

# لغت نومچه

## آماده کردن بازی:

۱. کارت‌ها را بُر می‌زنیم و از بین آن‌ها ۱۳ کارت را به صورت تصادفی، بدون اینکه کلمات نوشته شده روی آن‌ها را ببینیم، انتخاب می‌کنیم و آن‌ها را به پشت، طوری که کلمات دیده نشوند، وسط می‌گذاریم. بقیه‌ی کارت‌ها را به داخل جعبه برمی‌گردانیم.

۲. به هر یک از بازیکنان یک ماژیک و یک کارت وایت‌برد می‌دهیم.

۳. یکی از بازیکنان را به عنوان بازیکن فعال انتخاب می‌کنیم و پایه را جلوی او می‌گذاریم.

## هدف بازی:

لغت‌نومچه یک بازی دورهمی مشارکتی است. یعنی در این بازی همه به هم کمک می‌کنند تا با هم بالاترین امتیاز را بگیرند.

هر دور یک نفر به عنوان بازیکن فعال انتخاب می‌شود تا از روی سرنخ‌هایی که دیگران به صورت مخفیانه و جدا از هم روی کارت‌های خود می‌نویسند، کلمه‌ای را حدس بزند.

موقع نوشتن سرنخ بازیکنان نباید با هم مشورت کنند و سرنخ‌های یکسان قبل از اینکه بازیکن فعال آن‌ها را ببیند از بازی حذف می‌شوند.

در پایان بازی امتیاز گروه بر اساس تعداد کلمات درست حدس زده شده، محاسبه می‌شود.

## اجزای بازی:

- ۱۱۰ کارت
- ۷ کارت وایت‌برد
- ۷ ماژیک وایت‌برد
- ۱ پایه
- تخته پاک‌کن
- راهنمای بازی



## نوشتن سرخ



بقیه‌ی بازیکنان بدون اینکه با هم صحبت کنند و بدون اینکه دست یکدیگر را ببینند، هر یک کلمه‌ای را روی کارت وایت‌برد خود می‌نویسند تا کلمه‌ی انتخاب شده را برای بازیکن فعال تداعی کنند. توجه داشته باشید که کلمه‌ی سرخ باید فقط یک کلمه باشد.

نکته: می‌توان از اعداد، ارقام، حروف اختصاری، اصوات، کاراکترهای خاص و کلمات مرکبی که یک چیز واحد محسوب می‌شوند به جای یک کلمه استفاده کرد. برای مثال استفاده از عدد ۳ برای تداعی مثلث، ناجا برای سرخ پلیس، آخ برای درد، ¥ برای ژاپن و سیم‌خاردار برای مرز مجاز است.

### ✗ سرخ‌های غیر مجاز

- نوشتن همان کلمه‌ی مورد نظر با املائی دیگر مجاز نیست؛ مثلاً نمی‌توان برای سرخ کلمه‌ی تیغ نوشت تیق.
- نوشتن ترجمه‌ی کلمه‌ی مورد نظر به زبانی دیگر مجاز نیست؛ مثلاً برای سرخ کلمه‌ی خورشید نمی‌توان از کلمه‌ی سان یا sun استفاده کرد.
- نوشتن بخشی از کلمه‌ی مورد نظر به عنوان سرخ مجاز نیست؛ برای مثال اگر کلمه‌ی مورد نظر پاپوش باشد، نمی‌توان پا یا پوش نوشت.
- استفاده از کلمات هم‌خانواده مجاز نیست؛ برای مثال استفاده از کلمات مزارع، زرع یا مزروع برای تداعی کلمه‌ی مزرعه ممنوع است.
- از کلمات من‌درآوردی و بی‌معنی نمی‌توان استفاده کرد؛ مثلاً استفاده از بالبالو برای تداعی پروانه مجاز نیست.
- استفاده از کلمات هم‌آوا مجاز نیست؛ برای مثال برای سرخ کلمه‌ی غذا نمی‌توان از کلمه‌ی قضا یا غزا استفاده کرد.

## انتخاب کلمه



بازیکن فعال اولین کارت را از روی ۱۳ کارت وسط برمی‌دارد و بدون دیدن آن، طوری روی پایه قرارش می‌دهد که بجز خودش، بقیه‌ی بازیکن‌ها بتوانند کلمات روی آن را ببینند.



سپس با گفتن یک عدد از ۱ تا ۵، یکی از ۵ کلمه‌ی روی کارت را انتخاب می‌کند تا بقیه در مورد آن کلمه سرخ مورد نظر خود را بنویسند.

**نکته:** اگر بقیه‌ی بازیکنان آن کلمه را نشناسند یا معنی آن را ندانند، می‌توانند از بازیکن فعال بخواهند عدد دیگری را انتخاب کند.



### بررسی و مقایسه‌ی سرخ‌ها

بعد از آنکه همه‌ی بازیکنان سرخ‌های خود را نوشتند، بازیکن فعال چشمانش را می‌بندد و بقیه‌ی بازیکنان سرخ‌های نوشته شده‌ی خود را به هم نشان می‌دهند. سپس سرخ‌های غیر مجاز و سرخ‌های تکراری و همسان حذف می‌شوند. برای حذف سرخ‌ها کفایت کارت را برگردانیم و سرخ را پنهان کنیم.



### سرخ‌هایی که همسان حساب می‌شوند و باید حذف شوند:

- دو کلمه‌ی کاملاً یکسان
- کلماتی که فقط در پسوند یا پیشوند با هم اختلاف دارند (مثل شیرین و شیرینی، یا کتاب و کتاب‌ها)؛
- کلماتی که فقط در املا با یکدیگر اختلاف دارند (مثل صابون و سابون)

**نکته:** اگر تمام سرخ‌ها به هر دلیلی حذف شوند، کارت کلمه می‌سوزد و به جعبه برمی‌گردد؛ سپس نوبت به نفر بعدی می‌رسد.



### حدس زدن کلمه

به محض حذف سرخ‌های همسان و غیرمجاز، از بازیکن فعال خواسته می‌شود تا چشمانش را باز کند و با کمک سرخ‌های باقیمانده، کلمه‌ی مورد نظر را حدس بزند. او فقط یک حدس می‌تواند بزند.

#### نتیجه:

#### موفقیت ✓

اگر بازیکن فعال کلمه‌ی مورد نظر را به درستی حدس بزند، کارت رو به بالا کنار دسته‌ی کارت‌ها قرار می‌گیرد و برای گروه یک امتیاز حساب می‌شود.

#### شکست ✗

اگر بازیکن فعال کلمه را اشتباه حدس بزند، کارت لغات به اضافه‌ی یک کارت دیگر از روی دسته‌ی کارت‌ها به جعبه برمی‌گردد و در واقع ۲ امتیاز از گروه کم می‌شود.

#### پاس ...

اگر بازیکن فعال نتواند کلمه را تشخیص دهد، می‌تواند اعلام کند که جواب را نمی‌داند و به اصطلاح پاس کند. در آن صورت فقط همان کارت می‌سوزد و به جعبه برمی‌گردد. در این حالت فقط ۱ امتیاز از گروه کم می‌شود.

#### نکات مهم:

- اگر بازیکن فعال کلمه‌ای را بگوید که دقیقاً هم معنی و مترادف کلمه‌ی مورد نظر باشد (مثلاً گفتن کلمه‌ی قصر به جای کاخ) حدس او مورد قبول است و ۱ امتیاز به گروه اضافه می‌شود.
- اگر در دور آخر (وقتی فقط یک کارت باقی مانده) بازیکن فعال اشتباه حدس بزند، نه فقط آن کارت می‌سوزد بلکه یک کارت از امتیازات قبلی که درست حدس زده شده هم از دست می‌رود.

## پایان یک دور

بعد از حدس زدن کلمه و تصمیم در مورد نتیجه، بازیکن سمت چپ تبدیل به بازیکن فعال می‌شود و دور جدیدی آغاز می‌گردد.  
نکته: قبل از شروع دور جدید، سرنخ‌های قبلی را خوب پاک کنید.

## پایان بازی

بعد از ۱۳ دور بازی و حدس زدن کلمات، بازی تمام می‌شود و امتیاز گروه بر حسب کارتهای موفق محاسبه و رتبه گروه با مقایسه‌ی جدول زیر تعیین می‌شود:

رتبه گروه	تعداد کارتهای موفق
فوق‌العاده! آیا می‌تونید یه بار دیگه این امتیاز رو بگیرید؟	۱۳
عالی! می‌تونید برید باهاش پُر بدید.	۱۲
خیلی خوب! می‌تونید برید جشن بگیرید.	۱۱
خوبه! اصلاً نباید ناراحت باشید.	۹-۱۰
متوسط! سعی کنید دفعه‌ی بعد بهتر عمل کنید.	۷-۸
برای شروع بد نیست. باز هم بازی کنید.	۴-۶
حالا حالاها باید بازی کنید.	۵-۳

## روش بازی سه نفره

برای بازی سه نفره تمامی قوانین پا برجاست؛ با این تفاوت که در اول بازی هر نفر دو کارت وایت‌بورد برمی‌دارد و در هر نوبت هر کس به جای یک سرنخ، دو تا سرنخ می‌نویسد (روی هر کارت یک سرنخ). در این روش هم مثل قبل سرنخ‌های همسان حذف می‌شوند.

لغت نوچه