

بازیکن‌ها سعی می‌کند سریع‌تر از بازیکن‌های دیگر نمونک مربوط به آن کارت را بردارد:

● در صورتی که یکی از نمونک‌ها با رنگ خودش توی تصویر وجود داشت، بازیکن‌ها باید همان نمونک را بردارند (برای مثال، اگر تصویر کارت یک آباژور قرمز روی یک میز خاکستری باشد، بازیکنان باید به سرعت آباژور قرمز را بردارند). (شکل ۱)



شکل ۱

شروع بازی:

کارت‌های بازی را بر بزنید و به پشت بین بازیکن‌ها قرار دهید. نمونک‌ها را طوری روی میز بگذارید که در دسترس همه‌ی بازیکن‌ها باشد. هر چیز شکستنی، ریختنی یا برنده را از محدوده‌ی بازی دور کنید!

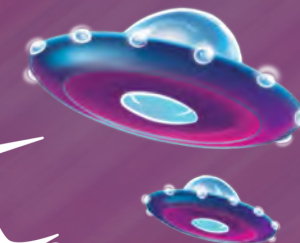
برنده‌ی بازی:

برنده‌ی بازی کسی است که بتواند نمونک مربوط به هر کارت را سریع‌تر از دیگران شناسایی کند و در پایان کارت‌های بیشتری را تصاحب کند.

قانون‌های اصلی بازی

آخرین بازیکنی که به محل بازی رسیده بازی را شروع می‌کند و یکی از کارت‌ها را از روی دسته‌ی کارت‌ها برمی‌گرداند. این کارت باید به گونه‌ای روی میز قرار بگیرد که همه‌ی بازیکن‌ها بتوانند همزمان تصویر روی کارت را ببینند. در این مرحله هرکدام از

بازی کلاسیک



لوازم بازی :

کارت بازی	نمونک‌های چوبی
۶۰ عدد	۵ عدد

نمونک‌ها:

سندوقچه	آباژور	میز	روکی آدم‌آهنی	ماکی مرغ

تاریخچه بازی

بازی پاتک بر اساس ایده‌ی بازی شناخته‌شده و پرترفدار Ghost Blitz طراحی شده است. طراح این بازی، ژاک زایمت (Jacques Zeimet) این بازی را نخستین بار در سال ۲۰۱۰ روانه‌ی بازار ساخت و در همین مدت کوتاه، علاوه بر نسخه‌ی جدیدتر و پیشرفته‌تری که طراح اصلی بازی ارائه کرده است، ویرایش‌های فراوانی از بازی اولیه نیز تولید شده است. علاوه بر این، بازی Ghost Blitz در سال‌های ۲۰۱۱ و ۲۰۱۲ نامزد معتبرترین جوایز بازی‌های فکری بوده و در سال ۲۰۱۲ جایزه‌ی «بازی‌های خانوادگی وودن پلی» را نیز از آن خود کرده است.

scan me!



بازیکنی که سریع‌تر از دیگران نمونک صحیح را بردارد برنده‌ی آن دور از بازی است و کارت را به دست می‌آورد. اگر یکی از بازیکنان نمونک را اشتباه انتخاب کند و آن را لمس کند، یکی از کارت‌هایی را که پیش‌تر به دست آورده از دست خواهد داد. این کارت‌ها در پایان همان دور به بازیکنی می‌رسد که نمونک صحیح مربوط به کارت را بردارد. بازیکنی که در هر دور برنده می‌شود، کارت مربوط به دور بعد را از روی دسته‌ی کارت‌ها برمی‌گرداند و بازی ادامه می‌یابد.

بایدها و نبایدهای بازی:

- این بازی نوبتی نیست و همه‌ی بازیکن‌ها همزمان بازی می‌کنند. بنابراین سرعت عمل و دقت شرط پیروزی در این بازی است.
- هر بازیکن در هر دور فقط یک‌بار می‌تواند نمونکی را لمس کند و در صورتی که نمونک را اشتباه لمس کند، علاوه بر اینکه یکی از کارت‌های خود را از دست می‌دهد، فرصت دیگری برای بازی در آن نوبت نخواهد داشت.

● در صورتی که رنگ هیچ‌کدام از نمونک‌های توی تصویر با نمونک‌های واقعی تطابق نداشته باشد، بازیکن‌ها باید نمونکی را بردارند که رنگ و تصویر آن در کارت وجود ندارد (برای مثال، اگر تصویر کارت یک آدم‌آهنی سبز و یک میز سفید باشد، بازیکنان باید به سرعت آباژور قرمز را بردارند). (شکل ۲)



شکل ۲