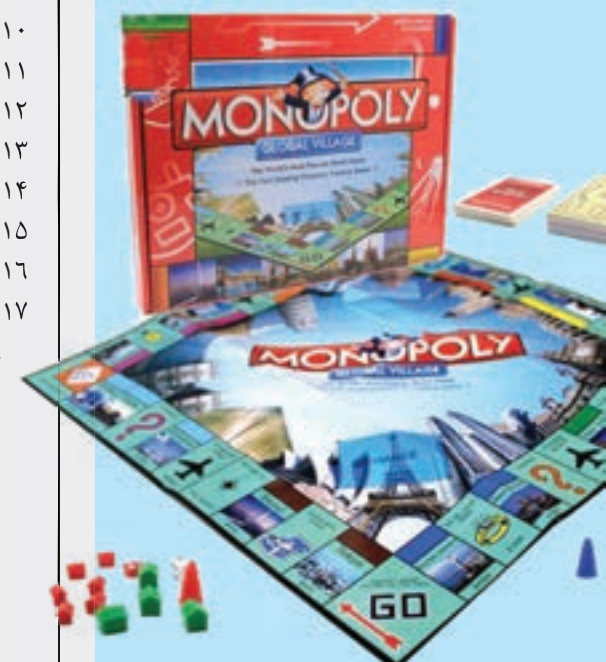


پول می آورد. این جمله را خیلی شنیده ایم، اما هیچ کجا بهتر از بازی مونوپولی نمی شود آن را درک کرد و فهمید. این بازی هم شمارا سرگرم می کند و هم به شما درس های بزرگ اقتصادی می دهد.



بازی بگذریم، چون فارغ از آن ها بازی کردن مونوپولی کیفی می دهد. مونوپولی در دسته بازی هایی جا می گیرد که با داد و ستد و معامله کالا و جنس جلو می رود. این تعامل و چانه زنی که اتفاقا مخصوص بردگیم هاست و در بازی های دیجیتال نمی شود آن را تجربه کرد، مونوپولی را بسیار محبوب کرده است. تخمین زده شده است که از ابتدای ساخت این بازی، یعنی سال ۱۹۳۵، تا امروز حدود یک میلیارد نفر پای این بازی یا نسخه های مشابه آن نشسته اند و سرگرم شده اند. مونوپولی هنوز هم بازی پرطرفداری است و در خانه بسیاری از خوره های بردگیم و تمام کافه بازی ها و فروشگاه های بازی فکری می شود آن را پیدا کرد. در ایران و به خصوص بین بچه های دهه ۶۰ این بازی بیشتر با اسم روپولی شناخته می شود؛ نسخه ای فارسی شده از روی نسخه اصلی که باب میل مخاطب هم از آب درآمد. در بازار نسخه های زیادی از این بازی وجود دارد، نسخه هایی بر اساس شهرهای آمریکا، انگلستان، آلمان، کانادا، ژاپن و البته ایران. نسخه های کمی شده ارزان هستند و قیمتشان از چهل پنجاه هزار تومان شروع می شود و نسخه های اصلی و با کیفیت تا یک میلیون تومان و بیشتر هم قیمت دارند. این بازی را می توانید با ۲ تا ۶ نفر انجام بدهید. توصیه می کنم برای یاد گرفتن بازی به جای خواندن دفترچه راهنما، فیلم های آموزش آن را در سایت های اشتراک ویدئو مثل آپارات نگاه کنید و بازی را به صورت تصویری یاد بگیرید. چون توضیحات دفترچه طولانی است و بازی را پیچیده و سخت نشان می دهد. بازی چند روش انجام دارد که زمان آن را کوتاه و بلند و بزنده شدن را ساده یا سخت می کند. انتخاب آن ها هم بر اساس وقت و حوصله ای که دارید، با خودتان است.



ناویاب

طرف داران بازی های منطقی این قسمت را به دقت بخوانند. قرار است اینجا مسابقه داشته باشیم و بین طرف داران بازی های منطقی لیگ راه بیندازیم. این طور که ما بازی های مختلف را در این قسمت قرار می دهیم و شما با حل کردن آن ها طی چند هفته امتیاز می گیرید و در پایان لیگ، نفرات اول برنده می شوند. البته تا یکی دو هفته هنوز لیگ و مسابقه را شروع نمی کنیم تا مطمئن شویم «۷ شنبه» به دست همه مخاطبان شهرآرا رسیده است. پس این هفته را هم به عنوان دست گرمی در نظر بگیرید. راستی مد نظر داریم شروع کارمان با ناویاب باشد؛ یک بازی منطقی محبوب و جذاب در دنیا که از رویش نسخه های موبایلی و رایانه ای زیادی هم ساخته شده است، ولی همچنان نسخه کاغذی آن پرطرفدار است. ماجرای بازی از این قرار است که در یک اقیانوس تعدادی زیردریایی مخفی شده اند. شما باید موقعیت آن ها را شناسایی کنید و آن ها را از بین ببرید.

قوانین بازی: قوانین بازی ساده است. کنار هر جدول تعداد زیردریایی هایی که در آن مخفی شده اند مشخص شده است که شامل زیردریایی هایی با طول، یک، دو، سه و چهار خانه است. ارقام بیرون جدول به شما می گویند که در هر سطر یا ستون چند خانه در اشغال زیردریایی است. تمام زیردریایی ها به صورت افقی یا عمودی در اقیانوس قرار دارند و هیچ کدام مورب نیستند. ادوات در این معما هیچ وجه در همسایگی هم نیستند، حتی از گوشه ها؛ این یعنی وقتی جای یک زیردریایی را کشف کردید، مطمئن باشید دور آن آب است. بعضی از خانه ها به عنوان راهنمایی از قبل پر شده اند و پر کردن بقیه برعهده شماست.

چند نکته:

۱- شکل پر شدن خانه ها مهم است و پر بودن خانه ها با دایره، نیم دایره یا مربع در صحت جواب تأثیر دارد.

واژه سازی

ره / فر / خوا / من / یق / خا / بون / لق / لی / ه / ده / اق / لیم / ناب / دن / ف / زار / ~~بج~~ / ل / آ / ش / له / کو / قی / مط / لر / ~~زولا~~ / سا / ~~خ~~ / ح / دار / کش / پ / مو / لک / ران / دس / سر / قا / اج / کر / خا / پا / نی / لص / ن / حه / یه / جه / ن / سه / صیر / ت / زاد / خن / ت / گا / ش / سوس / مد / توس / را / سا

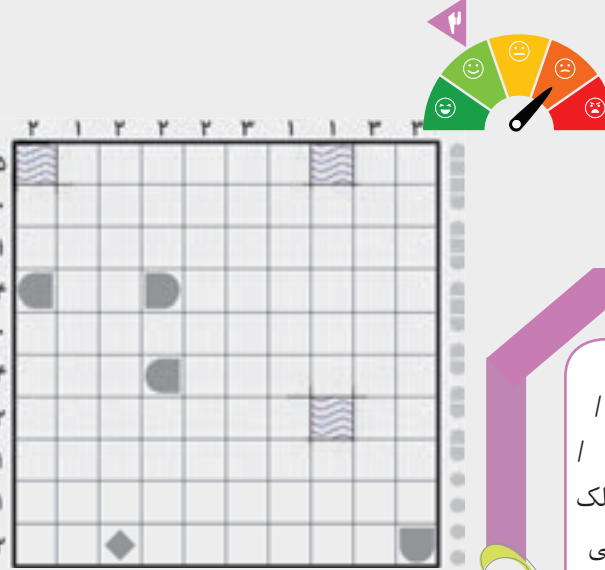
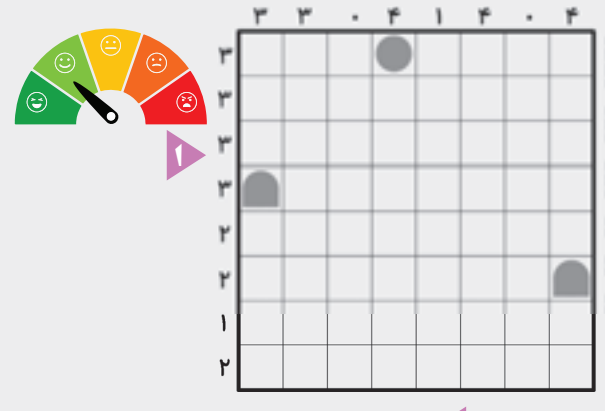
جواب سؤالات را با استفاده از حروف داخل مستطیل پیدا کنید و بعد از استفاده از هر دسته از حروف، روی آن خط بکشید تا دوباره از آن استفاده نکنید.

- از خوراکی های محبوب افطار
- لیگ فوتبال اروپایی که با وجود کرونا شروع به فعالیت کرد
- فیلمی کمدی از رضا عطاران
- آب هوای یک منطقه
- از شاهنامه پژوهان بنام ایرانی
- باید به فکر سرویس کردنش باشیم
- رفیق بامیه
- امشی
- مضحک
- کارگردان فیلم چشم و گوش بسته
- از گیاهان آپارتمانی
- برند لاکچری کمپانی تویوتا
- بزرگ ترین صادر کننده پنیر جهان
- ممتاز
- دوری کردن و پرهیز از چیزی
- صاف و پاک
- حادثه
- همراه روزهای آفتابی
- اسم قدیم خیابان خواجه ربیع
- ورزش آبی

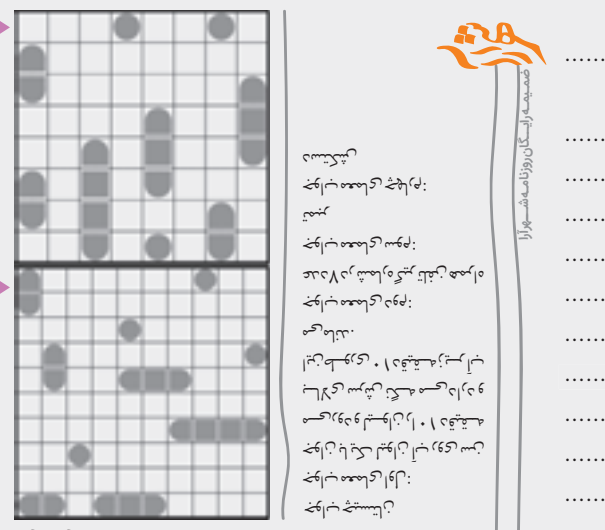
۲- ناویاب یک معمای منطقی است؛ پس موقعیت ها را حدس نزنید. با کشف روابط منطقی، ماهیت قطعی بعضی خانه ها را تعیین و با استناد به خانه های معلوم، کم کم ماهیت خانه های دیگر را هم مشخص کنید؛ مثل اتفاقی که در سودوکو می افتد.

۳- خانه هایی را که مطمئنید حاوی هیچ یک از ادوات نیستند، با ضربدر یا علامت آب مشخص کنید.

۴- خانه هایی را که مطمئنید باید پر باشند ولی شکل پرشدگی آن ها مشخص نیست، با یک خال سیاه مشخص کنید.



جواب ها
شماره پیامک ۳۰۰۰۷۲۸۹



طراحی: ا. ف.