

نگهبانان هرمز

دریادار عزیز، به تنگه هرمز خوش آمدی! نبض امنیت منطقه در دست‌های توست!

اطلاعات ناوبری

تعداد مهمات (کارت‌ها): ۴۰ عدد

سن دریاداری: +۶ سال (جوان و پیر ندارد!)

تعداد دریاداران: ۲ تا ۵ نفر

مأموریت نهایی: هر کس زودتر دستش را خالی کند، مدال افتخار می‌گیرد و برنده‌ی میدان است!

شناسایی واحدها



۱. **طلایی** (نیروی دریایی): محافظان تنگه! نیروی دریایی ایران با تجهیزات درجه یک.
۲. **سبز** (کشتی‌های ایرانی): بچه‌های خودمان! نفتکش و باربری‌های ایرانی که امنیتشان حرف ندارد.

۳. **نارنجی** (مهمان مجاز): کشتی‌های خارجی مجاز. قدمشان روی چشم، اما به شرطی که عوارضشان را پرداخت کنند!

۴. **قرمز** (بیگانه‌های کله‌شق): کشتی‌ها و ناوهای مزاحم که آمده‌اند نظم را به هم بزنند.

آماده‌سازی مأموریت

پیش از آغاز عملیات، کارت‌ها را به‌خوبی بُر بزنید. به هر دریادار ۵ کارت برسانید و باقی مهمات را در انبار نگه دارید. سپس یک کارت را رو کنید تا نخستین شناور وارد تنگه هرمز شود. حالا وقتش رسیده! مأموریت را طبق قوانین عبور و مرور ادامه دهید.

قوانین عبور و مرور

کشتی‌های خودی (سبز):

این کارت‌ها وقتی می‌توانند وارد تنگه بشوند که کارت سبز ایرانی و یا کارت‌های نیروی دریایی در صحنه باشند. اگر در تنگه کارت ایرانی (سبز) در حال مأموریت بود، باید یا جفت سبزش را بیندازی یا مشابهش را از دسته نارنجی‌ها (مثلاً نفتکش نارنجی روی نفتکش سبز). اگر نداشتی؟ باید از انبار کارت برداری!

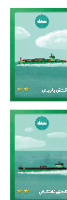
⚠ هشدار: بیگانه‌ها (قرمزها) حق ندارند نزدیک کارت ایرانی شوند!

مهمان‌های نارنجی:

این‌ها فقط روی مشابه خودشان (سبز یا نارنجی) می‌نشینند. اما حواست باشد! وقتی کارت نارنجی بازی می‌کنی، نفر بعدی باید «عوارض» بدهد. اگر نداشته باشد؟ ۲ کارت از انبار کارت به‌عنوان جریمه نوش جان می‌کند!

مزاحم‌های قرمز بیگانه:

کله‌شق‌ها فقط زمانی وارد بازی می‌شوند که راه باز باشد (یعنی روی کارت «عوارض» یا «قایق پرنده»). وقتی قرمز آمد، نفر بعدی باید سریع با یک کارت طلایی (نیروی دریایی) دمش را بچیند، وگرنه باید یک کارت جریمه بردارد.



شناور مهاجم بیگانه: این یکی خیلی سمج است! فقط «مین دریایی» یا «شناور موشک‌انداز» می‌توانند کلکش را بکنند.



کارت عوارض: این یک کارت آزاد است، وقتی بعد از مهمان‌های نارنجی وارد بازی می‌شود راه باز می‌شود و با انداختنش راه را باز می‌کنی و هر کارتی (حتی قرمزها!) می‌تواند روی آن بازی شوند.



⚡ تجهیزات پیشرفته (کارت‌های طلایی نیروی دریایی):

این کارت‌ها به کشتی‌های غیرمجاز و مهاجم حمله می‌کنند و بعد از ورودشان به تنگه، فقط کارت‌های سبز ایرانی و کارت‌های طلایی نیروی دریایی اجازه ورود به بازی را دارند.

قایق پرنده: مثل جت از روی کارت‌های قرمز رد می‌شود. اثرشان را خنثی می‌کند و بازیکن می‌تواند یکی از کارت‌های انبار را با کارت دیگری از دست خود جایگزین کند. قایق پرنده به نفر بعدی اجازه می‌دهد هر کارتی که دلش خواست بازی کند. بله! حتی قرمز!



شناور موشک‌انداز: هدف‌گیری کن! یکی از بازیکن‌ها را انتخاب کن و به صورت تصادفی یکی از کارت‌هایت را به او بده!



ناو گشتی: فرمان را بچرخان! جهت بازی عوض می‌شود.



مین دریایی: اگر نفر بعدی کارت سبز یا طلایی نداشته باشد، باید ۲ تا کارت جریمه از مخزن بردارد.



عبور ممنوع! تنگه هرگز موقتاً بسته شد! نفر بعدی یک دور باید سماق بمکد و تماشا کند!



اسکور: امنیت تضمین است، این کارت اجازه می‌دهد در یک نوبت، ۱ کارت اضافی بازی کنی. البته قرمز بی قرمز!



فریاد نیمه‌نهایی

وقتی فقط یک کارت در دستت ماند، بلند بگو «تک‌آور»
اگر یادت رفت و بقیه گفتند باید از انبار مهمات کارت برداری!

آماده‌ای؟ تنگه هرگز در دستان توست!



می‌دانستی قایق پرنده به **زنبور قرمز** معروف است؟
حالا زنبور قرمز برای یک مأموریت دارد!
نام قایق پرنده را برای روی کارت نوشته‌ایم. باور! نام بقیه کشتی‌ها را پیدا کن،
برایمان بفرست و جایزه زنبور قرمز را ببر!