

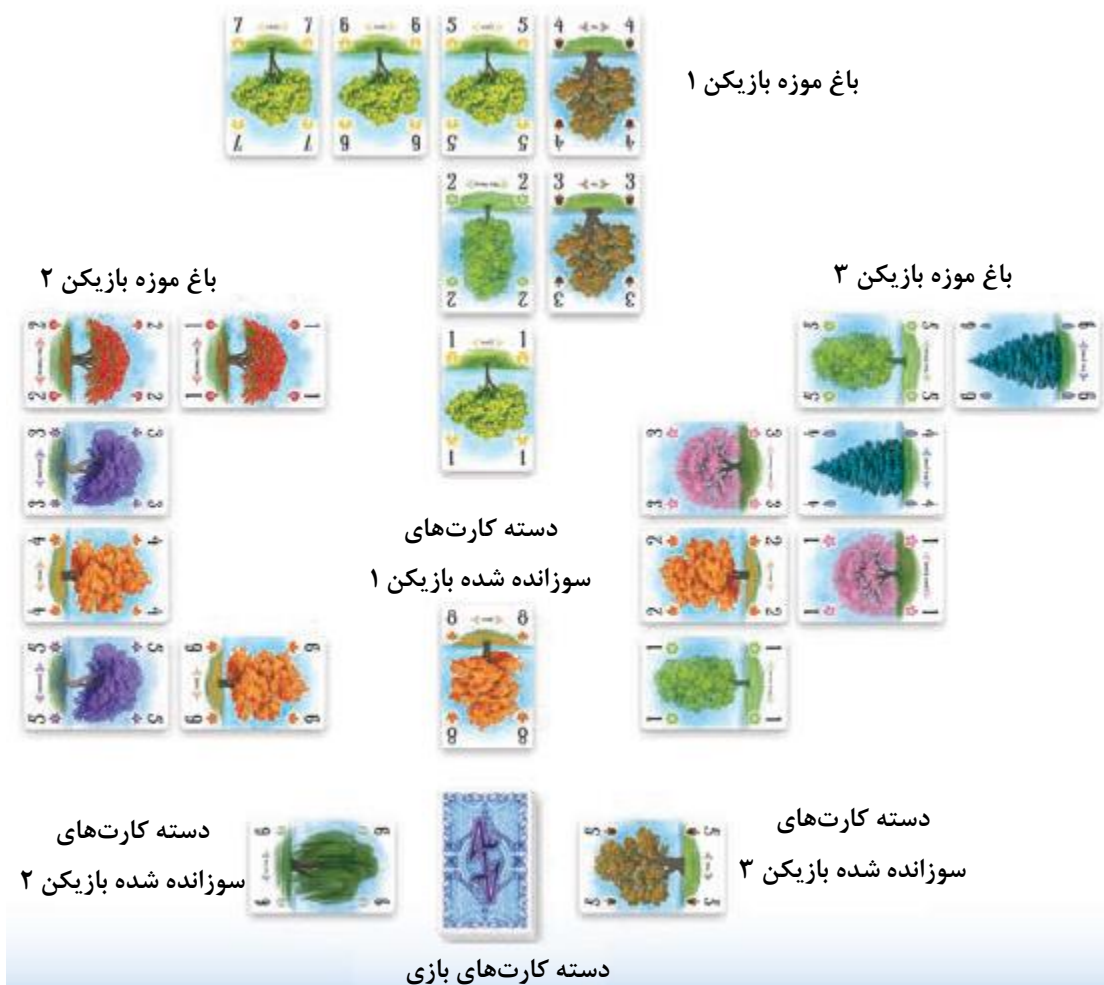
زیبایی طبیعت در هیچ مکانی به اندازه‌ی یک باغ پر از رنگ‌های با شکوه نمایان نیست. در بازی **باغ موزه**، شما در تلاش هستید تا با برنامه‌ریزی دقیق، مسیرهایی را برای بازدیدکنندگانی که در فضایی بی نظیر و پر از جوانه‌ها و برگ‌ها قدم می‌زنند ایجاد کنید. شکوفه‌های شاد گیلاس، زغال اخته‌های معطر، درختان بلوط با شکوه و ... همگی در این بهشت آرام جای دارند. اما در پس این ظاهر آرام، فضای پر از رقابت بازی جریان دارد. شما باید تصمیم بگیرید که چه کارتی در باغ شما کاشته شود و چه کارتی در دست شما باقی بماند، چرا که تنها متخصص‌ترین باغ موزه‌دار می‌تواند در میان دوست‌داران طبیعت مشهور شود.

نوع گیاه	رنگ	نوع گیاه	رنگ
افرا	 نارنجی	صنوبر آبی	 آبی
بلوط	 قهوه‌ای	سنا	 زرد
مشعل جنگل	 قرمز	شکوفه گیلاس	 صورتی
صنوبر لاله	 سبز روشن	زغال اخته	 طوسی
بید	 سبز تیره	نورا	 بنفش

چیدمان بازی

- آماده کردن دسته کارت: ۸۰ عدد کارت در ۱۰ نوع مختلف در بازی وجود دارد. از هر نوع کارت ۸ عدد (با اعداد ۱ تا ۸) در بازی وجود دارد. بر اساس تعداد بازیکنان، مشخص کنید که باید چند نوع گیاه در بازی وجود داشته باشد:
 - بازی ۴ نفره: ۱۰ نوع گیاه را استفاده کنید (۸۰ عدد کارت)
 - بازی ۳ نفره: ۸ نوع گیاه را استفاده کنید (۶۴ عدد کارت)
 - بازی ۲ نفره: ۶ نوع گیاه را استفاده کنید (۴۸ عدد کارت)
- بازیکن شروع کننده بازی را انتخاب کنید: بازیکنی که در فاصله کمتری نسبت به بازی یک گیاه را آبیاری کرده است، به عنوان بازیکن شروع کننده انتخاب کنید. این بازیکن اولین نوبت را بازی خواهد کرد.
- پخش کردن کارت‌ها: بازیکنی که در سمت راست بازیکن شروع کننده نشسته است در نقش پخش کننده کارت‌ها قرار می‌گیرد. بازیکن پخش کننده، کارت‌ها را خوب بُر می‌زند و به هر بازیکن ۷ عدد کارت (به پشت) می‌دهد تا کارت‌های شروع هر بازیکن مشخص شود. بقیه کارت‌ها به پشت در وسط فضای بازی قرار می‌گیرد و دسته کارت‌های بازی را شکل می‌دهد.

مثالی از یک بازی ۳ نفره



نحوه انجام بازی

بازیکنان به نوبت و به شکل ساعت گرد و با شروع از بازیکن شروع کننده بازی، نوبت‌های خود را انجام می‌دهند. شما در نوبتتان باید این مراحل را به ترتیب انجام دهید: ۲ عدد کارت بکشید، ۱ عدد کارت در باغ موزه خود بازی کنید، ۱ عدد کارت بسوزانید.

۱. کشیدن ۲ عدد کارت: ۲ عدد کارت بکشید و آنها را به کارت‌های دست خودتان اضافه کنید. شما می‌توانید هر کدام از این ۲ عدد کارت را یا از بالای دسته کارت‌های بازی یا از بالای دسته کارت‌های سوزانده شده بازیکن بردارید، حتی از روی دسته کارت‌های سوزانده شده توسط خودتان! شما می‌توانید هر ۲ عدد کارت را از یک منبع بکشید و یا آنها را از منابع مجزایی دریافت کنید. اگر

اولین کارت خود را از دسته کارت‌های بازی بکشید، می‌توانید قبل از کشیدن کارت دوم، ابتدا کارت اولی که برداشتید را مشاهده کنید تا بتوانید تصمیم بگیرید کارت دوم را از کدام منبع بردارید.

۲. **بازی کردن یک کارت در باغ موزه:** در اولین نوبت، یک کارت از دستتان در مقابل خودتان بازی کنید و به رو قرار دهید. این کارت نقطه شروع باغ موزه شماست. در تمام نوبت‌های بعدی، شما باید یک کارت در مجاورت (افقی یا عمودی) با یک یا تعدادی از کارت‌های موجود در باغ موزه خودتان بازی کنید.

۳. **سوزاندن یک کارت:** یکی از کارت‌های دستتان را در بالای دسته کارت‌های سوزانده شده خودتان به رو قرار دهید. این کارت می‌تواند هر کدام از کارت‌های دست شما باشد، حتی یکی از کارت‌هایی که در همین نوبت کشیده‌اید. مطمئن شوید که دسته کارت‌های سوزانده شده توسط شما برای سایر بازیکنان قابل مشاهده باشد. بعد از سوزاندن یک کارت، شما باید دقیقاً ۷ کارت در دست خود داشته باشید.

امتیاز شماری پایان بازی

بازی زمانی تمام می‌شود که هیچ کارتی در دسته کارت‌های بازی باقی نمانده باشد. بازیکنی که آخرین کارت را از این دسته کارت بکشد نوبت خود را به شکل عادی بازی می‌کند و سپس امتیازشماری پایانی انجام می‌شود.

واجد شرایط شدن برای امتیازشماری مسیره‌ها

بازیکن پخش‌کننده نام هر نوع گیاه را به ترتیبی که بر روی برگه امتیازشماری آمده اعلام می‌کند. با اعلام شدن نام هر نوع گیاه، بازیکنان کارت‌های آن گیاه که در دستشان باقی مانده را رو می‌کنند. بازیکنی که مجموع اعداد کارت‌های رو شده‌اش بیشتر از بقیه باشد، واجد شرایط امتیازشماری آن نوع گیاه خواهد بود و می‌تواند بر امتیازترین مسیر آن نوع گیاه را در باغ موزه خود امتیازشماری کند (که لزوماً طولانی‌ترین مسیر نیست). در صورتی که اعداد کارت‌های رو شده بازیکنان با هم برابر باشد، تمامی بازیکنانی که بیشترین مجموع را دارا باشند، واجد شرایط امتیازشماری بر امتیازترین مسیر آن نوع گیاه در باغ موزه خود خواهند بود.

استثنا! اگر شما کارت شماره "۸" از یک نوع گیاه را در دست خود داشته باشید، اما یکی از حریفان عدد "۱" از آن نوع گیاه را در دست خود داشته باشد، شماره "۸" شما تبدیل به "صفر" خواهد شد و سپس مجموع را حساب خواهید کرد تا بفهمید مجموع عدد کارت‌های آن نوع گیاه در دست چه بازیکنی بیشتر از بقیه است (عدد "۱" همیشه "۱" باقی می‌ماند).

نکته ۱: ممکن است شما واجد شرایط امتیازشماری گیاهی شوید که اصلاً در باغ موزه شما وجود ندارد. در چنین شرایطی، شما هیچ امتیازی به ازای آن نوع گیاه کسب نمی‌کنید، اما با این کار توانسته‌اید از امتیازشماری آن نوع گیاه برای رقیبان خود جلوگیری کنید.

نکته ۲: اگر هیچ بازیکنی کارتی از نوع گیاه اعلام شده در دست خود نداشته باشد، تمام بازیکنان واجد شرایط امتیازشماری بر امتیازترین مسیر آن گیاه در باغ موزه خود خواهند بود.

امتیازشماری مسیره‌ها

یک مسیر عبارت است از یک توالی از کارت‌های مجاور (به صورت افقی و عمودی) که عدد آنها از کم به زیاد (صعودی) باشد و اولین و آخرین کارت آن مسیر از یک نوع گیاه باشند. هر کارت در این مسیر باید دارای عددی بزرگتر از کارت قبلی باشد، اما نیازی نیست که اعداد حتماً متوالی باشند (مثلاً لازم نیست حتماً بعد از عدد ۱ عدد ۲ باشد، فقط کافی است اعداد از کم به زیاد پشت سر هم قرار گرفته باشند). تنها کارت‌هایی که باید با نوع گیاه اعلام شده برای امتیاز شماری هم نوع باشند کارت‌های شروع و پایان مسیر هستند. کارت‌های بین این دو کارت می‌توانند از هر نوع گیاهی باشند.

جهت امتیازشماری یک مسیر، این ملاکها را مد نظر قرار دهید:

- به ازای هر کارت موجود در مسیر ۱ امتیاز کسب می‌کنید
- اگر طول مسیر حداقل به اندازه ۴ کارت باشد و تمام کارت‌های مسیر از یک نوع گیاه باشند، ۱ امتیاز اضافی به ازای هر کارت در مسیر کسب می‌کنید.
- اگر مسیر با عدد "۱" شروع شود، ۱ امتیاز اضافی دریافت می‌کنید.
- اگر مسیر با عدد "۸" تمام شود، ۲ امتیاز اضافی دریافت می‌کنید.

نکته ۱: یک کارت می‌تواند جزئی از چند مسیر متفاوت (با نوع گیاهان متفاوت) باشد.

نکته ۲: حتی اگر چند مسیر برای یک نوع گیاه داشتید، شما همچنان فقط امتیاز یک مسیر را دریافت می‌کنید. پس با ارزش‌ترین مسیرتان را انتخاب کنید!

تعیین برنده‌ی بازی

امتیازات کسب شده بازیکنان برای مسیرهای گیاهان مختلف را در دفترچه امتیازشماری یادداشت کنید و در انتها جمع بزنید (حواستان باشد که تمام بازیکنان برای همه‌ی انواع گیاهان امتیاز کسب نمی‌کنند). بازیکنی که بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد برنده است! در صورت تساوی، بازیکنی که نوع گیاه‌های بیشتری در باغ موزه خود داشته باشد برنده است. در صورتی که باز هم بازیکنان مساوی بودند، هر کدام از آنها باید یک درخت بکارند. پنج سال بعد، بازیکنی که طول درخت کاشته شده‌اش بلندتر شود برنده خواهد بود!!

مثالی از امتیازشماری

در پایان یک بازی ۳ نفره، بازیکنان کارت‌های زیر را در دست دارند (ارزش کارت‌ها در پرانتز نوشته شده است):

علی: نورا ۷ (۷)، افرا ۱۳ (۷+۶)، بلوط ۱۱ (۸+۳)، مشعل جنگل ۶ (۵+۱)

علی امتیاز مسیرهای نورا، بلوط و مشعل جنگل را خواهد گرفت. او هیچ افزایی در باغ موزه خود ندارد، پس برای افرا هیچ امتیازی کسب نمی‌کند.

جواد: صنوبر آبی ۴ (۴)، سنا ۶ (۶)، نورا ۷ (۵+۲)، افرا ۹ (۵+۴)، مشعل جنگل ۳ (۳)

جواد امتیاز مسیرهای صنوبر آبی و سنا را خواهد گرفت، همچنین به دلیل مساوی شدن با علی برای امتیازشماری گیاه نورا، امتیاز گیاه نورا را هم خواهد گرفت.

رویا: سنا ۵ (۵)، زغال اخته ۲ (۲)، بلوط ۷ (۷)، مشعل جنگل صفر ۸ (۸)، بید ۱۲ (۸+۳+۱)

رویا امتیاز مسیرهای زغال اخته و بید را خواهد گرفت. همچنین او می‌توانست امتیاز مشعل جنگل را نیز کسب کند، اما کارت شماره "۱" مشعل جنگل علی، "۸" او را تبدیل به صفر کرد و این امکان را از او گرفت.

در شکل زیر باغ موزه علی در پایان بازی را مشاهده می‌کنید. امتیاز نهایی او ۱۹ خواهد بود.

مسیر بلوط (۹ امتیاز):

- طول مسیر ۴ کارت است : ۴ امتیاز
- طول مسیر حداقل ۴ است و تمام کارت‌های مسیر از یک نوع گیاه هستند : ۴ امتیاز
- مسیر با عدد ۱ شروع می‌شود : ۱ امتیاز

مسیر نورا (۷ امتیاز):

- طول مسیر ۵ کارت است : ۵ امتیاز
- مسیر با عدد ۸ تمام می‌شود: ۲ امتیاز

مسیر مشعل جنگل (۳ امتیاز):

- طول مسیر ۳ کارت است: ۳ امتیاز

