

گره تو جعبه

دفترچه آزمایش

موضوع آزمایش یک گره پشمالو است که باید در یک محفظه جعبه مانندی که درون آن دیده نمیشود، نگه داری شود. در طول آزمایش نباید کسی به محیط آزمایشگاه وارد شود و رنگ گره نیز نباید دیده یا از آن فیلمبرداری شود. وقتی گره به هر طریقی، از جمله مشاهده با چشم غیر مسلح، دیده شود؛ بر اساس قوانین کوانتومی رنگش تغییر میکند و میتواند به هر رنگی تبدیل شود.

قبل از شروع آزمایش، حتما این دفترچه را با دقت فراوان مطالعه کنید تا یاد بگیرید چگونه این آزمایش هیجان انگیز را انجام دهید.

امیدوارم آزمایش موفقیت آمیزی داشته باشید. /

خلاصه آزمایش

«گره تو جعبه» یک بازی کارتی است که در دسته تریک-تیکینگ قرار میگیرد. رنگ هیچ گره ای قطعی نیست و وقتی کارتی بازی می شود، رنگ آن گره توسط بازیکن مشخص می شود. بازیکنان مجاز به بازی کردن کارت هم رنگ و هم عدد کارتی که قبلا توسط هر بازیکنی بازی شده نمی باشند.

قوانین را دنبال کنید و به دنیای شگفت انگیز گره ها و کوانتوم پا بگذارید...

اجزاء بازی

۴۵ عدد کارت



۵ کارت از هر عدد ۱-۹

کارت ها برای تعداد بازیکن مختلف

نشانگر بازیکن شروع کننده



صفحه شخصی بازیکنان



۶۰ عدد توکن بازیکنان مختلف



۱۲ عدد از هر رنگ
قرمز، آبی، زرد، سبز و بنفش

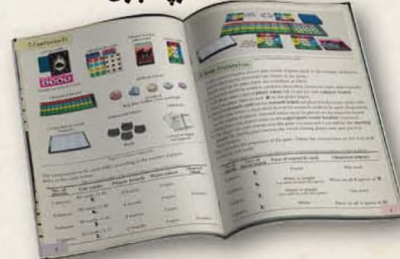
صفحه تحقیقات



۴ عدد توکن مشاهده گر



دفترچه بازی



تعداد قطعاتی که در بازی استفاده میشود بر اساس جدول زیر متناسب با تعداد بازیکنان، متفاوت است.

توکن مشاهده گر	توکن بازیکنان	صفحه بازیکنان	کارت	تعداد بازیکنان
-	۵ نوع	۵ عدد	۴۵ عدد کارت (۱-۹) 5	۵ نفر
نیاز است	۴ نوع	۴ عدد	۴۰ عدد کارت (۱-۸) 4	۴ نفر
-	۳ نوع	۳ عدد	۳۰ عدد کارت (۱-۶) 3	۳ نفر
نیاز است	۲ نوع	۲ عدد	۲۵ عدد کارت (۱-۵) 2	۲ نفر



آماده سازی

در این آزمایش بازی، تعداد راند برابری با تعداد بازیکنان بازی می کنیم و هرکسی تعداد راند بیشتری را برنده شده باشد برنده نهایی را مشخص میکند.

برای آماده سازی بازی روند زیر را دنبال کنید:

۱. باید طوری بنشینید که دسته کارت یکدیگر را نبینید.

۲. هر بازیکن یکی از انواع توکن بازیکنان (۱۲ توکن) را انتخاب میکند و یک صفحه بازیکن دریافت میکند.

۳. یک توکن در هر خانه دارای X قرار دهید.

۴. صفحه آزمایش را در وسط میز طوری که همه بازیکنان آن را ببینند قرار دهید سپس بر اساس تعداد بازیکنان و نوع بازی، بنفش یا سفید را انتخاب کنید. به نسبت تعداد بازیکنان، تعدادی توکن مشاهده گر در بازی شما استفاده میشود.

۵. بازیکنی که آخرین بار برنده این بازی شده است با گربه مواجه شده نشانگر بازیکن شروع کننده را دریافت میکند و در جلوی خود قرار میدهد و بازی را شروع میکند.

آماده سازی بازی تمام شد. میتوانید از جدول زیر برای انتخاب رنگ صفحه آزمایش استفاده کنید.

در صفحه بعدی چگونگی بازی کردن را یاد میگیرید.

توکن مشاهده گر	رنگ صفحه آزمایش	صفحه هر بازیکن	تعداد بازیکنان
استفاده نمیشود	بنفش	5	5 نفر
روی 4 عدد خانه 9	سفید یا بنفش (برای بازی اول از سمت سفید استفاده کنید)	4	4 نفر
استفاده نمیشود	سفید یا بنفش (برای بازی اول از سمت سفید استفاده کنید)	3	3 نفر
روی 4 عدد خانه 1	سفید	2	2 نفر

در بازی دو نفره بعضی قوانین متفاوت است. برای بازی دو نفره به صفحه ۱۰ مراجعه کنید.

روند هر دور

هر دور از ۳ مرحله زیر تشکیل شده است.

۱. مرحله آماده سازی

۲. مرحله تریک

۳. مرحله امتیاز گیری

برای اینکه آزمایش بازی موفقیت آمیزی داشته باشید، بعد از بازی کردن تعداد دور برابر با تعداد بازیکنان، یک بازیکن با بیشترین امتیاز برنده بازی است.

۱. مرحله آماده سازی

{۱} پخش کردن کارت ها و به پشت سوزاندن یک کارت

کارت ها را به پشت بر بزنید و به صورت برابر بین بازیکنان پخش کنید. کارت های پخش شده دست شما نامیده میشود. به دست خود نگاه کنید و مواظب باشید باقی بازیکنان دست شما را نبینند. بعد از دیدن دست خود، هر بازیکن به صورت همزمان یک کارت را از دست خود به پشت میسوزاند و نزدیک صفحه آزمایش قرار میدهد.

{۲} نوبتی و در جهت عقربه های ساعت پیشبینی کنید چند تریک برنده میشوید.

هر بازیکن دست خود را چک میکند و پیشبینی میکند که در این دور چند تریک میگیرد. برای پیش بینی خود از بین اعداد چاپ شده بر روی صفحه بازیکنان میتوانید یک عدد را انتخاب کنید و این عدد نشان میدهد شما چند تریک خواهید گرفت سپس توکن خود را روی آن عدد از صفحه خود قرار میدهد. بعد از اینکه همه بازیکنان پیشبینی خود را انجام دادند، به مرحله تریک میرویم.

اگر ۳ نفره بازی میکنید، فقط پیش بینی خود را بین اعداد ۱، ۳ یا ۴ میتوانید انجام دهید. یعنی نمیتوانید پیش بینی کنید که ۲ تریک را برنده خواهید شد.



دست خود را نگاه کنید سپس یک کارت را انتخاب کرده و به پشت در کنار صفحه آزمایش قرار دهید. به عنوان مثال وقتی با ۴ بازیکن بازی میکنید مجموعاً ۴ کارت از روند بازی خارج میشود و این دور این کارت ها بازی نمیشوند.



نازنین دست خود را نگاه میکند و پیش بینی میکند که ۲ تریک خواهد گرفت، سپس توکن خود را بر روی خانه ۲ صفحه بازیکن خود قرار میدهد.

۲. مرحله تریک

در این مرحله، بازیکنان مجموعه ای از آزمایش های کوچک بازی های کوچک که تریک نامیده میشود را انجام میدهند. بعد از بازی کردن تعداد مشخصی تریک و یا رخ دادن پارادوکس، مرحله تریک به پایان میرسد و سپس به مرحله امتیاز گیری میرویم.

تریک - تیکینگ

بازیکن شروع کننده دور را با بازی کردن یک کارت گربه از دستش شروع میکند و باقی بازیکنان نوبتی و در جهت عقربه های ساعت همین کار را تکرار میکنند. هر زمان بازیکنی کارت گربه ای بازی میکند باید رنگ کارت را مشخص کند. قوانین خاصی برای مشخص کردن رنگ هر کارت گربه وجود دارد:

مشخص کردن رنگ گربه ها

رنگ کارت های گربه تا زمانی که در دست شما قرار دارند قطعی نیستند. هر زمانی که بازیکنی کارت گربه ای را بازی میکند، رنگ آنرا نیز مشخص میکند و میتواند یکی از رنگ های قرمز، آبی، زرد و یا سبز را مانند آنچه که بر روی صفحه آزمایش میبینید اعلام کند. بازیکنی که رنگ کارت را اعلام میکند، کارت خود را در نزدیکی رنگ اعلام شده کنار صفحه خود قرار میدهد، سپس یک توکن هم رنگ خود را بر روی مکان مشخص شده از صفحه آزمایش میگذارد.

رنگ پیشتاز

در مرحله تریک، اولین رنگ بازی شده به عنوان رنگ پیشتاز شناخته میشود.



امیرعلی یک کارت ۵ بازی میکند و رنگ آنرا آبی اعلام میکند. امیرعلی کارت را در کنار رنگ آبی صفحه شخصی خود قرار میدهد و توکن خود را در صفحه آزمایش روی عدد ۵ رنگ آبی قرار میدهد. چون امیرعلی اولین رنگ بازی شده در مرحله تریک را آبی اعلام کرده است پس رنگ پیشتاز در طول این مرحله تریک، آبی میباشد.

قوانین مشخص کردن رنگ کارت گربه

اعلام کردن یک رنگ قانونی باید از قوانین زیر پیروی کند.

قانون ۱: در ردیف رنگی که میخواهید اعلام میکنید، باید خانه عدد کارت گربه بازی شده خالی باشد.

قانون ۲: باید یک توکن بر روی X رنگ اعلام شده، در صفحه شخصی شما وجود داشته باشد.

بازیکنان برای بازی کردن کارت های گربه باید از قوانین فوق پیروی کنند.
علاوه بر این، قوانین زیر نیز وابسته به شرایط باید پیروی شود.

وقتی یک کارت گربه از دست بازیکن شروع کننده بازی میشود:

بازیکن شروع کننده باید یکی از ۳ رنگ سبز، آبی یا زرد را اعلام کند. این به این معنی است که بازیکن شروع کننده نمیتواند رنگ قرمز (حکم) اعلام کند. اما، چنانچه توکن هر بازیکنی بر روی ردیف قرمز صفحه آزمایش قرار گرفته است شما میتوانید این قانون را در نظر نگرفته و رنگ قرمز را به عنوان رنگ پیشتاز اعلام کنید. همچنین زمانی که نمیتوانید هیچ رنگ دیگری را بازی کنید، رنگ قرمز را به عنوان رنگ پیشتاز اعلام کنید و تریک را با رنگ قرمز شروع کنید.

اگر که میخواهید تریکی را برنده شوید
باید کارتی هم رنگ کارت پیشتاز بازی کنید
(قوانین مربوط به دنبال کردن خال بازی شده)

وقتی کارتی را بعد از کارت پیشتاز بازی میکنید:

بازیکنانی که کارتی بعد از کارت پیشتاز بازی میکنند به شرطی که از هر دو قانون ۱ و ۲ پیروی کنند میتوانند هر رنگی (قرمز، آبی، زرد و یا سبز) اعلام کنند. اگر رنگی متفاوت با رنگ کارت پیشتاز اعلام کردید توکن خود را از روی X صفحه شخصی خود بردارید. اگر توکن خود را از قبل برداشته اید از این مرحله صرف نظر کنید.

یک رنگ که X را بر روی صفحه شخصی خودتان نشان میدهد، یعنی اینکه شما دیگر نمیتوانید آن رنگ را به عنوان رنگ پیشتاز اعلام کنید. این محدودیت قراره پدتون رو در بیاره 0_0



در تریک قبلی، یک کارت گربه به عنوان رنگ قرمز اعلام شده است، در نتیجه توکن بازیکن روی ردیف قرمز صفحه آزمایش قرار گرفته است. علی به عنوان بازیکن شروع کننده جدید میتواند کارت گربه ۸ را بازی کرده و رنگ قرمز را به عنوان رنگ پیشتاز اعلام کند.



بازیکن شروع کننده رنگ آبی را به عنوان رنگ پیشتاز اعلام کرده است مرتضی نیز میتواند رنگ آبی را برای کارت انتخابی خود اعلام کند اما او تصمیم میگیرد رنگ قرمز را اعلام کند، در نتیجه توکن خود را از روی X در صفحه شخصی خود برمیدارد. به دلیل اینکه او توکنی بر روی X رنگ آبی در صفحه شخصی خود ندارد، برای ادامه دور او نمیتواند رنگ آبی را به عنوان رنگ پیشتاز اعلام کند.

برنده هر تریک

بعد از اینکه همه بازیکنان کارت خود را بازی کردند، بررسی کنید تا ببینید چه کسی برنده ین تریک شده است. بازیکنی که قوی ترین کارت را بازی کرده باشد برنده این تریک می باشد. قدرت هر کارت به رنگ کارت و عدد کارت ها بستگی دارد.

قدرت رنگ ها

اگر که همه بازیکنان رنگ پیشتاز را به عنوان رنگ کارت خود اعلام کرده اند، این مرحله را در نظر بگیرید. اما، اگر که بازیکنی رنگ متفاوتی با رنگ پیشتاز اعلام کرده است باید این مرحله را انجام دهید.

اگر که رنگ قرمز اعلام شده باشد:

قرمز (حکم) همیشه از کارت پیشتاز قوی تر است. تنها کارت هایی که به عنوان رنگ قرمز بازی شده اند را بررسی کنید تا ببینید چه کسی این تریک را برنده میشود.

قرمز (حکم) قویترین است، بعد از آن رنگ پیشتاز، و هر رنگ دیگری ضعیفترین

اگر که آبی، زرد و یا سبز به عنوان رنگ کارت علاوه بر رنگ پیشتاز اعلام شده اند: همیشه رنگ پیشتاز قوی تر است. تنها کارت هایی که به عنوان رنگ پیشتاز بازی شده اند را بررسی کنید تا ببینید چه کسی برنده این تریک میشود.

بعد از بررسی کردن قدرت رنگ ها، عدد کارت های باقی مانده را بررسی کنید

قدرت عدد هر کارت

عدد کارت های بازی شده را بررسی کنید. کارتی که بالاترین عدد را دارد برنده این تریک است.

بردن هر تریک

کسی که تریک را بنده میشود تمامی کارت های این تریک را جمع کرده، و به شکل یک دسته کارت به پشت در مقابل خود قرار میدهد.

شما میتوانید تعداد تریک هایی که یک بازیکن برنده شده است را با شمردن این دسته کارت هایی که در مقابل بازیکن قرار گرفته است به دست آورید. مراقب باشید تا این دسته کارت ها باهم قاطی نشوند.

بازیکنی که آخرین تریک را بنده شده است، بازیکن شروع کننده تریک بعدی خواهد بود و اولین کارت را در تریک بعدی بازی خواهد کرد.

مراقب باشید که در این مرحله نشانگر بازیکن شروع کننده جا به جا نمیشود



مینا رنگ زرد را به عنوان رنگ پیشتاز اعلام کرده است. هنگام بررسی کردن قدرت کارت ها معصومه بازنده است چون رنگ سبز را اعلام کرده، و مینا نیز بازنده است چون نازنین و مبین رنگ قرمز را اعلام کرده اند. نازنین و مبین عدد کارت های قرمز را بررسی میکنند (حکم هستند). نازنین برنده است چون کارت قرمز با عدد بالاتری را بازی کرده است

انتهای مرحله تریک و پارادوکس

بازی کردن تریک ها را تکرار کنید تا زمانی که تنها یک کارت در دست شما باقی مانده باشد. سپس، مرحله تریک به پایان میرسد و به مرحله امتیاز گیری میرویم. اگر در مرحله تریک پارادوکسی ایجاد شود، سریعاً این آزمایش تریک را به پایان رسانید و به مرحله امتیاز گیری بروید.

اگر ۴ نفره بازی میکنید ۸ تریک بازی میکنید و این دور به پایان میرسد.

رخ دادن پارادوکس

در مرحله تریک، اگر نتوانید هیچ رنگی را برای بازی کردن کارت خود اعلام کنید، به این معنی است که شما نمیتوانید از قوانین مربوط به بازی کردن کارت گربه پیروی کنید و یک توکن بر روی صفحه آزمایش قرار دهید، در نتیجه یک پارادوکس اتفاق افتاده. یک پارادوکس نمیتواند عمدهی ایجاد شود. اگر کارت دیگری وجود دارد باید آن کارت را بازی کنید.

زمانی که پارادوکس رخ میدهد، در همان لحظه مرحله تریک به پایان میرسد.

بازیکنی که باعث به وجود آمدن پارادوکس بوده دست خود را رو کرده و اعلام میکند که پارادوکس اتفاق افتاده است.

هیچ بازیکنی تریکی که باعث به وجود آمدن پارادوکس بوده را نمیبرد، اما فراموش نکنید که نباید توکن های خود را از روی صفحه آزمایش بردارید.

اگر بعد از رو کردن کارت های خود متوجه شدید که کارتی را میتوانید بازی کنید فقط همان کارت را بازی کنید و طوری رفتار کنید که انگار اتفاقی نیوفتاده XD



محمدرضا توکن خود را از روی X رنگ زرد و آبی برداشته است. بنابراین، محمدرضا نمیتواند هیچ رنگ زرد یا آبی را اعلام کند و تنها مجاز به اعلام رنگ های قرمز و سبز میباشد. کارت های دست محمدرضا ۴ و ۶ میباشد ولی از قبل توکن بازیکن دیگری بر روی این دو خانه از صفحه آزمایش قرار گرفته است. که به این معنی است که محمدرضا نمیتواند هیچ رنگ مجازی را اعلام کند، بنابراین یک پارادوکس رخ داده است.



محمدرضا دست خود را رو کرده و اعلام میکند که پارادوکس رخ داده. تریک به پایان میرسد و بازیکنانی که باید بعد از محمدرضا کارت بازی میکردند دیگر کارتی بازی نمیکند. بازیکنانی که قبل از محمدرضا کارت بازی کرده اند کارت خود را جدا کرده و در کنار صفحه آزمایش میگذارند. صفحه آزمایش تغییری نمیکند و مانند هنگامی که پارادوکس رخ داده است باقی میماند.

۳. مرحله امتیاز گیری

امتیازات گرفته شده توسط هر بازیکن را به خاطر بسپارید.

از ۲ طریق هر بازیکن میتواند امتیاز بگیرد، امتیازات گرفته شده براساس تریک ها و امتیاز اضافه ای که از پیشبینی تعداد تریک های برنده شده در هر دور میتواند بگیرد.

امتیاز هر تریک

بازیکنان ۱ امتیاز به ازای هر تریکی که برنده شده اند دریافت میکنند. تعداد دسته کارت های تریک که در مقابل هر بازیکن قرار گرفته است را بشمارید تا مشخص شود هر بازیکن چند امتیاز میگیرد. اگر بازیکنی باعث ایجاد پارادوکس شده است به ازای هر دسته کارت مقابلش ۱ امتیاز دریافت میکند.

امتیازات اضافه پیشبینی تعداد تریک برنده شده

اگر تعداد تریک هایی که میتوانید در این دور برنده شوید را درست پیشبینی کرده اید، امتیازی مازاد بر تعداد تریک های برنده شده قرار است دریافت کنید. بازیکنی که پارادوکس را ایجاد کرده است هیچ امتیازی از این بخش نمیگیرد. به صفحه آزمایش نگاه کنید، بزرگترین گروه توکن هر بازیکن که در کنار هم هستند را پیدا کنید، به ازای هر توکن کنار هم آن بازیکن ۱ امتیاز دریافت میکند.

«کنار هم» به معنای وضعیتی هست که توکن های یک بازیکن به صورت عمودی یا افقی به هم مرتبط هستند. توکن ها به صورت اریب به هم متصل نمیشوند.



دو دسته کارت در مقابل نازنین وجود دارد بنابراین نازنین ۲ امتیاز از تریک های برنده شده خود دریافت خواهد کرد.



پارسا پارادوکس ایجاد کرده است.

۳ دسته کارت در مقابل او است، بنابراین او ۳ امتیاز به ازای تریک های برنده شده خود دریافت میکند. پارسا پیشبینی کرده بود که ۳ تریک برنده میشود و ۳ تریک نیز برنده شده است، ولی چون او یک پارادوکس ایجاد کرده هیچ امتیاز اضافه ای دریافت نمیکند.



نازنین پیشبینی کرده بود که ۲ تریک برنده میشود و او ۲ تریک نیز برنده شده است. نازنین صفحه آزمایش را بررسی کرده و بزرگترین گروه توکن های کنار هم خود را پیدا میکند که از ۵ توکن کنار هم تشکیل شده است. در نتیجه، نازنین ۵ امتیاز اضافه دریافت میکند.

۲-۱ آماده سازی برای دور بعدی

بعد از پایان مرحله امتیاز گیری، دور بعدی آغاز میشود. در مرحله آماده سازی برای دور بعدی این مراحل نیز اضافه میگردد.

۱. هر بازیکن توکن های خود را از روی صفحه آزمایش و صفحه شخصی خود جمع آوری میکند.
۲. همه بازیکنان یک توکن بر روی هر خانه دارای علامت X صفحه شخصی خود قرار میدهند.
۳. نشانگر بازیکن شروع کننده را به نفر سمت چپ خود بدهید.
۴. گربه ها را تمیز کنید.

۴. انتهای بازی

بازی زمانی تمام میشود که همه بازیکنان یک دور بازیکن شروع کننده باشند. بازیکنی برنده است که بعد از جمع کردن امتیاز هر دور بیشترین امتیاز را داشته باشد. اگر ۲ یا چند بازیکن مساوی شدند بازیکنی که بیشترین امتیاز را در دور آخر دریافت کرده است برنده میشود. اگر باز هم مساوی شدند، آن بازیکنان با هم برنده شده اند.

قوانین بازی ۲ نفره

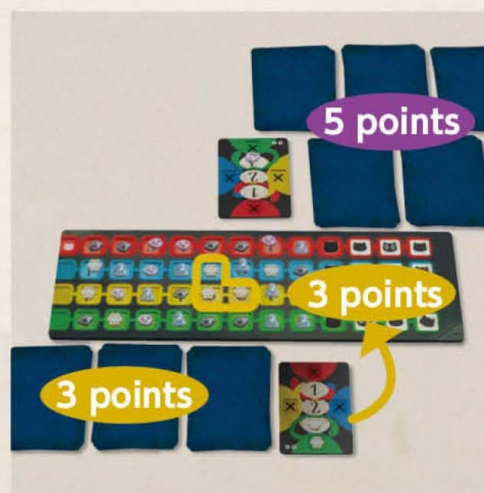
چنانچه میخواهید ۲ نفره بازی کنید، قوانین زیر را دنبال کنید.

۱. آماده سازی

۱۰ عدد کارت به هر بازیکن بدهید، و ۵ کارت باقی مانده را به پشت در وسط میز قرار دهید. سپس ۳ تا از آن کارت ها را رو کرده و ۳ توکن یک بازیکن که در بازی نیست را بر روی آن ۳ عدد در ردیف سبز صفحه آزمایش قرار دهید. اگر عدد تکراری رو شد یک توکن بر روی ردیف زرد قرار دهید و اگر که دوباره عدد تکراری رو شد یک توکن در رنگ آبی آن عدد قرار دهید.

در بازی ۲ نفره تعداد تریک های برنده شده را پیشبینی نکنید. در پایان هر دور بازیکنی که ۴ یا کمتر تریک برنده شده است امتیاز اضافه مربوط به کنار هم بودن توکن ها را دریافت میکند.

هیچ قانون دیگری در بازی ۲ نفره تغییر نمیکند.



۵ دسته کارت در مقابل پارسا و ۳ دسته در مقابل نازنین است. پارسا ۵ امتیاز از مرحله تریک دریافت میکند و هیچ امتیاز اضافه ای نمیگیرد. نازنین ۳ امتیاز از مرحله تریک و ۳ امتیاز اضافه نیز دریافت میکند. زیرا، و توانسته تعداد تریک هایی که در این دور برنده خواهد شد را پیشبینی کند. بنابراین پارسا ۵ امتیاز و نازنین ۶ امتیاز دریافت میکند.

استفاده نمیشود	بنفش	5	۴۵ کارت (۹-۱)	۵ نفر
روی عدد 9	بنفش یا سفید	4	۴۰ کارت (۸-۱)	۴ نفر
استفاده نمیشود	بنفش یا سفید	3	۳۰ کارت (۷-۱)	۳ نفر
روی عدد 6	سفید	2	۲۵ کارت (۵-۱)	۲ نفر

pp.2-3

اعلام کردن رنگ مشاهده شده

قوانین مربوطه

قانون ۱: ردیف رنگی که دارید اعمال میکنید باید جای خالی برای عدد کارت گربه ای که دارید بازی میکنید، داشته باشد.
قانون ۲: نباید خانه X رنگ اعلامی، بر روی صفحه شخصی بازیکن خالی باشد یا به عبارت دیگر، در صفحه شخصی علامت X رنگ اعلام شده دیده شود.

قوانین زیر را بر اساس موقعیت خود دنبال کنید.

بازیکن شروع کننده

شما تنها میتوانید رنگ های آبی، زرد، یا سبز را اعلام کنید.
استثنا: اگر توکن هر بازیکنی بر روی رنگ قرمز صفحه آزمایش قرار گرفته است شما میتوانید قرمز را نیز به عنوان رنگ خود انتخاب کنید.

بقیه بازیکنان

شما هر رنگی را میتوانید اعلام کنید.
اگر هر رنگی به جز رنگ پیشتاز اعلام کردید، توکن خود را از روی X رنگ پیشتاز بردارید. این به این معنی است که دیگر نمیتوانید آن رنگ را به عنوان رنگ کارت خود اعلام کنید.

پارادوکس

پارادوکس زمانی رخ میدهد که قوانین مربوط به رنگ مشاهده شده را نتوانیم اجرا کنیم
۱. دست خود را رو کرده و اعلام پارادوکس کنید سپس به مرحله امتیاز گیری بروید

امتیاز گیری هنگام رخ دادن پارادوکس

امتیاز تریک ها: ۱- امتیاز به ازای هر تریک برنده شده
امتیاز اضافه: دریافت نمیکند

قوانین بازی ۲ نفره

مرحله آماده سازی

۱. ۵ کارت به پشت جدا کرده و ۳ تا از آنها را رو کنید، این کارت ها بین بازیکنان پخش میشوند، ۳ توکن از یک رنگ که در بازی استفاده نمیشود بر روی اعداد رو شده بگذارید

امتیاز اضافه پیشبینی تریک های برنده شده

اگر تعداد تریک هایی که برنده شده اید ۴ یا کمتر است، شما میتوانید امتیاز اضافه «پیشبینی کردن درست» را دریافت کنید

کارت ها را به صورت مساوی بین بازیکنان پخش کنید

یک کارت را به پشت از دست خود خارج کنید

پیشبینی کنید در این دور چند تریک برنده خواهید شد

کارت بازی کردن را ادامه دهید تا زمانی که فقط ۱ کارت در دستتان باقی مانده باشد

تریک-تیکینگ

با بازیکن دارای نشانگر بازیکن شروع کننده بازی شروع میشود

نوبت هر بازیکن

یک کارت از دست خود بازی کرده و رنگ آن را اعلام کنید
یک توکن به رنگ بازیکن روی خانه مشخص شده از صفحه آزمایش قرار دهید.

بعد از اینکه همه بازیکنان کارت خود را بازی کردند

بررسی کنید چه کسی برنده شده

بررسی کردن برنده هر تریک

قدرت رنگ ها

اگر هر رنگی به جز رنگ پیشتاز بازی شد:
قرمز (حکم): همه رنگ های دیگر را در نظر نگیرید.
رنگ های غیر قرمز: هر رنگ غیر پیشتاز را در نظر نگیرید.

قدرت اعداد

کارت با بالاترین عدد برنده است.

بازیکنی که بالاترین کارت را بازی کرده است:

۱. تمامی کارت های بازی شده را به شکل یک دسته کارت به پشت در مقابل خود قرار میدهد.

۲. شروع کننده دور جدید، برای تریک بعدی میشود.

امتیاز هر تریک

۱ امتیاز به ازای هر تریک برنده شده دریافت میکنید (امتیاز به ازای هر دسته کارت).

امتیاز اضافه از پیشبینی تریک های برنده شده

اگر پیشبینی درست باشد امتیاز اضافه ای دریافت میکنید.
هر بازیکن ۱ امتیاز اضافه به ازای هر توکن کنار هم هر رنگ خود در بزرگترین گروه توکن های هر رنگ خود، که بر روی صفحه آزمایش قرار گرفته اند، دریافت میکند.

این روند را به تعداد بازیکنان تریک