

راهنمای بازی



نیکیماک™ NikiMaak™





داستان بازی

سال ۳۰۱۴ / سیاره‌ی حشرات / عملیات نیکیماک
هرج و مرج و ویرانی همه جا را فرا گرفته و به زودی خلافاکاران و
قانون شکنان اختیار کل سیاره را به دست خواهند گرفت. امید همه
فقط به یک چیز است: آینده... (و البته کمی شانس!!)
اگر می‌خواهی پیروز شوی، داناترین و ماهرترین دوستانت را پیدا کن
و حشره‌های موزی و خرابکار را از مرکز فرماندهی خود دور کن.
موفق باشی فرمانده ...



- مدت زمان بازی: ۱۰ - ۲۰ دقیقه
- تعداد بازیکن ها: ۲ تا ۶ نفر
- سن بازیکن ها: ۵ تا ۹۹
- محتویات بازی: ۹۰ کارت بازی و ۲ عدد تاس چوبی

هدف بازی

شما ۴ کارت دارید که فقط از شماره‌ی روی بعضی از آن‌ها خبر دارید. در طول بازی سعی کنید کارت‌های خود را با کارت‌های دیگری که شماره‌های کمتری دارند عوض کنید. هر وقت حدس زدید مجموع شماره‌ی روی کارت‌های شما از حریفانتان کمتر است، فریاد بزنید **نیکیماک!** برنده کسی است که واقعاً مجموع شماره‌های روی کارت‌هایش از بقیه کمتر باشد!

چیدمان شروع بازی

برای انجام بازی در حالت معمولی کارت های زیر را از دسته ی کارت ها جدا کنید:

■ کارت های ۰ تا ۸ (از هر شماره ۴ عدد)



■ کارت ۹ (۹ عدد)

■ کارت های فرماندهی (کارت های سرک، بده بستون و پرپر از

هر کدام ۳ عدد)

کارت پرپر

کارت سرک

کارت بده بستون



■ تاس چوبی (۲ عدد)



همه‌ی ۵۴ کارت را بر بزنید و آن‌ها را به پشت بین بازیکن‌ها قرار دهید، به گونه‌ای که دسترسی همه‌ی بازیکن‌ها به آن‌ها آسان باشد.

(شکل ۱)



شکل ۱

از روی دسته‌ی کارت‌ها ۴ کارت به پشت (بدون آنکه تصویر آن‌ها را ببینید) به هر بازیکن بدهید تا آن‌ها را در یک ردیف، جلوی خود، روی میز بچینند. (شکل ۲)



شکل ۲

روش بازی

۱- در ابتدای بازی هر بازیکن اجازه دارد فقط کارت ابتدایی و انتهایی از ردیف کارت‌های خود را نگاه کند و آن‌ها را به خاطر بسپارد. (شکل ۳)



شکل ۳

۲- یک نفر به قید قرعه یا با توافق بازی را شروع می‌کند.

۳- بازیکن اول با برداشتن یک کارت از روی دسته‌ی کارت‌ها، به طوری که فقط خودش روی آن کارت را ببیند، بازی را شروع می‌کند. (شکل ۴)
بازیکن می‌تواند این کارت را با هر کدام از کارت‌های ردیفش که تمایل دارد عوض کند و کارت قدیمی را به صورتی که تصویر روی آن دیده شود روی زمین، در دسته کارت‌های استفاده شده، بگذارد. (شکل ۵)



شکل ۴



شکل ۵

۴- اگر هم نخواهد کارتش را عوض کند، همان کارتی که از دسته‌ی کارت‌ها برداشته است را به رو، روی زمین می‌گذارد. (شکل ۶)

شکل ۶



توجه: بهتر است اگر شماره‌ی کارت جدید از شماره‌ی یکی از دو کارت ابتدایی و انتهایی ردیف کارت‌های بازیکن کمتر بود، کارت کشیده شده را با کارتی که شماره‌ی کمتری دارد عوض کنید. البته بازیکن می‌تواند کارت‌های دوم و سوم ردیفش را هم با کارت کشیده شده تعویض کند، ولی در واقع ریسک می‌کند. چرا که آن‌ها را ندیده است و نمی‌داند شماره‌ی آن‌ها از کارت کشیده شده کمتر است یا بیشتر! (البته در طول بازی ممکن است شرایطی پیش بیاید که شماره‌ی آن‌ها را نیز بفهمد.)

۵- در صورتی که کارت برداشته شده از روی دسته‌ی کارت‌ها یکی از کارت‌های فرماندهی بود، دستورالعمل مربوط به آن کارت را انجام می‌دهد. (شکل ۷)



۶- بعد از انجام این مراحل نوبت به بازیکن بعدی می‌رسد. نفر بعد، بازیکن سمت چپی بازیکن اول است و بازی ساعتگرد ادامه می‌یابد.

■ توجه: اگر در طول بازی دسته‌ی کارت‌ها همگی استفاده شدند، کارت‌های استفاده شده را بر بزنید و به جای دسته‌ی کارت‌ها قرار دهید.



دستورالعمل کارت‌های فرماندهی

اگر کارتی که از روی دسته‌ی کارت‌ها کشیده‌اید یکی از کارت‌های فرماندهی باشد، تاس‌ها را بردارید و با هم بیندازید. شما می‌توانید به اندازه‌ی مجموع عددهای روی دو تاس از اختیارات کارت فرماندهی استفاده کنید. ولی اگر نمی‌خواهید از اختیارات کارت فرماندهی استفاده کنید، تاس نریزید و نوبت بازی را به نفر بعدی واگذار کنید.



کارت پرپر

این کارت به بازیکن اجازه می دهد تعداد **کارت های بیشتری** از روی دسته ی کارت ها بکشد.

مثلاً اگر مجموع اعداد روی تاس ها ۲ بود، بازیکن اجازه دارد ۲ کارت از روی دسته ی کارت ها بردارد. در این حالت ابتدا باید کارت اول را بکشد و اگر مناسب بود، آن را با یکی از کارت های خود تعویض کند، در غیر این صورت، آن را به دسته ی کارت های سوخته برگردانده و کارت دوم را از دسته ی کارت های وسط بردارد. (شکل ۸)



شکل ۸





کارت سرک

این کارت به بازیکن اختیار دیدن تصویر تعدادی کارت از دسته‌ی کارت‌های خودش را می‌دهد.

مثلاً اگر مجموع اعداد روی تاس‌ها ۲ بود، بازیکن اجازه دارد ۲ تا از کارت‌هایش را به دلخواه خود برگرداند و تنها خودش شماره‌ی آن‌ها را نگاه کند. (شکل ۹)

شکل ۹





کارت بده بستون

این کارت به بازیکن اختیار **تعویض** تعدادی از کارت‌های خود را با **کارت‌های حریفانش** می‌دهد.

مثلاً اگر مجموع اعداد روی تاس‌ها ۲ بود، بازیکن اجازه دارد ۲ کارت از دست خود را با ۲ کارت از دست هر کدام از بازیکن‌ها که تمایل دارد عوض کند. البته هیچ بازیکنی اجازه ندارد به کارت‌های تعویض شده نگاه کند. (شکل ۱۰)



توجه: کارت‌های فرماندهی تنها زمانی اثر می‌کنند که از روی دسته‌ی کارت‌ها برداشته شوند. در صورتی که در ردیف کارت‌های یک بازیکن کارت فرماندهی وجود داشته باشد، هیچ خاصیتی ندارد. بازیکن باید سعی کند که ردیف کارت‌هایش همگی کارت عدد باشند.

پایان هر دور بازی

برنده‌ی هر دور از بازی کسی است که در انتهای آن دور مجموع شماره‌ی روی کارت‌هایش از همه کمتر باشد.

زمانی که یک بازیکن احتمال می‌دهد که کمترین مجموع را نسبت به بقیه در کارت‌های خود دارد، باید روی میز بزند و بگوید: «نیکیماک!» در این لحظه بازی متوقف می‌شود و همه‌ی بازیکنان باید ردیف کارت‌های خود را به رو برگردانند و مجموع شماره‌ی روی کارت‌های خود را بشمارند. (شکل ۱۱)

شکل ۱۱



توجه: اگر در زمان شمردن مجموع شماره‌ها در دسته‌ی کارت‌های بازیکنی کارت فرماندهی وجود داشته باشد، باید از روی دسته‌ی کارت‌های روی زمین کارت بکشد و کارت فرماندهی را با کارت کشیده شده عوض کند. (اگر کارت کشیده شده هم کارت فرماندهی بود، باید دوباره کارت بکشد.)

برنده‌ی بازی

برنده اولین بازیکنی است که بتواند ۵ دور بازی را ببرد.



بازی پیشرفته

توجه: قبل از انجام بازی پیشرفته حتماً حداقل یک بار نیکیماک کلاسیک را بازی کنید!

چیدمان شروع بازی

برای انجام بازی پیشرفته همه ی کارت ها را با هم بر بزنید.

■ کارت های ۰ تا ۸ (از هر شماره ۶ عدد)



■ کارت ۹ (۱۲ عدد)

■ کارت های فرماندهی



■ تاس چوبی (۲ عدد)



این بار هر کدام از بازیکن ها در ابتدای بازی ۶ کارت از دسته ی کارت ها را به پشت، روبه روی خود، روی میز قرار می دهند.

روش بازی

روش بازی نیکیماک پیشرفته و هدف بازی درست مثل بازی کلاسیک می باشد با این تفاوت که این بار با اضافه شدن کارت های در اختیار بازیکن ها و اضافه شدن کارت های فرماندهی جدید بازی مشکل تر و هیجان انگیز تر می شود.

بازی کردن با کارت های پیشرفته کمی با کارت های بازی کلاسیک متفاوت است. مثلاً برای بازی کردن بعضی از کارت ها تاسی ریخته نمی شود و یا کارت بازی شده به دیگر بازیکن ها نشان داده نخواهد شد. عملکرد هر یک از کارت های فرماندهی پیشرفته به این ترتیب است:



جاب جا



با این کارت می توانید یک دردرس حسابی برای بازیکن های دیگر ایجاد کنید! زمانی که این کارت رو می شود، تاس بریزید. عدد تاس ریخته شده تعداد بازیکن هایی را نشان می دهد که قرار است از این تاس آسیب ببینند.

مثلاً اگر مجموع دو تاس ریخته شده برابر با یک باشد، بازیکنی که کارت تغییر مکان را رو کرده یکی از بازیکن های حریف را انتخاب می کند و تمامی کارت های او را از روی میز جمع می کند، بر می زند و دوباره کارت ها را به آن بازیکن برمی گرداند تا روی میز بچینند. بازیکن هایی که ناگزیر به این تغییر مکان می شوند می توانند پس از چیدن دوباره ی کارت ها، کارت ابتدا و انتهای دستشان را ببینند.

کم و بیش



برای بازی کردن این کارت نیاز به ریختن تاس نیست. زمانی که بازیکنی این کارت را می کشد، بدون نشان دادن آن به دیگر بازیکن ها، می تواند آن را با یکی از کارت های خود عوض کند. در پایان بازی و زمان شمارش امتیازها ارزش این کارت معادل میانگین بیشترین و کمترین کارت های دست بازیکن است.

جاسوس



این کارت به شما اجازه می دهد، تعدادی از کارت های یکی از بازیکن ها را ببینید! برای بازی کردن این کارت تاس بریزید. مجموع اعداد دو تاس نمایانگر تعداد کارت های یک بازیکن است که می توانید به انتخاب خودتان آن ها را نگاه کنید. مثلاً اگر مجموع اعداد تاس عدد ۲ بود، دو کارت از یکی از بازیکن ها را به انتخاب خودتان، طوری که دیگر بازیکن ها آن ها را نبینند، نگاه کنید.

گردباد



هر زمان که این کارت بازی شود تمام بازیکن ها باید دست هایشان را در جفتی که بازیکن صاحب کارت انتخاب می کند جابه جا کنند. برای مثال اگر بازیکن صاحب کارت سمت راست را انتخاب کند، هر بازیکن کارت های خود را به همان ترتیبی که در مقابلش چیده شده به بازیکن سمت راست خود می دهد.

بازی Nikimaak در سال ۲۰۱۴ در مؤسسه ی طراحی و پژوهش Houpa و بر اساس ایده‌ای از Monty Stambler و Ann Stambler طراحی شده است. این بازی نسخه‌ی پیشرفته و توسعه‌یافته‌ی بازی Rat a tat cat است که در سال ۱۹۹۵ توسط این زوج آمریکایی و مؤسس شرکت Gamewright طراحی شده است. هدف مشترک هر دو بازی برقراری ارتباط بین کودکان، سنجش روش تفکر و پرورش مهارت‌های ادراکی کودکان می‌باشد. ویژگی بارز این بازی‌ها استفاده از اعداد و ریاضیات جهت به‌کارگیری بخش‌های گوناگون مغز در رابطه با حافظه، ریسک‌پذیری و تصمیم‌گیری می‌باشد. در هر دو بازی بازیکن با هدف جمع‌آوری کارت‌های با شماره‌های کمتر، شماره‌های نیمی از تعداد کارت‌هایش را به خاطر می‌سپارد و در طی بازی مجبور به تصمیم‌گیری و ریسک در مورد تعویض یا عدم تعویض دو کارت دیگرش می‌شود. با این تفاوت که نسخه‌ی Nikimaak علاوه بر توسعه و بهبود مؤثر در روش‌های بازی و ایده‌های اولیه با افزایش عنصر «تاس» و هدف‌گذاری چندگانه در روند بازی، جذابیتی دوچندان یافته و به ابزاری هیجان‌انگیز برای تقویت و بهبود حافظه‌ی کوتاه مدت و افزایش خلاقیت بازیکن‌ها تبدیل شده است.

چگونه بازی «نیکیماک» توانایی‌های مغزی و خلاقیت بازیکن‌ها را گسترش می‌دهد؟

نیکیماک یک بازی جذاب و هیجان‌انگیز با هدف تقویت حافظه و ریاضیات می‌باشد. ویژگی بارز این بازی استفاده از اعداد در جهت به‌کارگیری بخش‌های گوناگون مغز در رابطه با حافظه، ریسک‌پذیری و تصمیم‌گیری می‌باشد. در این بازی بازیکن با هدف جمع‌آوری کارت‌های با شماره‌های کمتر، شماره‌های نیمی از کارت‌هایش را به خاطر می‌سپارد و در طی بازی مجبور به تصمیم‌گیری و ریسک‌پذیری در مورد تعویض یا عدم تعویض دو کارت دیگرش می‌شود. به این ترتیب لوب پیشانی که مسئول مستقیم ریسک و تصمیم‌گیری، افکار خلاقانه، برنامه‌ریزی و فرآیند پردازش آنی اطلاعات است و همچنین بخش‌هایی از سیستم لیمبیک که در عملکرد ریسک‌پذیری ایفای نقش می‌کنند به صورت فزاینده‌ای درگیر و فعال می‌شوند. سیستم لیمبیک که دقیقاً زیر لوب تمپورال واقع شده است، در عملکردهای احساسی و قضاوت نقش اساسی دارد. طبق تحقیقات انجام شده و تصویربرداری‌های مغزی ثابت شده است که ریسک‌پذیری به شدت فعالیت سیستم لیمبیک را تشدید می‌کند. از آنجا که بخش قشر جلو پیشانی مغز در افراد نوجوان هنوز کاملاً رشد نکرده است، در این سنین سیستم لیمبیک که یک سیستم پاسخگو به عواطف از جمله تشویق است، بر سیستم کنترل قشر جلو پیشانی غلبه کرده و ریسک‌پذیری افراد را افزایش می‌دهد. همچنین در این بازی بخش‌های درگیر مغز در ارتباط با حافظه از جمله بخشی

از سیستم لیمبیک و مخصوصاً هیپوکمپوس به صورت فعالانه‌ای ایفای نقش می‌کنند. نسخه‌ی Nikimaak علاوه بر تقویت عملکرد لوب پیشانی و سیستم لیمبیک در راستای تصمیم‌گیری و ریسک‌پذیری، با به کارگیری بخش آسبک مغز به ابزاری هیجان‌انگیز برای تقویت و بهبود حافظه‌ی بلندمدت و کوتاه‌مدت و افزایش خلاقیت بازیکن‌ها تبدیل شده است.

سخنی با پدر و مادر

نیکیماک یک بازی فکری در جهت به کارگیری حافظه و ریاضیات می‌باشد. در این بازی بازیکن با کمترین مجموع شماره‌ها برنده خواهد بود، در نتیجه این بازی با هدف تقویت مهارت جمع و تفریق در کودکان به عنوان یک بازی مناسب شناخته می‌شود. ثابت شده است که مهارت‌هایی که در طول بازی به صورت کاملاً تفریحی به کودکان آموزش داده می‌شود و به تدریج در ذهن آن‌ها جای می‌گیرد برای کودکان خسته‌کننده نیست و سبب بروز مقاومت در برابر یادگیری آن‌ها نمی‌شود. در نتیجه به کمک این بازی فرآیند آموزش در کودکان آسان‌تر شده و با اشتیاق بیشتری به یادگیری ریاضیات روی می‌آورند.



scan
me!



®&©2015 HOUPAA
www.houpaa.com