انتهای 10 تایل های مسابقه چیده شده مطابق شکل قرار دهید. 1 مکعب خنثی بر روی هر سه 0 موجود بر روی این برد ها قرار دهید.

5

دفترچه توضیحات تایل های مسابقه و تاس سفید، آبی، قرمز، زرد و سبز را در دسترس قرار دهید.

6

2 تیم (یکی آبی و یکی قرمز) هر یک از 2 یا 3 بازیکن تشکیل دهید. استادیوم فقط می تواند با 4 یا 6 نفر بازی شود.

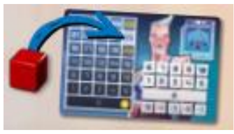
7

اعضای هر تیم بصورت یک در میان بنشینند. هر بازیکن یک برد ورزشکار به رنگ تیمش برداشته و به رو در مقابل خود قرار دهد.

8

هر بازیکن یک رنگ انتخاب کرده و کنترل کننده و مکعب های رنگی متناسب با آن را بردارد.

9



هر بازیکن یکی از مکعب های رنگی اش را در قسمت انرژی برد ورزشکارش بر روی عدد 25 قرار دهد. مکعب رنگی دوم را فعلا کنار بگذارید.

10

بازیکنی که سنش از همه بیشتر است توکن بازیکن اول را به هوا بیندازد و وقتی فرود آمد اگر روی آن به رنگ تیمش بود، توکن را نزد خود نگه می دارد. اگر به رنگ تیم حریف بود، توکن را به نفر سمت چپش که از تیم حریف است می دهد. بازیکنی که این توکن را دارد بازیکن اول است.

چگونگی بازی

یک دست بازی استادیوم از 10 مسابقه تشکیل می شود.

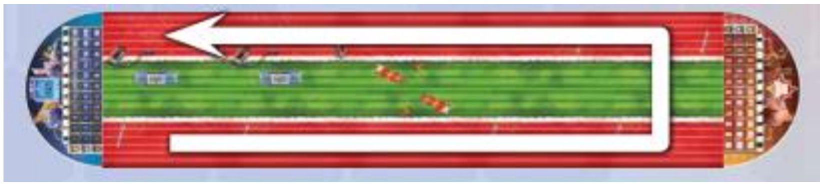
هر مسابقه در 2 فاز بازی می شود:

1: آشکار کردن

2: مسابقه و مدال ها

آشکار کردن

در این فاز، با توجه به جهت بازی (مطابق تصویر)، بازیکن اول تایل بعدی را که هنوز پشت رو است را آشکار می کند.



بازیکن اول توضیحات مسابقه رو شده را با صدای بلند میخواند. این توضیحات در دفترچه توضیحات تایل های مسابقه یافت می شوند.

به فاز دوم یعنی مسابقه و مدال ها بروید.

مسابقه و مدال ها

در این فاز، با توجه به توضیحاتی که توسط بازیکن اول خوانده شده است مسابقه فعلی را پیش ببرید.

هرگز نمی توانید عددی بزرگتر از مقدار انرژی ای که در قسمت انرژی برایتان باقی مانده است را بر روی کنترل کننده خود برنامه ریزی (انتخاب) کنید. همیشه می توانید 0 را انتخاب کنید. مکعبی که بر روی قسمت انرژی است هرگز نمی تواند به بالاتر از 30 یا پایین تر از 0 برود.

اگر مسابقه به شما امکان صحبت کردن با بقیه بازیکنان را می دهد، همه بازیکنان باید بتوانند همه چیز هایی که می گویید را بشنوند. هرگز نمی توانید کنترل کننده خود را قبل از اینکه مسابقه اجازه آشکار کردن کنترل کننده تان را به شما بدهد به بازیکن دیگری نشان دهید.

نکته: منظور از علامت رعد و برق انرژی است.

وقتی که یک مسابقه به پایان می رسد، مدال یا مدال های درخور که در توضیحات مسابقه شرح داده شده است را اعطا کنید. دو دسته مسلبقه وجود دارد:

1: مسابقاتی که 1 مدال طلا می دهند

این مسابقات عموما به یک تیم پاداش می دهند. تیمی که مسابقه را می برد یک مدال طلا دریافت می کند و بلافاصله مکعب متناسب بر روی برد مدالش را یک خانه به جلو حرکت می دهد.

اگر بین تیم ها تساوی وجود دارد، هر تیم یک مدال طلا دریافت می کند.

2: مسابقاتی که 3 مدال می دهند

هر ورزشکار به تنهایی در پایان مسابقه امتیازی را کسب کرده است. بنابراین یک تیم می تواند چند مدال برنده شود. هر تیم مکعب های متناسب بر روی برد مدالش را برای هر مدال اعطا شده حرکت می دهد.

قوانین 3 مدال

زمانی که بازیکنان برای مسابقه ای که 3 مدال می دهد امتیازی کسب کرده باشند، مطابق زیر عمل کنید:

1. بازیکن یا بازیکنانی که بیشترین امتیاز را دارند هر کدام یک مدال طلا می گیرند. اگر 3 مدال یا بیشتر داده شده است، همین جا توقف کنید. (نوع دیگری از مدال در کار نخواهد بود و باید مسابقه بعدی رو یا همان آشکار شود.)

2. اگر فقط یک مدال طلا داده شد، بازیکن یا بازیکنانی که در مقام دوم قرار دارند هر کدام یک مدال نقره می گیرند. اگر در مجموع 3 مدال یا بیشتر داده شده است همین جا توقف کنید.

3. اگر دو مدال طلا اعطا شده است، بازیکن یا بازیکنانی که در مقام دوم قرار دارند هر کدام یک مدال برنز می گیرند.اعطای مدال ها همین جا به پایان می رسد (متوقف می شود).

4. اگر فقط یک مدال طلا و یک مدال نقره داده شده است، بازیکن یا بازیکنانی که در مقام سوم قرار دارند هر کدام یک مدال برنز می گیرند. اطعای مدال ها همین جا به پایان می رسد.

5. اعطای مدال ها ممکن است قبل از اعطای 3 مدال به پایان برسد، اگر اعطای حداقل 3 مدال به دلیل کافی نبودن بازیکنانی که امتیازی را کسب کرده باشند امکان پذیر نباشد. (مثال ها در ادامه)

مثال های قوانین 3 مدال

در مسابقه دو 100 متر (که در دفترچه توضیحات تایل های مسابقه صفحه 10 و مسابقه دهم توضیح داده شده و یک تایل مسابقه استراحت است) نیاز دارد که بازیکنان مقداری از انرژی خود را با استفاده از چرخ وسط کنترل کننده خود شرط بندی کرده تا به بزرگترین شرط بندی پاداش داده شود.

مثال 1: آبی و قرمز عدد 4 و سبز و زرد و بنفش عدد 3 و نارنجی عدد 1 را انتخاب کرده اند در نتیجه آبی و قرمز، طلا و سبز و زرد و بنفش برنز می گیرند و نارنجی هم چیزی دریافت نمی کنند.

مثال 2: آبی و قرمز و سبز عدد 4 و زرد و بنفش عدد 3 و نارنجی عدد1 را شرط بندی (انتخاب) کرده اند در نتیجه آبی و قرمز و سبز، طلا می گیرند و سایر بازیکنان مدالی دریافت نمی کنند.

نکته: به میزان عدد های انتخاب شده (انرژی های شرط بندی شده) توسط بازیکنان، از قسمت انرژی آن ها انرژی کم می شود.
چه موفق به کسب امتیاز و مدال شوند و چه نشوند.

در بعضی از تایل ها کادری متشکل از تعدادی آدمک قرمز و آبی و توکن بازیکن اول دیده می شود. اگر مسابقه با تایلی که یکی از این نماد ها را داشت به پایان رسید، بازیکن اول (کسی که توکن بازیکن اول را دارد)، توکن بازیکن اول را به بازیکن سمت چپش که از تیم مقابل است می دهد.

اگر مسابقه ای که تازه به پایان رسیده 10 امین مسابقه نبود، مسابقه جدیدی را با شروع از فاز آشکار کردن آغاز کنید. اگر به تازگی 10 امین تایل مسابقه را به پایان رسانده اید، به قسمت پایان بازی بروید.

پایان بازی

بازی وقتی که مدال یا مدال های 10 امین مسابقه اعطا شود به پایان می رسد. هر تیم جمع امتیاز پیروزی های خود را حساب می کند.

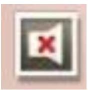
هر مدال طلا 4، هر مدال نقره 2 و هر مدال برنز 1 امتیاز پیروزی ارزش دارد.

تیمی که بیشترین امتیاز پیروزی را داشته باشد برنده است. اگر تساوی برقرار باشد هر دو تیم برنده اند.

خلاصه نماد ها

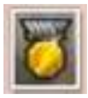
نماد های رویداد

بازیکنان اجازه صحبت کردن با یکدیگر را دارند.

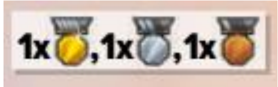


بازیکنان اجازه صحبت کردن با یکدیگر را ندارند.

این مسابقه زمانی که حداقل 3 مدال اعطا شود به پایان می رسد.

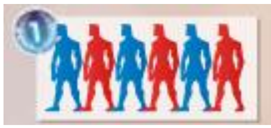


این مسابقه زمانی که حداقل 1 مدال اعطا شود به پایان می رسد.

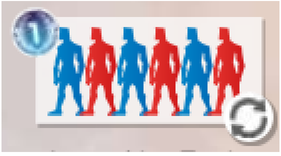


این مسابقه در 3 فاز یکسان، هر فاز برای یک نوع از مدال ها انجام می شود.

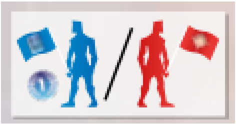
نماد های مشارکت



این مسابقه تا یک دور با شروع از بازیکن اول بازی می شود و هر یک از بازیکنان فقط یک نوبت بازی می کنند.



هر یک از بازیکنان با شروع از بازیکن اول نوبت خود را بازی می کنند (مسابقه و نوبت هر بازیکن ممکن است چندین دور طول بکشد).

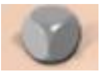


فقط بازیکن اول و بازیکن سمت چپش در این مسابقه شرکت می کنند.

2 بازیکن اول در این مسابقه شرکت کرده، سپس 2 بازیکن بعدی شرکت می کنند. در بازی 6 نفره، سپس 2 بازیکن نهایی شرکت می کنند.

این مسابقه بدون کنترل کننده انجام می شود.

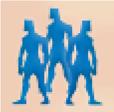
نماد های چگونگی بازی



تاس مشخص شده را بی اندازید.

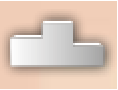
می توانید تاس مشخص شده را دوباره بی اندازید.

مکعب رنگی بر روی قسمت انرژی خود را به تعداد عدد مشخص شده حرکت دهید (جا به جا کنید).



انرژی ای که بدست آورده اید یا از دست داده اید بین تمام اعضای تیم تقسیم می شود (به هر شکلی که اعضای تیم تصمیم بگیرند).

کاری انجام نمی دهید.



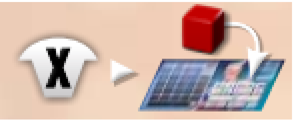
برای برنده شدن مدال ها رقابت کرده و امتیاز کسب می کنید.

این عدد برابر با دومین عدد بزرگ انتخاب شده در شرط بندی است.

مخفیانه یکی از این نماد ها (زرد، سبز، آبی) را با استفاده از چرخ سمت راست کنترل کننده خود برنامه ریزی (انتخاب) کنید.

مخفیانه یک عدد را با استفاده از چرخ وسط کنترل کننده خود شرط بندی (انتخاب) کنید.

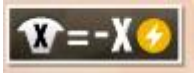
مخفیانه یک رنگ که متناسب با بازیکنی دیگر باشد را با استفاده از چرخ وسط کنترل کننده خود انتخاب کنید.



یک مکعب رنگی را بر روی عدد نمایان شده در قسمت امتیاز برد ورزشکار خود قرار دهید.

در نوبت خود، یک وزنه برای بلند کردن و مقدار انرژی برای خرج کردن را با صدای بلند اعلام کنید.

به اندازه عددی که مکعب روی آن قرار دارد انرژی مصرف کنید.



انرژی ای که شرط بندی کرده اید را مصرف کنید.

مکعب را به تعداد خانه های نشان داده شده، در قسمت امتیاز بر روی برد ورزشکار خود حرکت دهید.

خلاصه

یادآوری برای چیدمان سریع بازی

1 برد ورزکار به ازای هر بازیکن

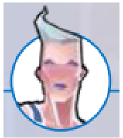
1 کنترل کننده + 2 مکعب رنگی (که یکی روی انرژی 25 قرار می گیرد) به ازای هر بازیکن

6 تایل مسلبقه استاندارد + 2 تایل مسابقه استراحت + 2 تایل مسابقه نهایی

5 تاس (سفید، آبی، قرمز، زرد، سبز)

معرفی ورزشکاران

ایرینا



او همیشه در یک رویداد ورزشی از 110٪ خود مایه می گذارد. بقیه مواقع از 110٪ خود برای رقص در دیسکو مایه می گذارد.

کان لی

نظم درونی متاثر از هنر های رزمی چگونگی آرامش داشتن قبل از یک مسابقه بزرگ را به او یاد داده (شاید هم مجموعه عادت هایش باعث این اتفاق شده).

کاناوا

برای او، تمرین شدید و مفرط قابل مقایسه با جنگ برای بقا در وطن متخاصم و سردش نیست.

موکویی

ورزش همه زندگی اش است. قطعا همینطور است اگر ورزش جایگزین عیاشی شود.

گوکی

هیچ چیز به اندازه یک جلسه تمرینی خوب که در نهایت شدیدا خسته و کوفته ات کند خوب نیست. خب قبول، خوابیدن تا ظهر هم می تواند خیلی باحال باشد.

لوگان

دامداری در دشت بزرگ با تراکتوری که همیشه خراب می شود چیزی خوب برای برای یک تمرین بالا تنه عالی است.

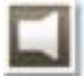
توضیحات تایل های مسابقه

(از آوردن تصاویر تکراری خود داری شده است)

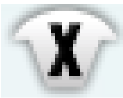
تصاویر استفاده شده در تایل ها همیشه متناسب با یک بازی 6 نفره است. برای یک بازی 4 نفره، چگونگی بازی مشابه هاست فقط باید بطور کلی نماد هایی که به 5 امین و 6 امین بازیکن اشاره می کند را نادیده بگیرید.

تایل های مسابقه استاندارد

دوچرخه سواری

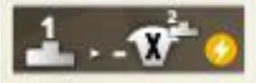


صحبت بین بازیکنان در طول مسابقه آزاد است.



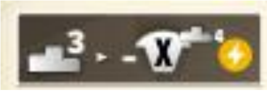
همه بازیکنان مخفیانه با استفاده از انتخاب کردن یک عدد توسط چرخ وسط کنترل کننده خود شرط بندی می کنند.

وقتی همه بازیکنان برنامه ریزی برای شرط بندی خود را به پایان رساندند، هم زمان کنترل کننده های خود ا آشکار می کنند.

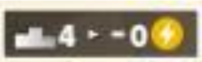


بازیکن یا بازیکنانی که بالاترین شرط بندی را انجام داده اند مقدار انرژی ای برابر با دومین شرط بندی بزرگ را مصرف می کنند. هر یک یک مدال طلا دریافت می کنند. اگر بازیکن دیگری شرط بندی کمتری نسبت به آن ها نکرده بود 0 انرژی مصرف می کنند.

سپس، اگر تا اینجای مسابقه 2 مدال یا کمتر اعطا شده است، بازیکن یا بازیکنانی که دومین شرط بندی بزرگ را انجام داده اند مقدار انرژی ای برابر با سومین شرط بندی بزرگ مصرف می کنند. اگر تا اینجای مسابقه فقط 1 مدال طلا اعطا شده است هر کدام یک مدال نقره دریافت می کنند. اگر تا اینجای مسابقه 2 مدال طلا اعطا شده است، این بازیکنان در عوض هر کدام یک مدال برنز دریافت می کنند. اگر بازیکن دیگری شرط بندی کمتری نسبت به آن ها نکرده بود 0 انرژی مصرف می کنند.



در نهایت، اگر تا اینجای مسابقه فقط 2 مدال طلا اعطا شده است، بازیکن یا بازیکنانی که سومین شرط بندی بزرگ را انجام داده باشند مقدار انرژی ای برابر با چهارمین شرط بندی بزرگ مصرف کنند. هر کدام یک مدال برنز دریافت می کنند. اگر بازیکن دیگری شرط بندی کمتری نسبت به آن ها نکرده بود 0 انرژی مصرف می کنند.



اگر مدالی برنده نشده اید، انرژی ای مصرف نکنید.

اگر، در هر لحظه از مسابقه، 3 مدال یا بیشتر اعطا شد، مسابقه به پایان می رسد. مدال بیشتری اعطا نمی شود و بازیکنان بیشتری انرژی مصرف نمی کنند.

سوارکاری

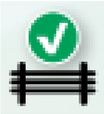
صحبت بین بازیکنان در طول مسابقه آزاد است.

این مسابقه 1 الی 5 دور طول می کشد. هر دور، بازیکنانی که هنوز حذف نشده اند تلاش می کنند تا از مانع بعدی بپرند (از چپ به راست). با استفاده از کنترل کننده های خود، همه بازیکنان مخفیانه برنامه ریزی کرده سپس همزمان یک شرط بندی را آشکار می کنند. سپس بازیکنان با شروع از بازیکن اول و بصورت ساعتگرد با انداختن تاس سبز در هر نوبت، از مانع فعلی می پرند.

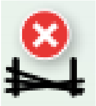
یک مکعب خنثی بر روی مربع 0 سفید رنگ قرار دهید. این مکعب نشان می دهد که کدام مانع در این نوبت باید پریده شود.

همه بازیکنان مخفیانه مقداری انرژی را شرط بندی می کنند. وقتی همه بازیکنان برنامه ریزی برای شرط بندی خود را به پایان رساندند، همه بازیکنان همزمان کنترل کننده های خود را آشکار می کنند (رو می کنند).

هر بازیکن در نوبت خودش تاس سبز را می اندازد. انرژی ای که شرط بندی کرده اید را مصرف کرده و با عدد نمایان شده روی تاس جمع بزنید:



اگر مجموع بزرگتر یا مساوی با ارزش مانع (عدد درون کادر رنگی کنار مانع فعلی) است، در پرش از آن موفق شده اید. مثال: برای مانع دوم، مجموع باید بزرگتر یا مساوی با 4 باشد.

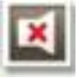


اگر این مجموع کمتر از ارزش مانع است، در پرش نا موفق بوده اید. مکعب رنگی در قسمت امتیاز تایل ورزشکار خود را روی عددی قرار دهید که مکعب خنثی روی آن قرار دارد. شما از این مسابقه حذف شده اید.

مکعب خنثی را یک خانه به راشت حرکت دهید. اگر حداقل یک مانع دیگر برای پریدن وجود دارد، و اگر بازیکن یا بازیکنانی که هنوز حذف نشده اند وجود دارد، تمام بازیکنان حذف نشده یک دور دیگر برای پریدن از مانع بعدی تلاش می کنند.

زمانی که آخرین مانع پریده شد یا زمانی که همه بازیکنان حذف شدند، مسابقه به پایان می رسد. بازیکنان با توجه به امتیازاتی که با موفق شدن در پرش از موانع کسب کرده اند طبق قوانین 3 مدال (که قبلا ذکر شده)، مدال دریافت می کنند.

گلف

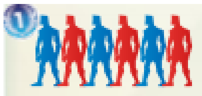


صحبت بین بازیکنان در طول مسابقه ممنوع است.

همه بازیکنان مخفیانه با استفاده از انتخاب کردن یک عدد توسط چرخ وسط کنترل کننده خود شرط بندی می کنند.

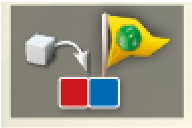
وقتی همه بازیکنان برنامه ریزی برای شرط بندی خود را به پایان رساندند، هم زمان کنترل کننده های خود ا آشکار می کنند.

انرژی شرط بندی شده را مصرف کرده، سپس یکی از مکعب های رنگی خود را روی عدد متناسب با آن در قسمت امتیاز تایل ورزشکار خود قرار دهید.



با شروع از بازیکن اول و بصورت ساعتگرد، هر بازیکن نوبت خود را بازی می کند.

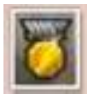
در نوبت خود، برای انداختن تاس سبز مکعب خود بر روی قسمت امتیاز را یک خانه به عقب حرکت دهید.



یک مکعب خنثی را در فضای خالی تایل مسابقه که شماره سوراخ آن متناسب با عدد روی تاسی که انداخته اید می باشد در قسمتی که همرنگ با تیم شما است قرار دهید. بیشتر از 2 مکعب نمی تواند در هر سوراخ قرار بگیرد (به ازای هر تیم یکی).

اگر در حال حاضر یک مکعب در فضای مربوطه تیم شما (سوراخ متناسب با عدد روی تاس) وجود دارد، می توانید با به عقب (پایین) حرکت دادن مکعب خود به بر روی قسمت امتیاز به هر مقدار (تعداد خانه) که بخواهید، عدد نمایان شده بر روی تاس سبز را افزایش یا کاهش دهید. عدد روی تاس به اندازه همان مقدار افزایش یا کاهش می یابد.

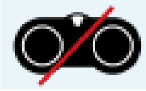
مکعب شما در قسمت امتیاز هرگز نمی تواند به زیر 0 برود.



زمانی که مکعب های تمام بازیکنان در قسمت امتیازشان به 0 رسید یا وقتی که تمام فضلا های سوراخ ها توسط مکعب های خنثی پر شد، مسابقه به پایان می رسد. تیمی که بیشترین مکعب خنثی را روی سوراخ ها قرار داده باشد مدال طلا دریافت می کند. اگر تساوی وجود دارد، هر دو تیم یک مدال طلا دریافت می کنند.

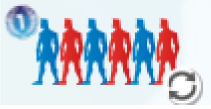
ژیمناستیک تیمی

صحبت بین بازیکنان در طول مسابقه ممنوع است، با این استثناء که اعلام کردن یک عدد با توجه به قوانین این مسابقه نیاز است.

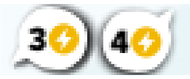


کنترل کننده ها در طول این مسابقه استفاده نمی شوند.

ابتدا، برای مدال طلا بازی کنید. وقتی که اعطا شد، برای نقره و سپس برای برنز بازی کنید. بعد از آن، مسابقه به پایان می رسد.

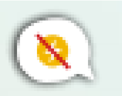


با شروع از بازیکن اول و به صورت ساعتگرد، هر بازیکن یکی از این دو انتخاب زیر را انجام می دهد.



1: یک عدد

یک عدد را با صدای بلند اعلام کنید. این عدد کل انرژی ای است که در صورت انصراف تیم دیگر تیم شما باید مصرف کند. عدد باید از عدد اعلام شده قبلی بزرگتر باشد و نمی تواند بیشتر از مجموع انرژی های تیم شما باشد. اولین عدد اعلام شده می تواند 0 باشد.



2: انصراف می دهیم

ورزشکاران تیم مقابل انرژی ای برابر با عددی که اعلام کرده اند مصرف می کنند و آن را به انتخاب خودشان بین اعضای تیمشان تقسیم می کنند. وقتی که شما انصراف می دهید، به این معنا است که انصراف دادن را برای کل تیم انتخاب کرده اید.

تیمی که انصراف نداده است بالاترین مدال بعدی را دریافت می کند (ابتدا طلا، سپس نقره و در نهایت برنز).

بعد از اینکه یک مدال اعطا شد، توکن بازیکن اول را به بازیکن سمت چپش بدهید.

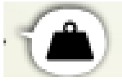
وزنه برداری

صحبت بین بازیکنان در طول مسابقه آزاد است.

کنترل کننده ها در طول این مسابقه استفاده نمی شوند.

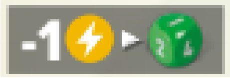
با شروع از بازیکن اول و به صورت ساعتگرد، هر بازیکن نوبت خود را تا زمانی که همه بازیکنان انصراف دهند بازی می کنند.

در نوبتشان، هر بازیکن یکی از دو انتخاب زیر را انجام می دهد.



1: بلند کردن

تلاش می کنید تا وزنه ها را بلند کنید.



1 انرژی مصرف کرده و وزنه ای که به بلند کردن آن امید دارید را با انتخاب از جدول روی تایل و انداختن تاس سبز، با صدای بلند اعلام کنید. اگر عدد روی تاس در بازه مورد نیاز برای وزنه انتخاب شده در جدول قرار دارد، موفق به بلند کردن آن وزنه شده اید. یکی از مکعب های رنگی خود در قسمت امتیاز را بر روی عدد متناسب با وزنه ای که بلند کرده اید قرار دهید.

اگر تاس انداختن شما موفقیت آمیز نبود، می توانید یا انصراف دهید یا 1 انرژی دیگر برای دوباره انداختن تاس مصرف کنید. هر چند بار که بخواهید می توانید با مصرف هر بار 1 انرژی، دوباره تاس بی اندازید.

زمانی که انصراف دادید یا موفق به بلند کردن وزنه شدید، نوبت به بازیکن بعدی ای که سمت چپ شما است و هنوز انصراف نداده است می رسد.

زمانی که دوباره نوبت به شما می رسد (اگر انصراف نداده اید)، می توانید برای بلند کردن یک وزنه سنگین تر از قبلی تلاش کنید تا امتیاز خود را بهبود ببخشید.

2: انصراف

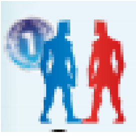
خودتان را از رقابت حذف می کنید.

مکعبی که بر روی قسمت امتیاز خود قرار داده اید همان جا که هست می ماند. اگر به دلیل این که هرگز موفق به بلند کردن یک وزنه نشده اید مکعبی را بر روی قسمت امتیاز خود قرار نداده اید، امتیازی کسب نمی کنید و مدالی دریافت نخواهید کرد.

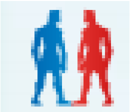
زمانی که همه بازیکنان انصراف دادند، مسابقه به پایان می رسد. بازیکنان با توجه به بیشترین وزنه ای که توانسته اند بلند کنند امتیاز می گیرند و مدال ها با توجه به قوانین 3 مدال اعطا می شوند.

دو استقامتی 400 متر

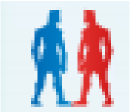
صحبت کردن بین بازیکنان در طول این مسابقه ممنوع است.



بازیکن اول و بازیکن سمت چپ هر دو به طور مخفیانه انرژی خود را با انتخاب یک عدد با استفاده از چرخ وسط کنترل کننده خود شرط بندی کرده، سپس به صورت همزمان انتخابشان را آشکار می کنند.



سپس دو بازیکن بعدی سمت چپشان همین کار را انجام می دهند.



سپس (برای بازی ۶ نفره) جفت آخر از بازیکنان نیز همین کار را انجام می دهند.

همه بازیکنان انرژی که شرط‌بندی کرده‌اند را مصرف می کنند.

هر تیم انرژی های شرط بندی شده توسط هر یک از ورزشکارانش را با هم جمع می کند. تیمی که بیشترین مجموع شرط بندی شده را داشته باشد یک مدال طلا دریافت می کند. اگر تساوی وجود دارد، هر دو تیم یک مدال طلا دریافت می کنند. مسابقه به پایان رسیده است.

شنای مختلط استقامتی 400 متر

صحبت کردن بین بازیکنان در طول این مسابقه ممنوع است.

همه بازیکنان به صورت مخفیانه انرژی ای را با انتخاب یک عدد توسط چرخ وسط کنترل کننده خود شرط بندی می کنند.

وقتی که همه بازیکنان برنامه ریزی برای شرط بندی های خود را به پایان رساندند، همه بازیکنان همزمان کنترل کننده های خود را آشکار می کنند. هر تیم انرژی های شرط بندی شده توسط هر یک از ورزشکارانش را در هم ضرب می کند. هر بازیکن انرژی ای برابر با آنچه که شرط بندی کرده را مصرف می کند.

تیمی که بیشترین امتیاز را داشته باشد یک مدال طلا دریافت می کند. اگر تساوی وجود دارد، هر دو تیم یک مدال طلا دریافت می کنند. مسابقه به پایان رسیده است.

پرش با نیزه

صحبت کردن بین بازیکنان در طول این مسابقه ممنوع است.

یک مکعب خنثی در فضای خالی کنار انرژی 9 بر روی تایل مسابقه قرار دهید.

همه بازیکنان به صورت مخفیانه یکی از دو انتخاب زیر را با استفاده از چرخ سمت راست کنترل کننده خود انجام می دهند. زمانی که همه بازیکنان برنامه ریزی برای انتخاب هایشان را به پایان رساندند، همه بازیکنان به صورت همزمان کنترل کننده های خود را آشکار می کنند.

پرش (نماد زرد رنگ)

انرژی ای برابر با عدد نشان داده شده در کنار جایگاه مکعب خنثی مصرف کنید.

صبر کردن (نماد آبی رنگ)

هیچ کاری انجام نمی دهید.

اگر هیچکس پرش را انتخاب نکرد، مکعب خنثی را یک پله به سمت پایین حرکت دهید و همه بازیکنان انتخاب هایشان را دوباره برنامه ریزی می کنند.

اگر یک بازیکن یا بیشتر پرش را انتخاب کردند، انرژی ای برابر با عدد نشان داده شده در کنار جایگاه مکعب خنثی را مصرف می کنند و با توجه به قوانین 3 مدال، مدال دریافت می کنند. سپس، اگر کمتر از 3 مدال اعطا شده بود، مکعب خنثی را یک پله به پایین حرکت دهید. بازیکنانی که در طول مسابقه هنوز مدال دریافت نکردند انتخاب هایشان را یکبار دیگر برنامه ریزی می کنند.

اگر زمانی که مکعب خنثی در پایین ترین پله قرار دارد صبر کردن را برنامه ریزی کنید، مدالی دریافت نکرده و مسابقه به پایان می رسد. همچنین زمانی که 3 مدال یا بیشتر اعطا شد مسابقه به پایان می رسد.

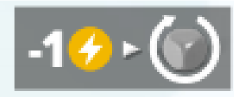
کمانداری

صحبت بین بازیکنان در طول این مسابقه مجاز است.

کنترل کننده ها در طول این مسابقه استفاده نمی شوند.

با شروع از بازیکنان اول و به صورت ساعتگرد، هر بازیکن فقط یک نوبت بازی می کند.

در نوبت خود، تاس آبی، زرد، قرمز و سبز را بی اندازید.



سپس، می توانید یک انرژی مصرف کرده تا یک تاس را به انتخاب خودتان دوباره بیاندازید. می توانید این کار را هر چند بار که دوست داشته باشید انجام دهید. وقتی که دیگر نمی خواهید یا نمی توانید تیراندازی کنید (تاس بی اندازید)، یکی از مکعب های رنگی خود را در قسمت امتیاز بر روی عددی قرار دهید که با مجموع اعداد روی تمامی تاس ها برابر باشد.

تاس ها را به بازیکن سمت چپ خود بدهید.

زمانی که همه بازیکنان تیراندازی کردند (تاس انداختند)، مسابقه به پایان می رسد. بازیکنان از بالاترین تا پایین‌ترین امتیاز کسب شده بر اساس قوانین 3 مدال، مدال دریافت می کند.

تایل های مسابقه استراحت

دو 100 متر

صحبت کردن بین بازیکنان در طول این مسابقه مجاز است.

تمام بازیکنان به صورت مخفیانه یکی از دو انتخاب های زیر را برنامه‌ریزی می کنند. وقتی که همه بازیکنان برنامه ریزی برای انتخاب هایشان را به پایان رساندند، همه بازیکنان بصورت همزمان کنترل کننده های خود را آشکار می کنند.

شرکت در مسابقه (نماد زرد + انتخاب یک عدد با استفاده از چرخ وسط کنترل کننده)

مخفیانه انرژی ای را شرط بندی کنید.

استراحت (نماد آبی)

در مسابقه شرکت نکرده و 3 انرژی کسب می کنید. شما محدود به داشتن حداکثر 30 انرژی هستید.

زمانی که همه بازیکنان برنامه‌ریزی برای انتخاب هایشان را به پایان رساندند، همه بازیکنان به صورت همزمان کنترل کننده های خود را آشکار می کنند. بازیکنانی که شرکت در مسابقه را انتخاب کرده‌اند انرژی ای که شرط‌بندی کرده‌اند را مصرف می کنند. سپس آنها از بالاترین تا پایین ترین امتیازی که کسب کرده اند بر اساس قوانین 3 مدال، مدال دریافت می کنند مسابقه به پایان رسیده است.

والیبال ساحلی

صحبت کردن بین بازیکنان در طول این مسابقه ممنوع است.

تمام بازیکنان به صورت مخفیانه یکی از دو انتخاب های زیر را برنامه‌ریزی می کنند. وقتی که همه بازیکنان برنامه ریزی برای انتخاب هایشان را به پایان رساندند، همه بازیکنان بصورت همزمان کنترل کننده های خود را آشکار می کنند.

شرکت در مسابقه (نماد زرد + انتخاب یک عدد با استفاده از چرخ وسط کنترل کنند)

مخفیانه انرژی ای را شرط بندی کنید.

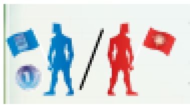
استراحت (نماد آب)

در مسابقه شرکت نکرده و 3 انرژی کسب می کنید. شما محدود به داشتن حداکثر 30 انرژی هستید.

زمانی که همه بازیکنان برنامه‌ریزی برای انتخاب هایشان را به پایان رساندند، همه بازیکنان به صورت همزمان کنترل کننده های خود را آشکار می کنند. بازیکنانی که شرکت در مسابقه را انتخاب کرده‌اند انرژی ای که شرط‌بندی کرده‌اند را مصرف می کنند. هر تیم شرط بندی های خود را با هم جمع کرده و تیمی که بیشترین مجموع شرطی بندی را داشته باشد یک مدال طلا دریافت می کند. اگر تساوی وجود دارد، هر دو تیم یک مدال طلا دریافت می کنند. مسابقه به پایان رسیده است.

تست ضد دوپینگ

صحبت کردن بین بازیکنان در طول این مسابقه مجاز است.



تنها کسانی که در این مسابقه شرکت می کنند بازیکن اول و بازیکن سمت چپش می باشند. بازیکنان دیگر شرکت نمی کنند اما برای مشورت دادن آزاد هستند.

آن دو بازیکن به صورت مخفیانه یکی از سه انتخاب های زیر را با استفاده از کنترل کننده های خود برنامه ریزی می کنند.

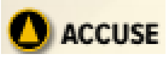
وقتی که هر دو بازیکن برنامه‌ریزی برای انتخاب های خود را به پایان رساندند، هر دو به صورت همزمان کنترل کننده هایشان را آشکار می کنند. تاثیرات هر یک از این انتخاب ها را اعمال کنید سپس مسابقه به پایان می رسد.

دوپینگ (نماد آبی)

اگر تیم مقابل تهمت زدن را انتخاب نکرده بود، جمعا 6 انرژی را بین بازیکنان تیم خود به هر شکلی که از نظر شما متناسب است تقسیم کنید. همه بازیکنان به داشتن حداکثر 30 انرژی محدود هستند.

استراحت (نماد سبز)

جمعا 2 انرژی را بین بازیکنان تیم خود به هر شکلی که از نظر شما متناسب است تقسیم کنید.



تهمت زدن (نماد زرد)

اگر تیم مقابل دوپینگ را برنامه‌ریزی کرده باشد، هیچ انرژی ای دریافت نکرده و یکی از با ارزش ترین مدال هایشان را از دست میدهند. اگر دوپینگ را انتخاب نکرده باشند، هیچ تاثیری وجود ندارد.

تایل های مسابقه نهایی

بسکتبال

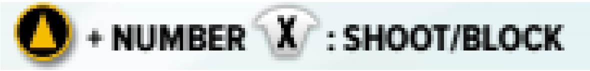
صحبت کردن بین بازیکنان در طول این مسابقه ممنوع است.

بازیکن اول توکن بسکتبال را می گیرد و آن را در مقابل خود قرار می‌دهد.

یک مکعب خنثی روی هر خانه خالی 0 در قسمت بالا سمت راست تایل مسابقه قرار دهید. این امتیاز هر تیم در شروع مسابقه است.

بازیکنی که توپ را در اختیار دارد و تمام بازیکنان تیم حریف مخفیانه یکی از دو انتخاب زیر را برنامه‌ریزی می کنند. زمانی که همه بازیکنان برنامه ریزی برای انتخاب های خود را به پایان رساندند، همه بازیکنان به صورت همزمان کنترل کننده های خود را آشکار می کنند.

بازیکنی که توپ را در اختیار دارد می تواند پاس دهد و یا پرتاب کند. بازیکنان تیم حریف می توانند تلاش کنند که مانع پرتاب شده و یا پاس را قطع کنند. هم تیمی های بازیکنی که توپ را در اختیار دارد در این نوبت چیزی را برنامه ریزی نمی کنند.



(نماد زرد + انتخاب یک عدد با استفاده از چرخ وسط کنترل کننده): پرتاب کردن / مانع شدن از پرتاب

بازیکنی که توپ را در اختیار دارد با انداختن تاس سبز و جمع کردن نتیجه آن با انرژی ای که شرط بندی کرده است توپ را پرتاب می کند. این مجموع با جمع تمام انرژی های شرط بندی شده توسط تمامی بازیکنانی که مانع شدن از پرتاب را انتخاب کرده‌اند مقایسه می شود. اگر مجموع پرتاب کننده حداقل 3 تا بیشتر است از مجموع مانع شونده ها باشد، امتیاز گرفته و تیمش مکعب خنثی در قسمت بالا سمت راست تایل مسابقه را یک خانه به سمت راست حرکت می‌دهد. در غیر این صورت، پرتاب از دست رفته و هیچ اتفاقی نمی افتد. همه بازیکنان انرژی ای که شرط بندی کرده‌اند را مصرف می کنند. نتیجه پرتاب هرچه که بود، توکن بسکتبال را به بازیکن سمت چپ پرتاب کننده که از تیم مقابل است بدهید.

پاس دادن (+ انتخاب کردن یک رنگ توسط چرخ وسط کنترل کننده) (نماد آبی) / قطع کردن پاس

بازیکنی که توپ را در اختیار دارد و تلاش می کند تا آن رابه بازیکنی بدهد که رنگش (رنگ بازیکنی که قصد دارد به آن پاس بدهد) را با استفاده از چرخش وسط کنترل کننده خود انتخاب کرده است. بازیکنان حریف که قطع کردن پاس را برنامه‌ریزی کرده‌اند هر کدام تاس سفید را یکی پس از دیگری (بصورت ساعتگرد و با شروع از کسی که به بازیکنی که توپ را در اختیار دارد نزدیک‌تر است) می اندازند. اولین بازیکنی که نشان دایره سبز را روی تاس سفیدی که می‌اندازد بیاورد پاس را قطع کرده و تاس ریختن متوقف می شود. بازیکنی که پاس را قطع کرده است توکن بسکتبال را می گیرد و در مقابل خود قرار می‌دهد. اگر هیچ

بازیکنی پاس را قطع نکند، پاس با موفقیت انجام می شود. بازیکنی که به آن پاس داده شده است توکن بسکتبال را دریافت کرده و در مقابل خود قرار می‌دهد. هریک از بازیکنان تیم حریف که مانع شدن از پرتاب را در هنگام پاس دادن انتخاب کرده اند کماکان باید انرژی ای که شرطبندی کرده‌اند را مصرف کنند.

نکته: / به معنی یا می باشد.

سپس تمامی بازیکنان مربوطه دوباره برنامه ریزی کرده و این تا زمانی که یک تیم دوبار امتیاز کسب کند ادامه می یابد.

زمانی که یک تیم دوبار امتیاز کسب کرد مسابقه به پایان می رسد. آن تیم یک مدال طلا دریافت می کند.

شمشیر بازی

صحبت کردن بین بازیکنان در طول این مسابقه ممنوع است.

یک مکعب خنثی روی خانه خالی صفر در تایل مسابقه قرار دهید.

همه بازیکنان به صورت مخفیانه انرژی ای را با انتخاب یک عدد توسط چرخ وسط کنترل کننده خود شرط بندی می کنند.

زمانی که همه بازیکنان برنامه‌ریزی برای شرط بندی هایشان را به پایان رساندند، همه بازیکنان به صورت همزمان کنترل کننده های خود را آشکار می کنند.

با شروع از بازیکنان اول، هر بازیکن انرژی ای برابر با آنچه که شرط بندی کرده است را مصرف کرده و سپس ترکیبی از تاس ها که به اندازه شرط بندی آنها بستگی دارد را می اندازند:

0 انرژی: تاس های سبز و زرد و قرمز

1 انرژی: تاس های سبز و قرمز

2 انرژی: تاس سبز

3 انرژی: تاس های سبز و آبی

4 انرژی به بالا: تاس سبز و آبی و امکان دوباره انداختن آنها

اگر شما 4 یا بیشتر را شرط بندی کردید، می توانید یک تاس را به ازای هر انرژی شرط بندی شده بالاتر از 3 دوباره بی اندازید. می توانید این دوباره انداختن ها را یکی پس از دیگری انجام دهید، و نیاز نیست که از همه آنها استفاده کنید.

زمانی که تاس انداختن یا انداختن های شما به پایان رسید، ارزش روی هر یک از تاس ها را با هم جمع کنید. یکی از مکعب های رنگی خود را روی فضای متناسب در قسمت امتیاز خود قرار دهید.

زمانی که همه بازیکنان تاس انداختن های خود را به پایان رساندند، امتیاز هر تیم را با جمع زدن امتیاز هر یک از بازیکنانش تعیین کنید. تیمی که بیشترین امتیاز را داشته باشد این دور را می برد.

اگر تیم شما دور را برد، مکعب خنثی را به خانه همرنگ تیم خود حرکت دهید. اگر در حال حاضر روی خانه همرنگ با تیم شما قرار دارد، آن را به خانه پیروزی حرکت دهید. دور های دیگری را به همین روش بازی کنید تا زمانی که مکعب روی خانه پیروزی قرار گیرد. اگر تساوی وجود دارد، مکعب خنثی همان جا که هست می ماند.

زمانی که یک تیم دو دور پشت سر هم را برد (صرف نظر از تساوی ها)، مسابقه به پایان می رسد. آن تیم یک مدال طلا دریافت می کند.

راگبی

صحبت کردن بین بازیکنان در طول این مسابقه مجاز است.

یک مکعب خنثی روی خانه خالی صفر در تایل مسابقه قرار دهید. این مسابقه به هر تعداد دور که لازم باشد طول می کشد. تیمی که مکعب را به خانه همرنگ تیمش حرکت دهد مسابقه را می برد.

همه بازیکنان مخفیانه انرژی ای را با انتخاب یک عدد توسط چرخ وسط کنترل کننده خود شرط بندی می کنند.

وقتی که همه بازیکنان برنامه ریزی شرط بندی های خود را به پایان رساندند، همه بازیکنان به صورت همزمان کنترل کننده های خود را آشکار می کنند. هر تیم انرژی هایی که ورزشکارانش شرط بندی کرده اند را با هم جمع می کند. تیمی که بیشترین مجموع را داشته باشد مکعب را روی تایل مسابقه یک خانه به سمت خانه همرنگ تیمش حرکت می‌دهد. اگر تساوی وجود دارد، مکعب همانجا که هست می ماند.

هر بازیکن انرژی ای که شرط بندی کرده است را مصرف می کند.

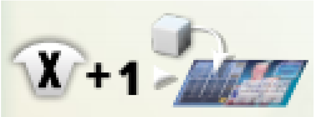
سپس همه بازیکنان دوباره برنامه‌ریزی کرده و این تا وقتی که مکعب به خانه همرنگ یکی از تیم‌ها برسد ادامه می‌یابد.

زمانی که مکعب به خانه هم رنگ یکی از تیم ها بر روی تایل مسابقه رسید، مسابقه به پایان می رسد. آن تیم یک مدال طلا دریافت می کند.

تکواندو

صحبت کردن بین بازیکنان در طول این مسابقه ممنوع است.

همه بازیکنان به صورت مخفیانه با انتخاب یک عدد توسط چرخ وسط کنترل کننده خود یک انرژی را شرط بندی می کنند. زمانی که همه بازیکنان برنامه‌ریزی برای شرط بندی های خود را به پایان رساندند، همه بازیکنان به صورت همزمان کنترل کننده های خود را آشکار می کنند.



هر بازیکن یکی از مکعب های رنگی خود را بر روی خانه ای در قسمت امتیاز خود که با عدد انرژی شرط بندی شده اش یک جور باشد قرار می دهد، سپس همان مکعب را یک خانه به بالا یا به راست (منظور یک عدد بالاتر از قبلی است) حرکت می دهند. هر بازیکن انرژی ای که شرط بندی کرده است را مصرف می کند.

سپس، همه بازیکنان به صورت مخفیانه یکی از سه انتخاب های زیر را توسط کنترل کننده های خود برنامه ریزی می کنند. وقتی که همه بازیکنان برنامه‌ریزی برای انتخاب های خود را به پایان رساندند، همه بازیکنان به صورت همزمان کنترل کننده های خود را آشکار کرده و تاثیرات را اعمال می کنند.

حمله (نماد زرد + انتخاب یک رنگ توسط چرخ وسط کنترل کننده): رنگی که انتخاب می کنید نشان دهنده بازیکنی است که می خواهید به آن حمله کنید. آن بازیکن (بازیکنی که شما به آن حمله کرده اید) باید مکعب خود بر روی قسمت امتیاز را دو خانه به پایین حرکت دهد مگر اینکه نماد سبز را انتخاب کرده باشد.

دفاع کردن (نماد سبز): همه بازیکنانی که به شما حمله کرده اند مکعب خود را در قسمت امتیاز دو خانه به عقب حرکت می دهند. اگر هیچکس به شما حمله نکرد، مکعب خود در قسمت امتیاز را دو خانه به عقب حرکت دهید.

صبر کردن (نماد آبی): کاری انجام نمی دهید.

اگر مکعب بازیکن در قسمت امتیاز به 0 یا کمتر از آن برسد آن بازیکن از مسابقه حذف می شود.

بازیکنانی که هنوز حذف نشده اند، به شکلی که در بالا ذکر شد، یکبار دیگر برنامه ریزی می کنند تا زمانی که همه ورزشکاران یک تیم حذف شوند.

زمانی که همه بازیکنان از یک تیم حذف شدند، این مسابقه به پایان رسیده و تیمی که هنوز بازیکنان حذف نشده دارد برنده می شود. تیم برنده یک مدال طلا دریافت می کند.