



راهنما آینوس

داستان بازی

بر روی کشتی دزدان دریایی هیاهویی برپاست و بازار کُرگُری خوانی گرم. قرار است سرکرده‌ی گروه از طریق مسابقه‌ی بیرون کشیدن سنگ‌های قیمتی از دست آبینوس، اختاپوس غول‌آسای کف آقیانوس، انتخاب شود و شانس کسی بیشتر است که درست پیش‌بینی کند و البته دل آن را داشته باشد که سکه‌ی بیشتری وسط بگذارد!

اجزای بازی

۱ صفحه‌ی بازی

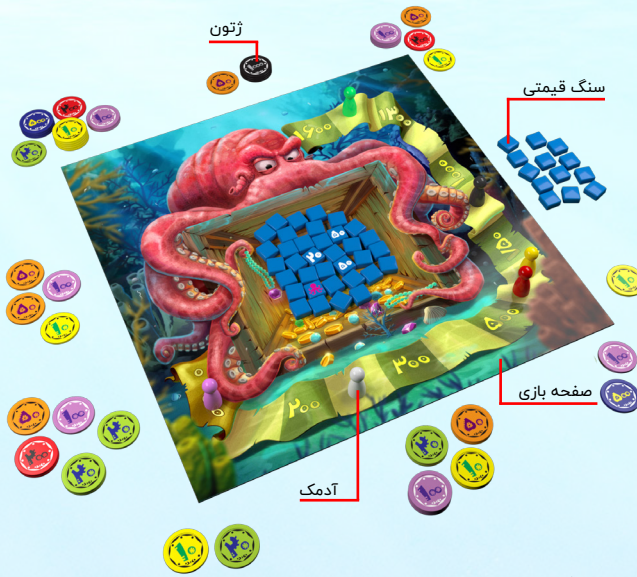
۶ آدمک

۷۰ ژتون به ارزش‌های زیر:

- ۱۶ ژتون هر یک به ارزش ۱۰ اشرفی
- ۱۶ ژتون هر یک به ارزش ۲۰ اشرفی
- ۸ ژتون هر یک به ارزش ۵۰ اشرفی
- ۱۲ ژتون هر یک به ارزش ۱۰۰ اشرفی
- ۸ ژتون هر یک به ارزش ۲۰۰ اشرفی
- ۶ ژتون هر یک به ارزش ۵۰۰ اشرفی
- ۴ ژتون هر یک به ارزش ۱۰۰۰ اشرفی

۴۸ سنگ قیمتی به ارزش‌های زیر:

- ۲ سنگ قیمتی به ارزش ۱۰۰ اشرفی
- ۳ سنگ قیمتی به ارزش ۷۵ اشرفی
- ۷ سنگ قیمتی به ارزش ۵۰ اشرفی
- ۹ سنگ قیمتی به ارزش ۲۵ اشرفی
- ۹ سنگ قیمتی به ارزش ۲۰ اشرفی
- ۹ سنگ قیمتی به ارزش ۱۰ اشرفی
- ۹ سنگ قیمتی با تصویر اختاپوس



هدف بازی

در آغاز هر دور بازی، بازیکنان پیش‌بینی می‌کنند که یک بازیکن با هر بار غواصی و قبل از روبرو شدن با آبینوس چقدر سنگ قیمتی می‌تواند از دریا بیرون بکشد. کسانی که درست پیش‌بینی کنند به همان مقدار از بانک تحویل می‌گیرند و کسانی که زیادی خوش‌بین بوده‌اند، پول‌شان را از دست می‌دهند. البته بازیکنی که جرئت به خرج داده و به درستی بالاترین مقدار را پیش‌بینی کرده است، دو برابر نصیبش می‌شود و همچنین بازیکنانی که بیشترین مقدار و بیشترین تعداد سنگ قیمتی را از چنگ آبینوس بیرون کشیده باشند، پاداش می‌گیرند. کسی که در پایان بازی بیشترین مقدار ژتون را داشته باشد، به عنوان سرکرده‌ی دزدان دریایی تا دوره‌ی بعد انتخاب می‌شود.



چیدن بازی

- ۴۸ سنگ قیمتی را به پشت، طوری که ارزش یا تصویرشان معلوم نباشد، روی صفحه‌ی بازی داخل صندوق می‌چینیم و آن‌ها را خوب با هم جابجا می‌کنیم.

- هر بازیکن یک رنگ آدمک را انتخاب می‌کند و آن را در منطقه‌ی ۲۰۰ امتیازی روی صفحه‌ی بازی می‌گذارد.

- یک نفر از بازیکنان که بقیه به او اعتماد دارند به عنوان بانکدار انتخاب می‌شود ژتون‌ها را به صورت دسته‌بندی شده در گوشه‌ای نگه می‌دارد تا دریافت‌ها و پرداخت‌ها را انجام دهد.



- در شروع بازی به هر نفر ۲۰۰ اشرفی به شرح زیر پرداخت می‌شود:



۱ ژتون ۱۰۰ اشرفی ، ۱ ژتون ۵۰ اشرفی،
۲ ژتون ۲۰ اشرفی و ۱ ژتون ۱۰ اشرفی

مراحل بازی

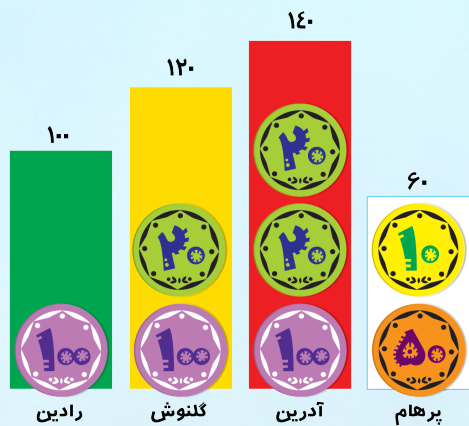
- هر دور بازی شامل چهار مرحله است که به ترتیب، یکی پس از دیگری انجام می‌شوند:
۱. پیش‌بینی
 ۲. بیرون کشیدن سنگ‌های قیمتی از دریا
 ۳. مشخص کردن پرداخت‌ها و دریافت‌ها
 ۴. جابجا کردن آدمک روی خط امتیاز

مرحله ۱: پیش‌بینی

در این مرحله بازیکنان باید پیش‌بینی کنند که مجموع ارزش سنگ‌های قیمتی که یک بازیکن می‌تواند بدون برخورد با آبینوس رو کند، در آن دور چقدر خواهد بود.

پیش‌بینی به صورت زیر انجام می‌شود:

- همه‌ی بازیکنان با هم پیش‌بینی می‌کنند؛ به این صورت که هر بازیکن مقداری را که می‌خواهد پیش‌بینی کند، طوری که بقیه‌ی بازیکنان نپینند، از بین ژتون‌هایش برمی‌دارد و در مشتش می‌گیرد.
- سپس همه در یک زمان مشتشان را باز می‌کنند و ژتون یا ژتون‌های آن را جلوی خودشان می‌گذارند.
- سپس هر یک جمع ارزش ژتون یا ژتون‌ها را با صدای بلند اعلام می‌کنند.
- ژتون‌های پیش‌بینی باید جلوی بازیکنان، طوری که همه آن‌ها را ببینند و کاملاً جدای از دیگر ژتون‌هایشان که در پیش‌بینی از آن‌ها استفاده نکرده‌اند، قرار بگیرند.



مثال: رادین فکر می‌کند که حداقل یکی از بازیکنان می‌تواند بدون برخورد با آبینوس سنگ‌های قیمتی به ارزش ۱۰۰ اشرفی را رو کند؛ بنابراین یک ژتون ۱۰۰ اشرفی را برای پیش‌بینی انتخاب می‌کند.
گلنوش ۱۲۰ اشرفی پیش‌بینی می‌کند.
آدرین خوش‌بین‌تر است و ژتون‌هایی به ارزش ۱۴۰ اشرفی را جلوی خودش می‌گذارد.
پرهام جانب احتیاط را در پیش می‌گیرد و مقدار ۶۰ اشرفی را پیش‌بینی می‌کند.

چه کسی برنده می‌شود؟

- بازیکن یا بازیکنانی برنده‌ی پیش‌بینی هستند که حداقل یکی از بازیکنان بتواند در مرحله‌ی ۲ همان مقدار یا بیشتر از مقدار پیش‌بینی آن‌ها را از دریا بیرون بکشد.

اگر بازیکنی هیچ ژتونی برای پیش‌بینی نداشته باشد، چه می‌شود؟

- اگر بازیکنی در زمان پیش‌بینی هیچ ژتونی نداشته باشد، در آن دور پیش‌بینی نمی‌کند. اما در مرحله‌ی ۲ مثل بقیه هر چقدر بتواند، سنگ‌های قیمتی را از چنگ آبینوس بیرون می‌آورد.

مرحله ۲: بیرون کشیدن سنگ‌های قیمتی از دریا

در دور اول بازیکنی که از همه بیشتر بتواند نفسش را نگه دارد، جمع‌آوری سنگ‌های قیمتی را شروع می‌کند. در دوره‌های بعدی نوبت اول به نفر سمت چپ می‌رسد. هر بازیکن در نوبتش یک سنگ قیمتی را روی صفحه‌ی بازی رو می‌کند؛ اگر آبینوس نباشد می‌تواند تصمیم بگیرد که داوطلبانه نوبتش را تمام کند یا یک سنگ دیگر را رو کند و بر ارزش سنگ‌هایش بیفزاید. نوبت او همین‌طور ادامه پیدا می‌کند تا اینکه تصمیم بگیرد دیگر سنگی بر ندارد، یا سنگی را بردارد که تصویر آبینوس دارد.



پایان نوبت به صورت داوطلبانه

اگر بازیکنی نوبت خود را داوطلبانه تمام کند، تمام سنگ‌های قیمتی رو شده را برمی‌دارد و طوری که همه آن‌ها را ببینند، جلوی خودش می‌گذارد و با صدای بلند مجموع ارزش آن‌ها را اعلام می‌کند. این رقم ارزش سنگ‌های قیمتی او برای آن دور محسوب می‌شود.

رو شدن آبینوس

اگر بازیکنی در نوبتش سنگی را با تصویر اختاپوس رو کند، در واقع آبینوس را بیدار کرده است و آبینوس اجازه نمی‌دهد سنگ‌هایی را که قبل از آن رو کرده با خود ببرد. در نتیجه باید سنگ‌های قیمتی را که از قبل جمع کرده، به همراه سنگی که تصویر آبینوس دارد، به پشت در حاشیه‌ی صفحه‌ی بازی قرار دهد.



گلنوش شانس بیشتری داشته و با رو کردن فقط ۳ سنگ قیمتی به مقدار ۱۳۵ رسیده است.



رادین بعد از رو کردن ۳ سنگ قیمتی با آبینوس برخورد کرده است؛ بنابراین مجموع ارزش سنگ‌های او به جای ۹۰ اشرفی، صفر می‌شود.



پرهام با رو کردن ۴ قطعه به مجموع ۵۰ اشرفی رسیده و به همان مقدار راضی شده است.



تلاش آدرین هم به جایی نرسیده و با آبینوس روبرو شده است.

بعد از آنکه همه‌ی بازیکنان نوبت خود را بازی کردند، مرحله‌ی ۲ به پایان می‌رسد.

– گاهی، در موارد بسیار نادر، پیش می‌آید که بازیکنی در نوبتش آخرین سنگ باقیمانده در صندوق را رو کند. در این صورت نوبتش همانجا تمام می‌شود و بقیه‌ی بازیکن‌ها هم که هنوز نوبتشان نرسیده است، ارزش سنگ‌هایشان صفر حساب می‌شود.

– رو شدن آبینوس در نوبت بازیکنان به این معنی نیست که پیش‌بینی را باخته‌اند و ممکن است مثل بقیه‌ی بازیکنان در پیش‌بینی برنده یا بازنده شوند.

– هر وقت بازیکنی سنگی با تصویر آبینوس را رو کند، باید به ضعیف‌ترین بازیکن ۵۰ اشرفی پرداخت کند (به «پیمان دزدان دریایی» در صفحه‌ی ۶ نگاه کنید).



مرحله ۳: مشخص کردن پرداخت‌ها و دریافت‌ها

بعد از آنکه تمامی بازیکنان سنگ‌های قیمتی را بیرون کشیدند، نوبت به مشخص کردن برنده و بازنده‌ی پیش‌بینی می‌رسد که یکی بعد از دیگری با شروع از آغاز کننده‌ی آن دور و به شیوه‌ی زیر انجام می‌شود:

- ابتدا با ارزش‌ترین مقدار سنگ‌های قیمتی مشخص می‌شود که منظور از آن بالاترین مجموع ارزش سنگ‌های قیمتی است که یک نفر توانسته است در آن دور از دریا بیرون بکشد و جلوی خودش بگذارد. (توجه داشته باشید که بازیکنانی که با آبینوس برخورد کرده باشند، هیچ سنگی جلوی خودشان ندارند).
- سپس نوبت به مقایسه‌ی پیش‌بینی تک تک بازیکنان با بالاترین مجموع آن دور می‌رسد.

بازنده‌ی پیش‌بینی

هر بازیکنی که پیش‌بینی‌اش بالاتر از مقدار بالاترین مجموع همین دور باشد، بازنده محسوب می‌شود و تمام ژتون‌هایی که به منظور پیش‌بینی جلوی خودش گذاشته را به بانک می‌دهد.

برنده‌ی پیش‌بینی

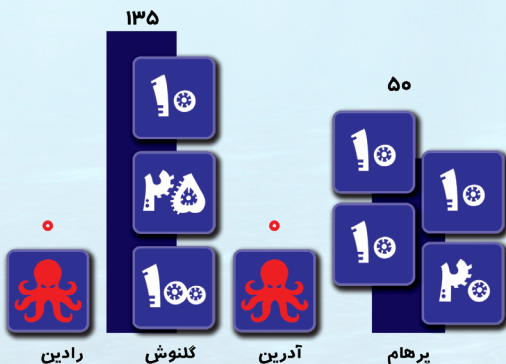
اگر مقدار پیش‌بینی بازیکنی مساوی یا کمتر از بالاترین مجموع باشد، برنده است و ضمن نگه داشتن ژتون‌هایش به همان مقدار از بانک پول می‌گیرد.



مثال: مجموع ارزش سنگ‌های گلنوش ۱۳۵ است و چون ارزش سنگ‌های هیچ کس بیشتر از او نیست، ۱۳۵ بالاترین مجموع این دور به حساب می‌آید و پیش‌بینی تمامی بازیکنان از جمله خود گلنوش با این عدد مقایسه می‌شود. پرهام، رادین و گلنوش پیش‌بینی را برده‌اند چون هیچکدام از ۱۳۵ بیشتر نیست. آن‌ها ژتون‌هایی را که برای پیش‌بینی وسط گذاشته بودند، برمی‌دارند و به همان مقدار از بانک پول می‌گیرند (گلنوش ۱۲۰ اشرفی، رادین ۱۰۰ اشرفی و پرهام ۶۰ اشرفی). آدرین پیش‌بینی را باخته است چون مقدارش بیشتر از بالاترین مجموع این دور (۱۴۰ در برابر ۱۳۵) است.

پاداش دوبل

بازیکنانی که بتوانند بالاترین پیش‌بینی را بکنند و در عین حال در پیش‌بینی هم برنده شوند، دو برابر مقداری که پیش‌بینی کرده‌اند از بانک می‌گیرند. اگر هیچ کس نتواند به اندازه‌ی بالاترین پیش‌بینی سنگ قیمتی از دریا بیرون بکشد، هیچ کس پاداش دوبل نمی‌گیرد. اگر دو یا چند نفر به طور همزمان بالاترین رقم را پیش‌بینی کنند و پیش‌بینی آن‌ها درست باشد، هر یک از آن‌ها دو برابر مقدار پیش‌بینی‌اش از بانک دریافت می‌کند.



ادامه مثال: اگر پیش‌بینی آدرین درست از آب درمی‌آمد و کسی سنگ‌هایی به ارزش مجموع ۱۴۰ اشرفی از چنگ آبینوس بیرون می‌کشید، در آن صورت آدرین دو برابر پیش‌بینی‌اش، یعنی ۲۸۰ اشرفی از بانک می‌گرفت، چون بالاترین پیش‌بینی را کرده بود. پیش‌بینی گلنوش کمتر از آدرین بوده، بنابراین فقط به مقدار پیش‌بینی‌اش (۱۲۰ اشرفی) از بانک دریافت می‌کند.

در هر دور بازی دو پاداش دیگر هم پرداخت می‌شود:

پاداش بالاترین ارزش سنگ‌های قیمتی

بازیکنی که مجموع ارزش سنگ‌های قیمتی که از دریا بیرون کشیده است، از همه بیشتر باشد ۵۰ اشرفی از بانک پاداش می‌گیرد. در این مورد هم ممکن است چند بازیکن پاداش دریافت کنند.



پاداش بیشترین تعداد سنگ‌های قیمتی بازیکنی که بیشترین قطعات سنگ قیمتی را، صرف نظر از مقدار ارزش آن‌ها، از دریا بیرون بکشد نیز ۵۰ اشرفی از بانک پاداش می‌گیرد. در این مورد هم ممکن است چند بازیکن پاداش دریافت کنند. توجه داشته باشید که ارزش سنگ‌ها مهم نیست و فقط تعداد آن‌ها محاسبه می‌شود. این امکان هم وجود دارد که یک بازیکن هر دو پاداش را دریافت کند (۵۰ + ۵۰ = ۱۰۰).



مثال : گلنوش به خاطر بالاترین ارزش (۱۳۵) ۵۰ اشرفی و پرهام به خاطر بیشترین تعداد (۴ قطعه) ۵۰ اشرفی پاداش می‌گیرند.

نکته: حتی کسانی که پیش‌بینی را باخته‌اند، به شرط آنکه با آیینوس روبرو نشده باشند، ممکن است پاداش بالاترین ارزش و بیشترین تعداد یا هر دو را دریافت کنند.

مرحله ۴: جابجا کردن آدمک روی خط امتیاز

در این مرحله هر بازیکن ارزش ژتون‌هایش را با هم جمع می‌زند ولی مقدار دقیق آن را اعلام نمی‌کند، در عوض آدمک خود را روی خط امتیاز بین دو عددی می‌گذارد که از مقدار ارزش ژتون‌های او کمتر و بیشتر هستند. البته اگر ارزش ژتون‌های بازیکنی دقیقاً برابر با یکی از اعداد روی خط امتیاز باشد، آدمک خود را روی همان عدد می‌گذارد.



مجموع ارزش ژتون‌های گلنوش ۳۷۰ اشرفی است. بنابراین آدمک خود را در خانه‌ی بین ۳۰۰ و ۵۰۰ قرار می‌دهد. آدمک پرهام هم همانجا قرار می‌گیرد، چون مجموع ارزش ژتون‌هایش ۳۱۰ اشرفی است. رادین به ارزش ۳۰۰ اشرفی ژتون دارد، پس آدمک خود را روی خانه‌ی ۳۰۰ می‌گذارد و آدمک آدرین که فقط ۶۰ اشرفی دارد در خانه‌ی بین ۵۰-۲۰۰ قرار می‌گیرد.

پیمان دزدان دریایی: گرفتن دست ناتوان

در این مسابقه دزدان دریایی بین خود پیمانی دارند که به ضعیف‌ترین افراد کمک کنند، به این شرط که:



الف .

آدمک آن‌ها به تنهایی از همه عقب‌تر باشد. یعنی هیچ آدمک دیگری در همان خانه‌ای که آن‌ها هستند یا در خانه‌ای عقب‌تر از آن‌ها وجود نداشته باشد.

آدرین شامل این پیمان می‌شود چون به تنهایی در عقب‌ترین خانه ایستاده است.

اگر آدمک گلنوش هم در همین خانه قرار می‌گرفت، این پیمان شامل حال هیچ بازیکنی نمی‌شد.





ب .
آدمک آن‌ها در خانه‌ی ۵۰-۰ باشد (تصویر ۱۱)

از آنجا که آدمک‌های آدرین، گلنوش و پرهام در خانه‌ی ۵۰-۰ قرار دارند، هر سه نفر شامل این پیمان می‌شوند

نکته:

در تمام مدتی که این پیمان شامل حال بازیکنی می‌شود، باید تمام ژتون‌هایش را در معرض دید همه قرار دهد.

بازیکنی که این پیمان شامل حالش می‌شود از هر بازیکنی که با آبینوس روبرو شود، ۵۰ اشرفی می‌گیرد. پرداخت باید بلافاصله بعد از رو شدن تصویر آبینوس انجام گیرد.

توجه!! هرگز نمی‌توان برای پرداخت مبلغ این پیمان از ژتون‌هایی که برای پیش‌بینی جلوی بازیکن قرار دارد استفاده کرد!

اگر بازیکنی با آبینوس روبرو شود ولی (به دلیل آنکه ژتون‌های باقیمانده‌اش بعد از کنار گذاشتن ژتون‌های مورد استفاده در پیش‌بینی کمتر از ۵۰ اشرفی ارزش دارد) نتواند مبلغ پیمان را به دیگر بازیکنان پرداخت کند، بانک جور او را می‌کشد و لازم نیست چیزی پرداخت کند.

مثال: رادین جدای از مقداری که پیش‌بینی کرده است، ۹۰ اشرفی برایش باقی مانده است. اگر او با آبینوس روبرو شود باید به پرهام، گلنوش و آدرین که آدمک آن‌ها در خانه‌ی ۵۰-۰ قرار دارد، یکی ۵۰ اشرفی بدهد.

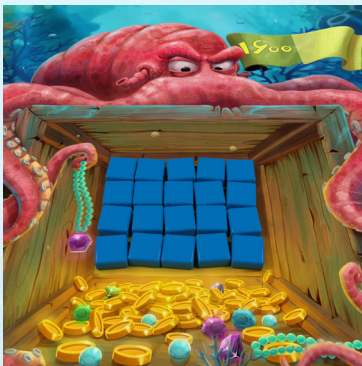
رادین به پرهام ۵۰ اشرفی می‌دهد و برایش ۴۰ اشرفی باقی می‌ماند؛ بنابراین قادر نیست به بقیه پولی بدهد. در نتیجه ۴۰ اشرفی را برای خودش نگه می‌دارد و بانک به گلنوش و آدرین یکی ۵۰ اشرفی پرداخت می‌کند.

آماده شدن برای دور بعد

پس از همه‌ی پرداخت‌ها و دریافت‌ها، بازیکنان سنگ‌هایی را که بیرون کشیده‌اند، به پشت در حاشیه‌ی صفحه‌ی بازی قرار می‌دهند. سنگ‌های باقیمانده روی صفحه‌ی بازی را در ته صندوق آبینوس جمع می‌کنیم. سپس بازیکنان تصمیم می‌گیرند که آیا سنگ‌های باقیمانده از ته صندوق بیشترند یا کمتر.

اگر قطعات سنگ‌های قیمتی از چارچوب ته صندوق بیرون بزنند، دور بعدی با همین سنگ‌ها بازی می‌شود.

اگر قطعات سنگ‌های قیمتی کاملاً به اندازه‌ی چارچوب کف صندوق یا کمتر از آن (حدود ۲۰ قطعه یا کمتر) باشند، همه‌ی ۴۸ قطعه به صندوق برگردانده می‌شوند و پس از مخلوط کردن آن‌ها مثل اول بازی، دور بعدی شروع می‌شود.



همه‌ی سنگ‌های قیمتی به صفحه برمی‌گردند.



بازی ادامه پیدا می‌کند

پایان بازی


هر گاه ارزش ژتون‌های یک بازیکن به ۱۶۰۰ برسد، بازی تمام می‌شود و برنده کسی است که ارزش ژتون‌هایش از همه بیشتر باشد.





Abinus آبینوس

- تعداد بازیکنان: ۲ تا ۶ نفر
- گروه سنی: ۱۰ سال به بالا
- زمان تقریبی: ۴۰ دقیقه

www.nahalak.com  [nahalak.games](https://www.instagram.com/nahalak.games)

