

فکری بکری

آموزش بازی کاپوچین

کاپوچین یک بازی سرعتی است، باید قبل از بقیه لیوانک‌ها را درست بچینید و زنگ را به صدا در بیاورید!

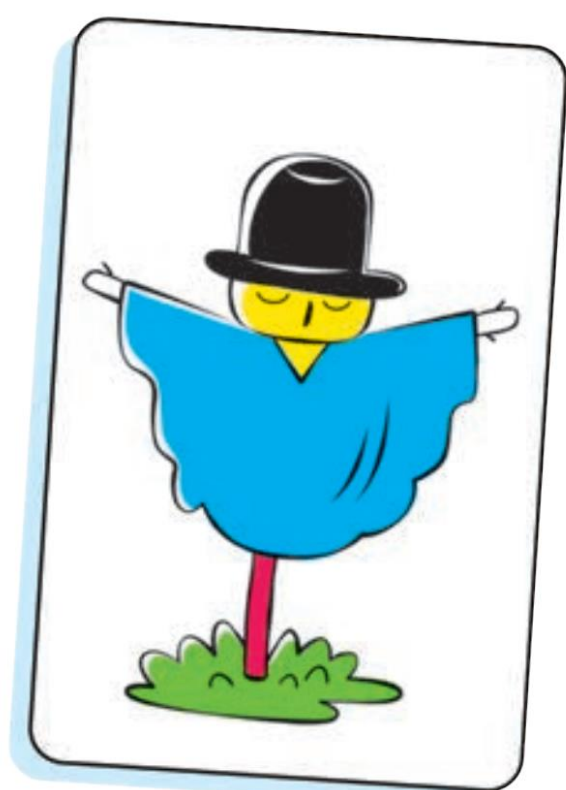
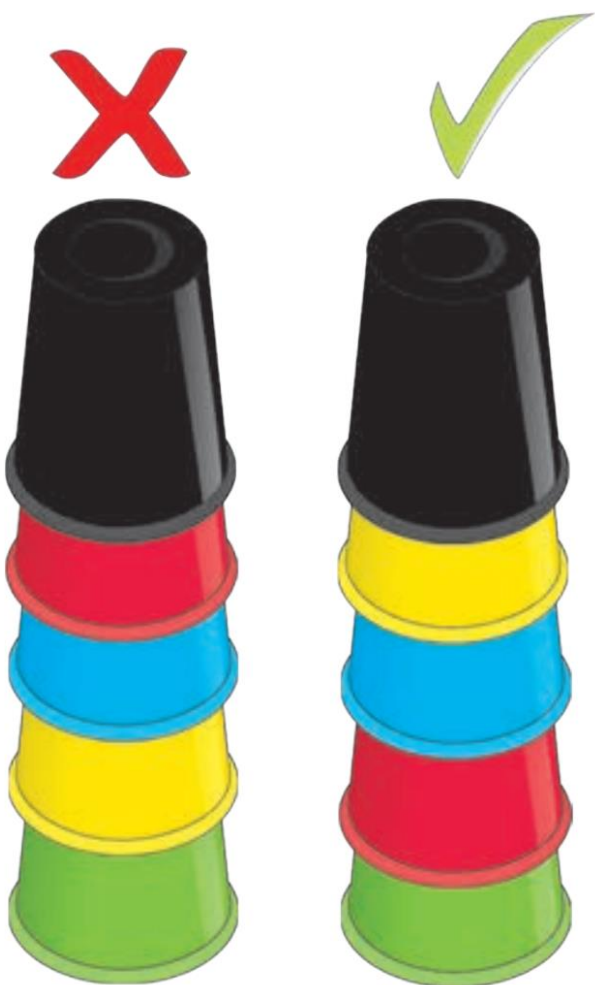
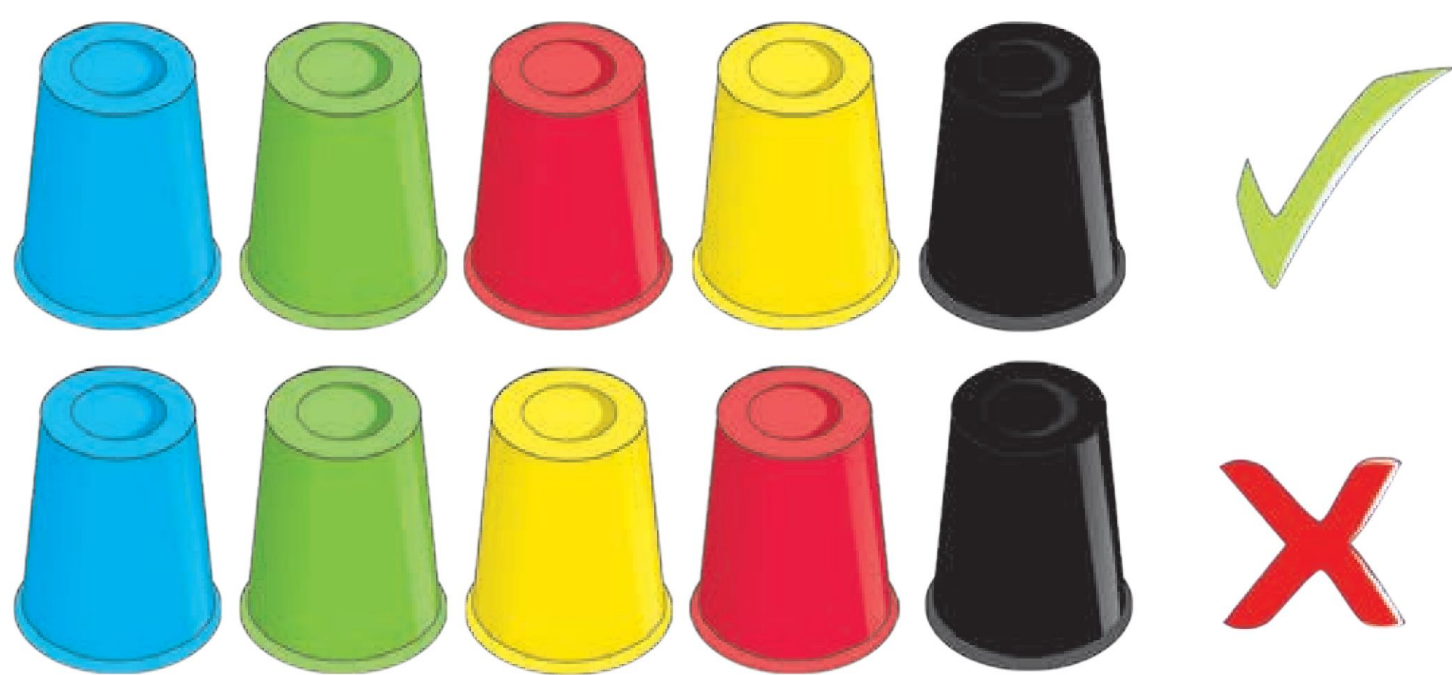
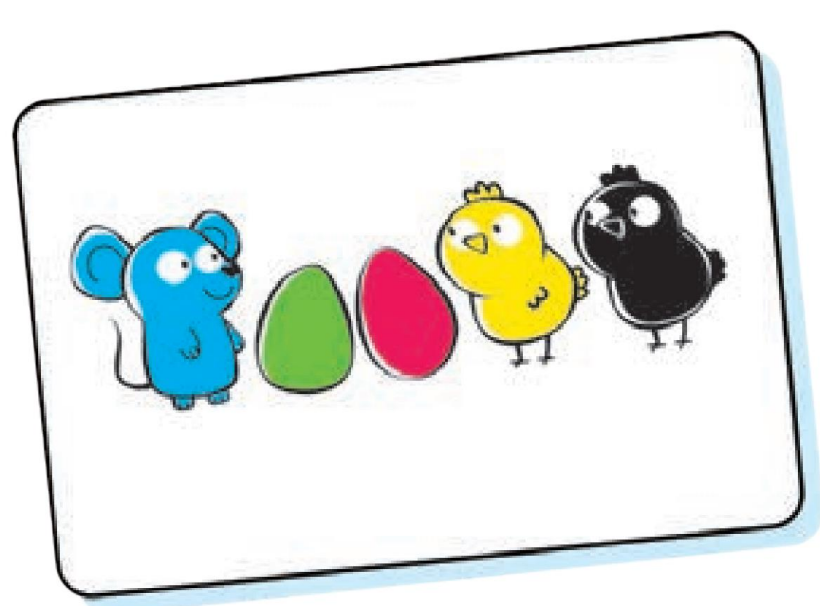
به هر نفر ۵ عدد لیوانک به رنگ‌های مختلف داده می‌شود. زنگ هم در وسط همه بازیکنان قرار می‌گیرد.

یک کارت توسط داور بازی رو می‌شود. حالا همه بازیکنان باید سعی کنند لیوان‌هایشان را سریع به ترتیبی که روی کارت مشخص شده است بچینند.

بازیکنی که زودتر زنگ را به صدا درآورد و لیوان‌هایش را صحیح چیده باشد، آن کارت را به عنوان امتیاز پیش خود نگه می‌دارد.

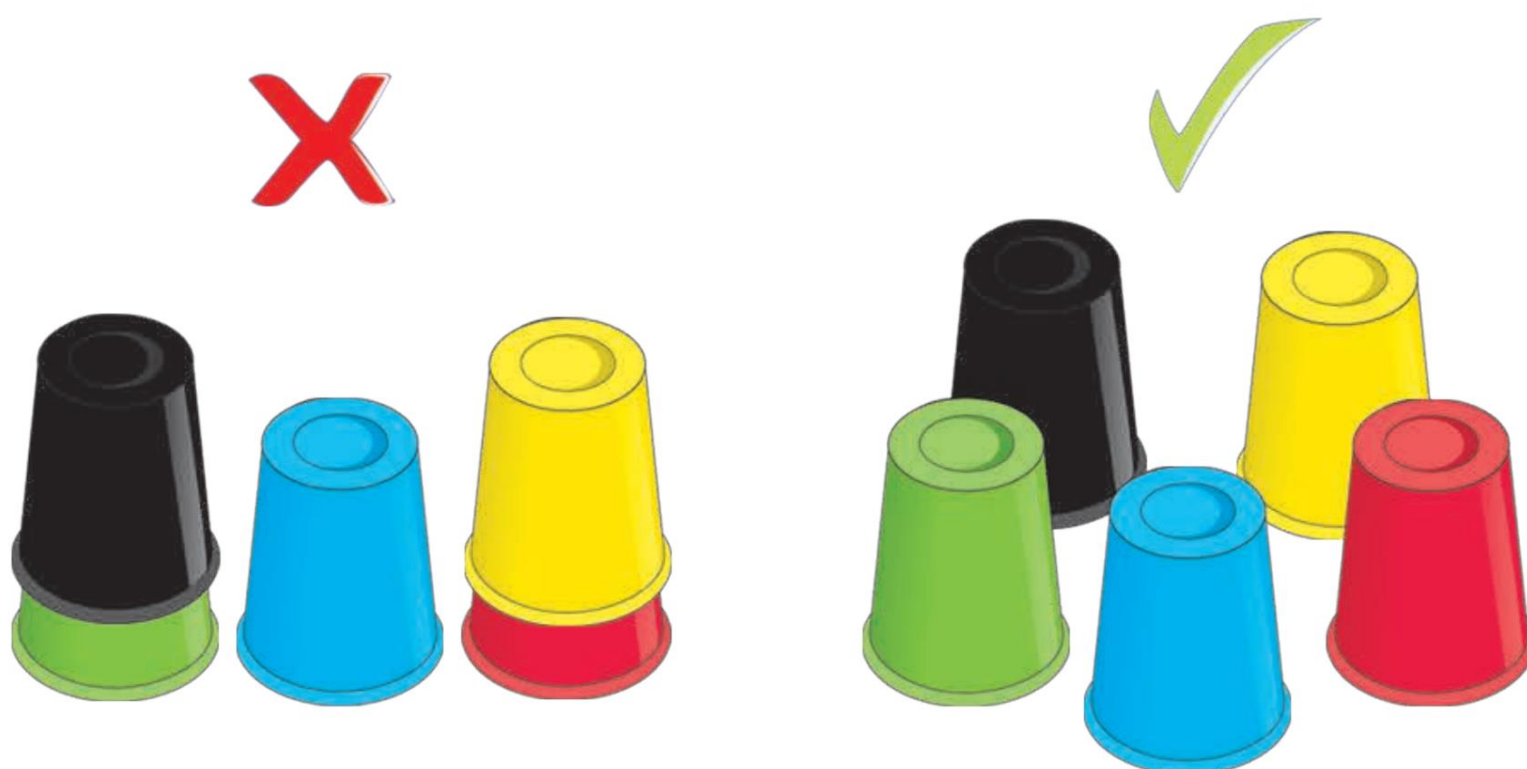
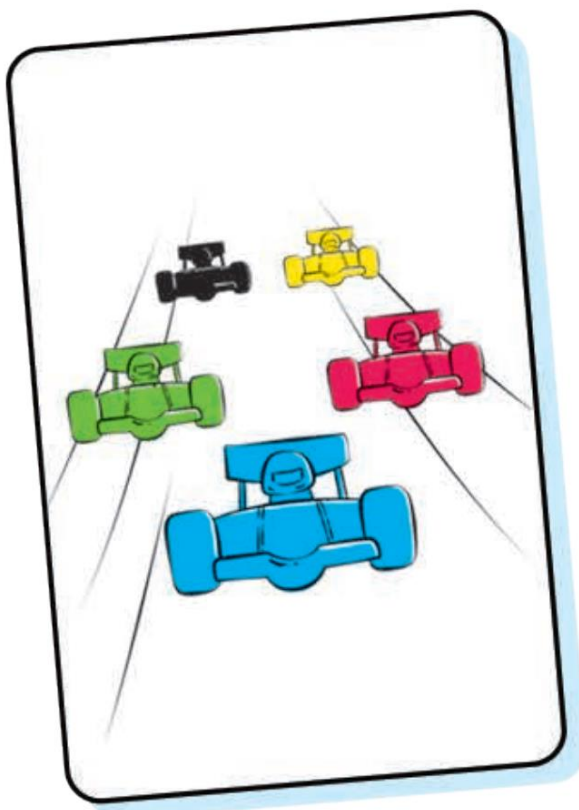
در انتهای بازی تعداد کارت‌های هر بازیکن به عنوان امتیاز او شمره می‌شود.

اگر چیدمان تصاویر کارت افقی بود، لیوان‌ها را در یک ردیف با ترتیب رنگ درست بچینید.

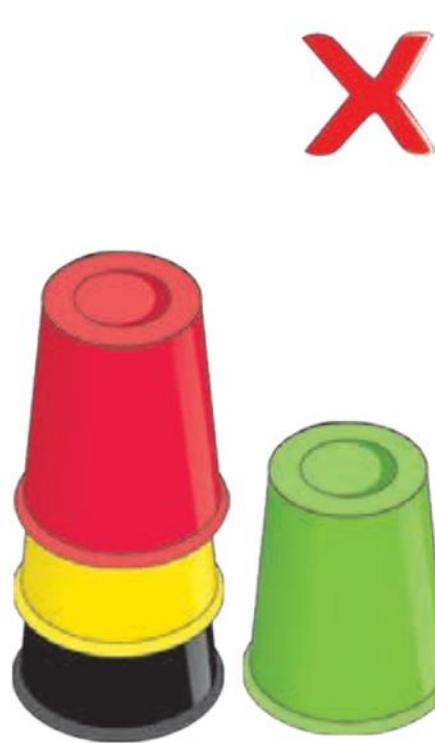


اگر چیدمان تصاویر کارت عمودی بود، لیوان‌ها را روی یکدیگر و با ترتیب رنگ درست بچینید.

ممکن است شکل‌ها در یک سطح نسبت به هم قرار نداشته باشند. در این حالت باید لیوان‌ها را با فاصله از هم (طبق تصویر) با رعایت ترتیب رنگ بچینید.



و بالاخره ممکن است تصاویر روی کارت‌ها ترکیبی از همه‌ی این حالت‌ها باشند.



فکری بکری

آموزش بازی المپیک جوجه‌ها (زیک‌زاک)

به خاطر داشته باشید عکس هر خانه
زیر کدام کاشی است تا برنده شوید!

تعدادی کارت خانه به صورت دایره‌ای چیده می‌شود. روی هر خانه یک تصویر است که دیده می‌شود.

تعدادی هم کارت کاشی در وسط زمین به پشت قرار داده می‌شود. به طوری که تصویر آن دیده نشود. تصاویر پشت کاشی‌ها همان تصاویر روی خانه‌ها هستند.

هر بازیکن یک نمونک جوجه دارد که ابتدای بازی در فاصله‌ای مساوی از هم چیده می‌شوند.

به صورت نوبتی بازیکنان سعی می‌کنند جوجه‌هایشان را حرکت دهند.

برای آنکه جوجه‌تان یک خانه به جلو حرکت کند باید کاشی هم عکس با آن خانه را بردارید و عکس آن را به همه نشان دهید.

اگر کاشی اشتباه بردارید، جوجه‌تان حرکت نمی‌کند و باید تا نوبت بعدی صبر کند.

هر بار که جوجه‌تان بتواند یک خانه به جلو حرکت کند، به عنوان جایزه می‌توانید یک کاشی دیگر را هم امتحان کنید تا باز هم به جلو حرکت کنید!

اگر به یک جوجه دیگر رسیدید برای سبقت گرفتن از آن باید به خانه جلوی آن بپرید، برای همین لازم است کاشی هم عکس با آن خانه را پیدا کنید.

هر بار که از یک جوجه دیگر سبقت بگیرید تمام دمه‌های آن جوجه به جوجه شما می‌رسد.

بازیکنی که بتواند همه‌ی دمه‌ها را بدست آورد برنده می‌شود.



فکری بکری

آموزش بازی پاتک (خانه ارواح)

اولین بازیکنی باشید که نمونک را از روی میز برمی‌دارد
تا کارت برای شما شود.

۵ عدد نمونک (مهره‌ی بازی) به شکل‌های مرغ سفید، میز آبی، صندوق سبز، آباژور
قرمز و آدم‌آهنی خاکستری روی میز قرار داده می‌شوند.

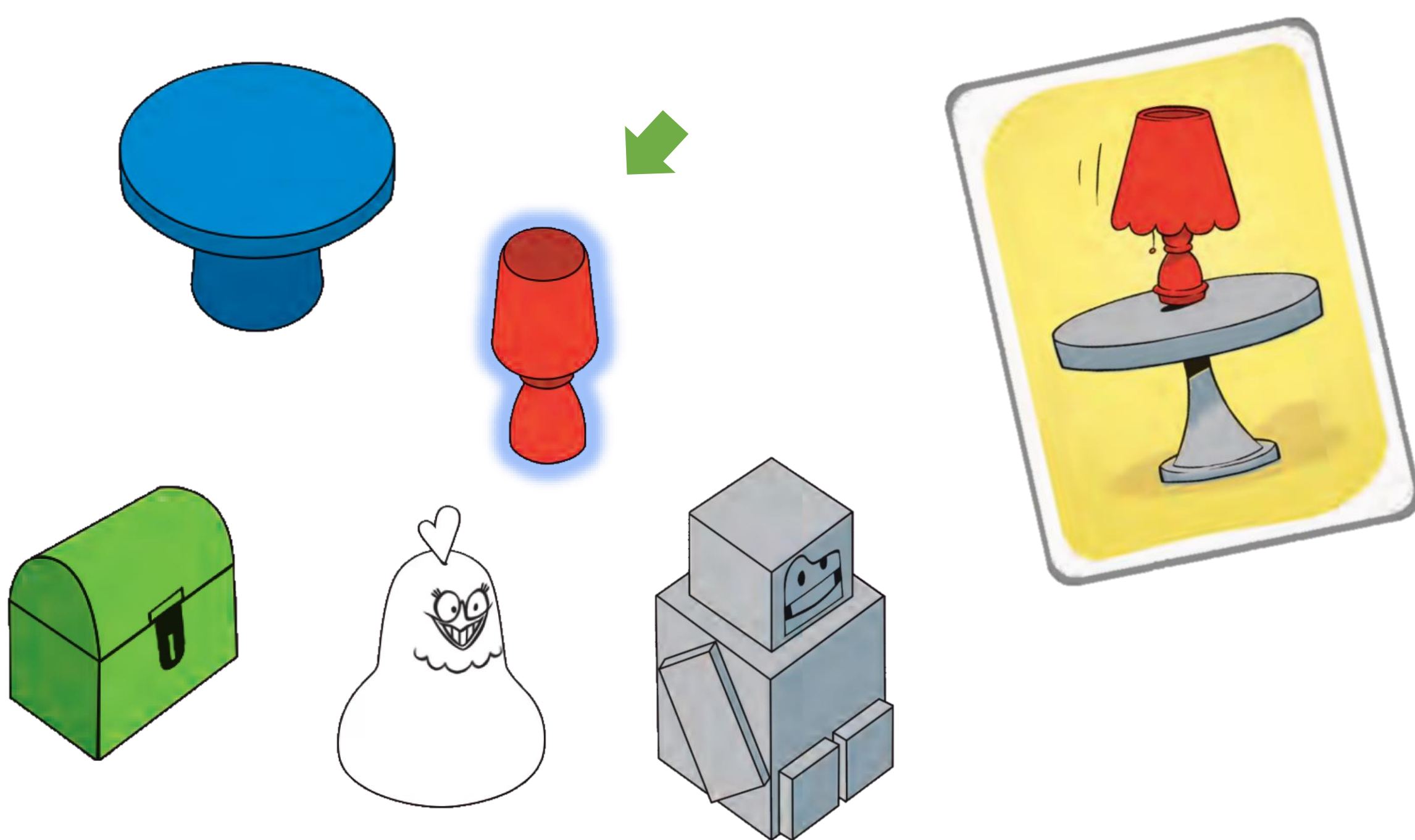
داور بازی یکی از کارت‌ها را رو می‌کند تا همه‌ی بازیکنان ببینند.

هرکس نمونک صحیح مربوط به کارت را زودتر از دیگران بردارد برنده می‌شود و آن
کارت را به عنوان امتیاز پیش خودش نگه می‌دارد.

در انتهای بازی تعداد کارت هر بازیکن به عنوان امتیاز او شمرده می‌شود.

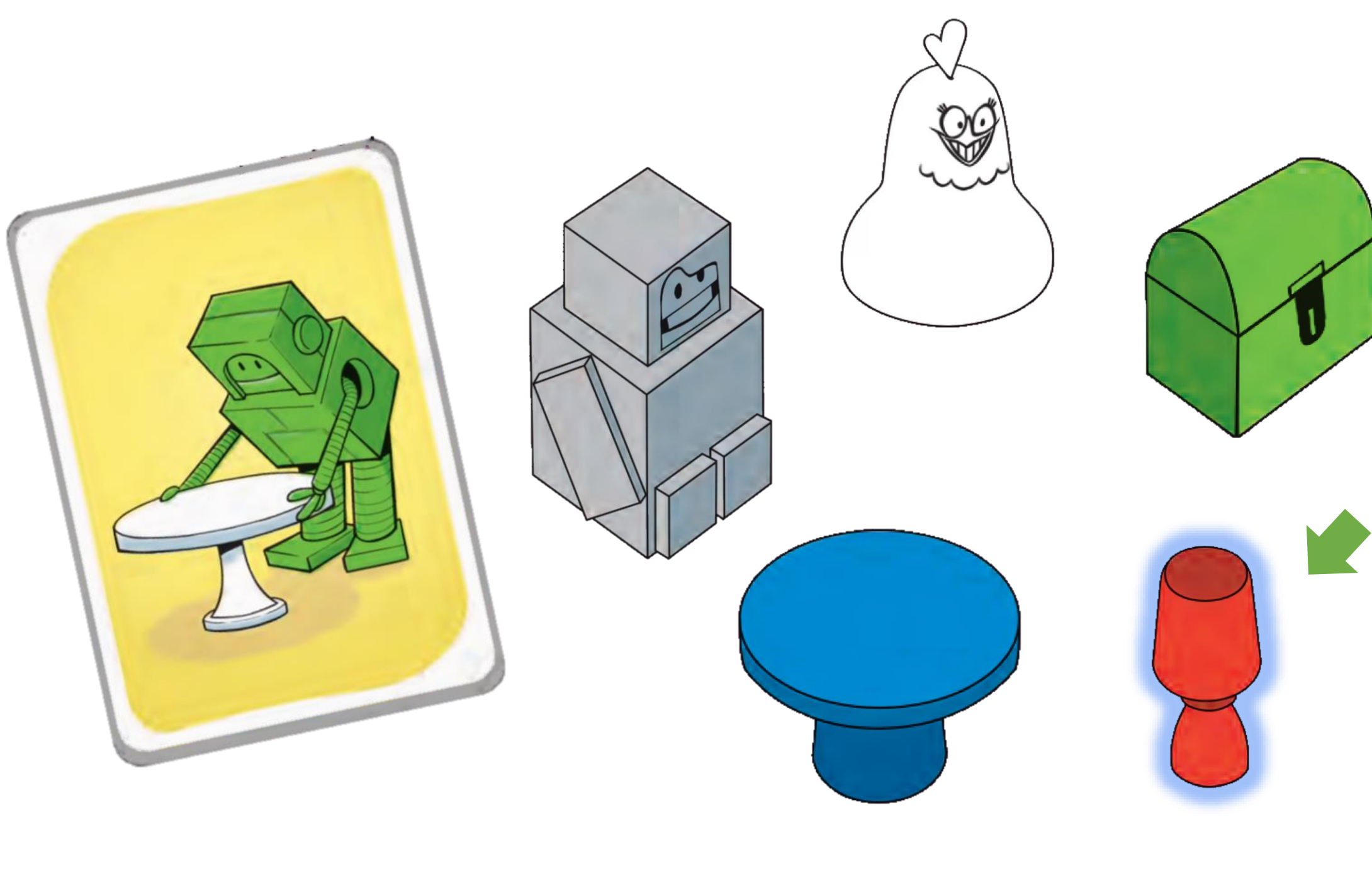
در صورتی که یکی از نمونک‌ها با رنگ خودش توی تصویر وجود داشت، بازیکن‌ها
باید همان نمونک را بردارند

مثلا، اگر تصویر کارت یک آباژور قرمز روی یک میز خاکستری باشد، بازیکنان باید
به سرعت آباژور قرمز را بردارند



در صورتی که رنگ هیچکدام از نمونک‌های توی کارت مانند رنگ نمونک‌های واقعی
نباشد، بازیکن‌ها باید نمونکی را بردارند که نه رنگ آن و نه شکل آن داخل تصویر
کارت وجود نداشته باشد.

مثلا اگر تصویر کارت یک آدم‌آهنی سبز و یک میز سفید باشد، بازیکنان
باید به سرعت آباژور قرمز را بردارند.



فکری بکری

آموزش بازی کوغول (پنیک لب)

یک غولک شیطون و بازیگوش از دستمون فرار کرده، هر کی زودتر پیداش کنه برنده است!



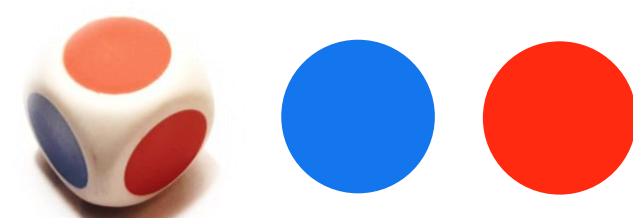
ابتدای بازی همه کارت‌ها بر زده می‌شوند و مانند شکل زیر به صورت دایره‌ای چیده می‌شوند

هدف بازی این است که با شروع از رنگ در و جهتی که تاس در نشان می‌دهد، غولک را با مشخصاتی که تاس‌های رنگ، طرح و شکل نشان می‌دهند، زودتر از بقیه پیدا کنید.

در این بازی ۴ تاس مختلف داریم:



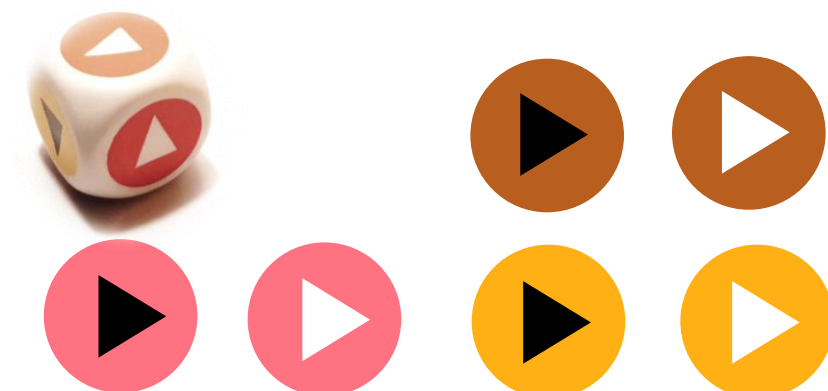
تاس شکل: معلوم می‌کند که غول‌مان چه شکلی است، یعنی یک چشم یا دو چشم



تاس رنگ: معلوم می‌کند که غول‌مان چه رنگی است، یعنی یک قرمز یا آبی



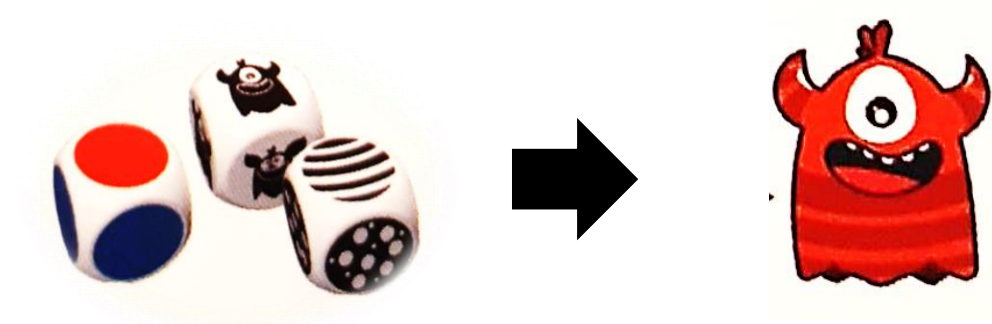
تاس طرح: طرح غولک را معلوم می‌کند، یعنی خالخالی یا راه‌راه



تاس در: معلوم می‌کند که از کدام در و در چه جهتی دنبال غول بگردیم

باید از در همرنگ تاس در جهت فلش روی تاس حرکت کنیم.

مثلا اگر تاس به شکل  بیاید باید از در قهوه‌ای در جهت فلش سفید حرکت کنیم.



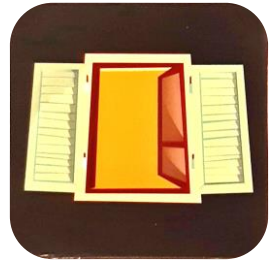
همچنین اگر تاس‌های شکل و رنگ و طرح مانند روبرو

بیاید، باید دنبال یک غول یک چشم قرمز راه‌راه بگردیم.

وقتی در مسیر به دنبال غول می‌گردیم ممکن است اتفاقاتی برای غولک بیافتد!



کاشی تغییر طرح، راه‌راه را به خالخالی و خالخالی را به راه‌راه تبدیل می‌کند



هر وقت به یک پنجره برسیم به آن وارد می‌شویم و از اولین پنجره بعدی بیرون می‌آییم.



کاشی تغییر رنگ، قرمز را به آبی و آبی را به قرمز تبدیل می‌کند.



کاشی تغییر شکل، یک چشم را به دو چشم و دو چشم را به یک چشم تبدیل می‌کند.

مثلا یک غول یک چشم آبی راه‌راه اگر از هریک از کاشی‌های تغییر بگذر اتفاقات زیر برایش می‌افتد



مثال: با توجه به تاس‌ها باید از در زرد در جهت فلش سفید حرکت کنیم و دنبال غولک یک چشم آبی راه‌راه بگردیم: 

۱- یک خانه حرکت می‌کنیم، اما غولمان پیدا نمی‌شود.

۲- یک خانه دیگر حرکت می‌کنیم این بار به پنجره می‌رسیم.

۳- چون به پنجره رسیده‌ایم مستقیماً به پنجره بعدی می‌رویم

۴- یک خانه دیگر حرکت می‌کنیم اما باز هم  را پیدا نمی‌کنیم.

۵- به کاشی تغییر طرح می‌رسیم. پس از این به بعد دنبال  می‌گردیم.

۶- یک خانه حرکت می‌کنیم و غولمان پیدا می‌شود!

