



محتویات بسته:

- ۹۰ عدد کارت بازی شامل:
(۹ مجموعه از کارت‌های ۸ تایی اعداد ۱ تا ۸،
۹ عدد کارت زنگ بزن، ۹ عدد کارت مرگ)
- ۱ عدد زنگ فلزی
- قانون بازی

۱

هدف بازی:

هدف در این بازی پیدا کردن مشترکات بین کارت‌ها و اعلام سریع و درست آن و جمع کردن کارت‌های بیشتر در هر دور از بازی است. هدف در هر دور از بازی تشخیص رنگ، عدد و یا اشکال مشترک در بین کارت‌ها است. با پیدا کردن یک مشترک بین کارت‌های رو شده ابتدا باید دست زد و سپس زنگ را به صدا درآورد در غیر اینصورت جریمه می‌شوید.

آماده شویم...
ابتدا تمامی کارت‌ها را بر بزنید و سپس به هر بازیکن ۵ عدد کارت بدهید بازیکنان باید کارت‌ها را به پشت جلوی خودشان قرار دهند.

در صورت اضافه ماندن کارت، آن را از بازی بیرون بگذارید.

۲

بریم سراغ بازی

قبل از اینکه بازی آغاز شود، حتما تعداد هر دست از بازی را با باقی بازیکنان توافق کنید. حالا کوچکترین بازیکن آغاز کننده بازی است. او از ستون کارت‌های خود یک کارت را رو می‌کند. حالا به صورت ساعتگرد همه بازیکنان باید یکی از کارت‌های خود را رو کنند. با رو شدن کارت‌ها حواس‌ها را جمع کنید. چون ممکنه شکل، رنگ و یا عدد مشترک در بین کارت‌ها باشد.



۳

در صورتی که یکی از این مشترکات را کسی پیدا کند باید در سریع‌ترین زمان زنگ را بزند. **اما زنگ زدن کافی نیست.** یادتان باشد باید قبل از زنگ زدن دست بزنید و بعد زنگ را به صدا درآوردید. این مهم‌ترین قانون این بازی است. در صورتی که فراموش کنید، علاوه بر اینکه تلاش‌تان از بین می‌رود، جریمه هم می‌شوید. پس یادتان باشد که قبل از زنگ زدن باید حتما **دست بزنید**.

پس از دست زدن و به صدا درآوردن زنگ، تمامی کارت‌های رو شده بازیکنان را به عنوان جایزه جمع کنید. اما بازی به همین سادگی هم نیست. در این بازی ما سه دسته کارت داریم.



۴

دسته دوم: کارت زنگ بزن

این کارت شانس فقط نه عدد در دسته کارت‌ها قرار دارد. در صورتی که هم‌زمان دو عدد کارت **زنگ بزن** رو شود، باید سریع دست بزنید و بعد زنگ را به صدا درآوردید. یادتان باشد فقط باید دو عدد کارت زنگ بزن رو شود.

دسته سوم: کارت مرگ

این دسته از کارت‌ها جز **خطرناک‌ترین** دسته از کارت‌های بازی هستند. کارت‌های مرگ بسیار شبیه به کارت‌های **زنگ بزن** هستند. یادتان باشد در صورتی که اشتباه تشخیص دهید و زنگ را به صدا درآوردید، قطعاً جریمه می‌شوید. زمانی که دو عدد از این کارت رو شود، نیاز به زنگ زدن نیست و فقط باید در سریع‌ترین زمان اعلام کنید **خطر مرگ** و بازیکن حواس جمعی که بتواند در سریع‌ترین زمان آن را اعلام کند، برنده خواهد بود و کارت‌های رو شده را جمع می‌کند.

۵



زمانی که هر کدام از اشتباهات زیر را یک بازیکن انجام دهد، باید به عنوان جریمه ۳ کارت از کارت‌های رو نشده خود را از بازی خارج کند.

۱. بازیکنی که در تشخیص اعداد، اشکال و رنگ دچار اشتباه شود، دست و زنگ بزند.
۲. بازیکنی که درست تشخیص بدهد اما فقط زنگ بزند.
۳. بازیکنی که فقط با دیدن یک کارت **زنگ بزن**، دست و زنگ بزند.
۴. بازیکنی که به اشتباه کارت **و مرگ** را با هم مشابهت بدهد و آن را اعلام کند.
۵. بازیکنی که دو کارت **مرگ** تشخیص دهد و زنگ را به اشتباه به نشانه تشخیص به صدا درآورد.

نکته:

یادتان باشد هر بازیکنی که جریمه می‌شود، آغاز کننده بازی خواهد بود.

۶

پایان هر دور از بازی:

اولین بازیکنی که کارت داخل دستش تمام شود، بازی متوقف می‌شود، حالا باید کارت‌های بازیکنان شمارش شود و هر بازیکنی که بیشترین کارت را داشته باشد، برنده آن دور از بازی خواهد بود. برای دور جدید، کارت‌ها را جمع کنید و دوباره بر بزنید و بازی را مجدد آغاز کنید.

پایان بازی:

قهرمان زبل بازی کسی است که بتواند بیشترین دور از بازی را برنده شود.



۷

نسخه جذاب‌تر بازی:

هنگامی که می‌خواهید چند دور بازی بزنه را انجام دهید، برنده هر دور از بازی، می‌تواند قوانین جدیدی را برای دور بعدی بازی تعیین کند، مثلاً بجای دست زدن قبل از زنگ زدن، بازیکنان باید شکم خود را بمانند و سپس زنگ را بزنند یا اینکه سرشان را ابتدا نوازش کنند و سپس زنگ را بزنند یا اینکه قبل از زنگ زدن صدایی شبیه کوسفند یا مرغ در بیاورند و چیزهای جالب دیگری که برنده هر دور می‌تواند تعیین کند.

مهم نیست که چه چیزی را انتخاب می‌کنید، اینکه همه بازیکنان باید آن کار را انجام دهند، اهمیت دارد. اگر بازیکنی آن را فراموش نماید باید جریمه شود.

۸

سایر تغییرات در بازی

اگر می‌خواهید بازی بزنه را به صورت سخت‌تر و پیچیده‌تر بازی کنید، می‌توانید یک یا چند مورد از تغییرات زیر را در بازی اعمال کنید.

تغییر اول:

زنگ بزنید برای تمامی جفت‌ها (۲ نفر یا بیشتر)
همین که دو چیز مشابه بین دو کارت مشاهده گردید، می‌توانید زنگ را به صدا درآوردید، چیزهایی مثل رنگ کارت‌ها، عدد روی کارت‌ها و تصویر روی کارت‌ها و یا هر چیز مشابه دیگری.



۹

تغییر دوم:

۲ تا کارت مشابه سومی (۳ نفر یا بیشتر)

بازیکنان می‌توانند توافق نمایند که اگر عدد دو کارت را با هم جمع، تفریق، ضرب و یا تقسیم کردند و عدد بدست آمده بر روی کارت دیگری باشد، می‌توانند آنها را با هم مطابقت دهند و آن دور از بازی را ببرند. (مثال: ۵ = ۳ + ۲)



۱۰

تغییر سوم:

ترکیب رنگ‌ها (۳ نفر یا بیشتر)

بازیکنان می‌توانند توافق نمایند که اگر از ترکیب رنگ دو کارت، رنگ سومی به وجود آمد، این کارت‌ها را می‌توان با هم مطابقت داد. (مثال رنگ آبی + زرد = رنگ سبز) (مثال رنگ قرمز + زرد = رنگ نارنجی) (مثال رنگ آبی + قرمز = رنگ بنفش)



۱۱



افرایشل هوشنل، تمرکز و اعتماد به نفس

