

زنگو زنگو

کارخونه‌ی بازی‌های پاچال!

# Chinero

چینرو

گردونه رو بچرخون

حواست رو جمع کن

یه ستون بلند از نشان‌ها بساز!



# Chinerو چینرو

گردونه رو بچرخون

حواست رو جمع کن

یه ستون بلند از نشان‌ها بازار!

## مشخصات بازی

زمان: +۱۵ دقیقه

سن: +۵ سال

تعداد: ۲ تا ۶ نفر



## محتويات بازی



- زمینه‌ی گردونه
- استوانه‌ی گردونه با دو در
- نشان رنگی دو رو
- ۶ زمینه‌ی دوروي بازي

## چيدمان بازی

- یکی از درهای استوانه‌ی گردونه را داخل جعبه گذاشته و استوانه را در جای مشخص روی قسمت چرخان زمینه‌ی بازی قرار دهید. نشان‌های رنگی را روی هم برباپی و پس از یک به هم زدن حسابی آن‌ها را داخل استوانه‌ی گردونه برباپی و در را بیندید. زمینه را وسط زمین بازی قرار دهید تا در دسترس همه‌ی بازیکنان باشد.



حالا هر کدام یک کارت زمینه‌ی بازی بردارید. کارت زمینه‌ی بازی دو رو دارد: یک طرف مرحله‌ی ساده (سیز) و یک طرف مرحله‌ی پیچیده‌ی بازی (بنفس) که هر کدام روش بازی مخصوص به خود را دارد. یک مرحله را انتخاب کرده و بازی را شروع کنید.

### دستور بازی

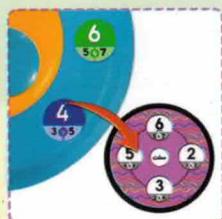
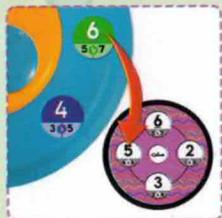
- یکی از بازیکنان برای دور اول انتخاب می‌شود تا گردونه را بچرخاند و خانه‌های خالی را پر کند. گردونه را در جهت عقربه‌های ساعت یک دور کامل بچرخانید. حالا با توجه به کارت زمینه‌ی خودتان نشان‌های مرتبط با خانه‌ها را پیدا کنید و با صدای بلند رنگ و عددش را بخوانید و آن را بردارید. خوب دقت کنید تا نشان‌ها را از دست ندهید. وقتی خانه‌ها خالی شد، یا زمانی که هیچ‌کدام دیگر نمی‌توانستید نشانی از زمینه بردارید، نفر بعد گردونه را می‌چرخاند و خانه‌ها را پرمی‌کند. یادتان باشد، هر بار فقط یک نشان می‌توانید بردارید و پس از آنکه آن را جاگذاری کردید می‌توانید نشان بعدی را بردارید. (همه رو با هم جمع نکنیم!)

### مرحله ساده (سیز): مناسب برای ۵ سال به بالا



- در این مرحله باید نشان‌هایی را انتخاب کنید که یا از نظر رنگ یا از نظر عدد با خانه‌های روی کارت زمینه‌ی شما همخوانی دارد. برای نمونه اگر روی کارت زمینه‌ی شما خانه‌ای با رنگ آبی و عدد ۹ وجود داشته باشد شما باید نشانی را انتخاب کنید که یا آبی رنگ باشد یا عدد ۹ روی آن باشد. نشان‌ها را بلند صدا می‌کنید و سریع آن را برمی‌دارید. به عنوان مثال ۹ آبی. با کودکان ۵ ساله فقط با رنگ‌ها بازی کنید. دقت داشته باشید در دورهای بعد باید نشان‌هایی را انتخاب کنید که با نشان‌های فعلی روی کارت زمینه‌تان متناسب باشد.

## مرحله پیچیده (ینفشن): مناسب برای ۹ سال به بالا



▪ در این مرحله باید تلاش کنید تا نشانهایی که عدد قبل یا بعد از عدد مشخص شده روی خانه‌ی کارت زمینه‌ی شما را نشان می‌دهد بردارید. برای مثال اگر روی کارت زمینه‌ی شما عدد ۵ وجود دارد شما باید نشانی را بردارید که عدد ۴ یا ۶ را نشان می‌دهد. به محض پیدا کردن نشان مناسب عدد آن را بلند بخوانید و آن را روی کارت زمینه‌ی خود جاگذاری کنید. اگر یکی از خانه‌های کارت زمینه‌ی شما به نشان ۱۰ رسید، آن ستون را در گوشه‌ای مقابل خود قرار دهید و بازی را ادامه دهید. این ستون در آخر بازی به امتیازات شما اضافه می‌شود.

### پایان بازی

▪ هرگاه نشانهای داخل استوانه تمام شد و نمی‌توانستید از نشانهای روی گردونه هیچ‌کدام را بردارید، بازی تمام شده است. حالا تمام نشانهایی که در کارت زمینه‌ی خود جمع کرده‌اید را روی هم چیده و یک ستون تشکیل دهید. هر بازیکنی که ستون بلندتری داشته باشد، برنده است.



۰۲۱-۶۳۵۶۱



@zingobazi



zingobazi



www.zingobazi.com

# زنگو!

کارخونه‌ی بازی‌های پاچال!