

## «بازی قائمکی»

«صفحه‌ی بازی قائمکی» را در صفحه‌ی بعد ببینید.

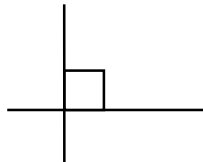
- با یکی از دوستانتان بازی کنید.
- برای بازی هر کدامتان به یک مداد رنگی نیاز دارید. گونیا و مداد سیاه هم برای بازی لازم است.
- بازیکنی که سن کمتری دارد، بازی را شروع می‌کند و بازی به نوبت انجام می‌شود.
- هر بازیکن در نوبت خود تاس می‌اندازد و با توجه به عدد روی تاس، نقطه‌ای را که با آن عدد مشخص شده، روی صفحه‌ی بازی انتخاب می‌کند.

- سپس بازیکن از نقطه‌ی انتخابی‌اش بر یک خط سیاه، خط عمود رسم می‌کند.

○ برای رسم خط عمود از گونیا استفاده شود.

○ هر بازیکن باید از مداد رنگی خودش برای کشیدن خط عمود، استفاده کند.

○ هر بازیکن بعد از رسم خط عمود، علامت عمود بودن زاویه را می‌کشد.



○ فقط بر خطی می‌توان خط عمود رسم کرد که قبلاً بر آن خط دیگری عمود رسم نشده باشد.

○ به خط‌های رنگی اضافه شده به بازی نمی‌توان خط عمود رسم کرد.

○ اگر خط عمود از علامت بگذرد، بازیکن می‌تواند با مداد سیاه یک خط جدید در صفحه بکشد و از هر نقطه‌ای خواست بر آن عمود کند.

○ دقت کنید که منظور از عمود کردن بر یک خط، عمود کردن به هر نقطه‌ای روی امتداد خط است.

و منظور از عبور خط عمود از علامت عبور امتداد خط نیز هست. یعنی برای استفاده از

ویژگی علامت می‌توانید امتداد خط‌های سیاه و رنگی را هم در نظر بگیرید.

○ هر بازیکن در هر نوبت می‌تواند تا دو مرتبه از قانون علامت استفاده کند.

• اگر با انداختن تاس آمد، بازیکن می‌تواند یکی از فعالیت‌های زیر را انتخاب کند:

○ یک خط جدید با مداد سیاه در صفحه بکشد و از هر نقطه‌ای خواست بر آن عمود کند.

○ یکی از خط‌های رسم شده‌ی رقیب را حذف کند.

○ یک نقطه‌ی جدید به بازی اضافه کند و به آن شماره‌ی ۱ تا ۵ بدهد و از آن نقطه بر یک خط سیاه

عمود رسم کند.

• بازیکنی برنده است که تعداد زاویه‌های عمودش زودتر به ۱۰ تا برسد.

«صفحه‌ی بازی قایمکی»

