

The Air Force 60 card game

คำแนะนำเกม - ผู้เล่น 2 ถึง 6 คน (8 ปีขึ้นไป) – จำนวนเลขหน่วยวัดที่สูงกว่าจะชนะ

เกมการ์ดไฟมีเครื่องบิน 60 แบบในการ์ดไฟ 60 ใบ การ์ดไฟแต่ละใบจะแสดงรูปภาพประเภทเครื่องบิน ชื่อ บทบาท และพารามิเตอร์ 8 รายการ ได้แก่ ความยาว ความกว้าง น้ำหนักเปล่า น้ำหนักบินขึ้นสูงสุด ความเร็วสูงสุด ความสูงสูงสุด กำลัง และระยะบินได้ไกลสูงสุด

เกมการ์ดนี้ให้ความรู้และทำให้ผู้เล่นคุ้นเคยกับเครื่องบินประเภทต่างๆ

ขั้นแรก เริ่มต้นด้วยการศึกษาเครื่องบินทั้งหมดและค้นหาว่าเครื่องบินลำใดยาวที่สุด กว้างที่สุด หนักที่สุด เร็วที่สุด บินได้สูงที่สุด ทรงพลังที่สุด และบินได้ไกลที่สุด

วิธีการเล่นที่แตกต่างกัน – (ผู้เล่นสามารถคิดค้นวิธีการเล่นของตนเองได้)

1- หีบการ์ดไฟได้ – จากกองในแต่ละรอบ (หากมีผู้เล่นมากกว่า 2 คน ดูตารางด้านล่าง)

เริ่มต้นด้วยการแจกไฟ 1 หรือ 2 หรือ 3 ใบให้กับผู้เล่นแต่ละคน และวางกองที่เหลือไว้ตรงกลาง ผู้เล่นสามารถถือการ์ดไฟเหล่านี้ในมือและผู้เล่นคนหนึ่งจะเริ่มโดยเรียกหนึ่งใน 8 พารามิเตอร์ หากพารามิเตอร์นี้สูงกว่าพารามิเตอร์อื่น ผู้เล่น 1 จะชนะไฟของฝ่ายตรงข้าม

หากผู้เล่นถือไฟ 2 หรือ 3 ใบในมือ ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะทิ้งไฟที่ไม่ต้องการเก็บไว้เมื่อแพร์อบนั้น หากผู้เล่น 1 ชนะรอบนั้น ผู้เล่น 1 จะวางไฟเหล่านั้นไว้ข้างๆ

จากนั้น พวกเขาทั้งหมดจะหีบการ์ดไฟใบใหม่จากกอง (เต็ม) และผู้ชนะคนสุดท้ายจะได้สิทธิ์เรียกการ์ดไฟครั้งต่อไป ในตอนท้าย ผู้เล่นจะนับไฟที่พวกเขาชนะ ผู้เล่นที่มีเครื่องบินมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

* ผู้เล่นยังสามารถเลือกที่จะแยกเฮลิคอปเตอร์ (12การ์ดไฟกลางวัน)

ออกจากกองและเพิ่มโดรน 2 (หนึ่งการ์ดไฟกลางวัน, หนึ่งการ์ดไฟกลางคืน – รวมเป็น 14 การ์ดไฟ) และเล่นการ์ดไฟกลางวันก่อนและหลังจากนั้นเล่นเครื่องบิน (การ์ดไฟกลางคืน 46 ใบ)



2- จบเกม – จัดการเริ่มใหม่จากกองหลังจากสิ้นสุดแต่ละรอบ

จำนวนผู้เล่น	การ์ดไฟในมือ	จำนวนรอบ
3	2 หรือ 4	10 หรือ 5
4	3	5
5	3	4
6	2	5

หรือ

จำนวนผู้เล่น	การ์ดไฟในมือ	จำนวนรอบ
3	5	4
4	5	3
5	4	3
6	5	2

ครั้งนี้ เมื่อผู้เล่นหมดการ์ดไฟในมือก่อนเล่นรอบต่อไป พวกเขาจะได้รับการ์ดไฟใหม่ ตารางด้านบนแสดงจำนวนไฟที่ผู้เล่นแต่ละคนสามารถถือในมือและจำนวนรอบที่พวกเขาจะเล่นได้ ผลคูณของแต่ละแถวคือ 60 เสมอ (3x4x5 หรือ 3x2x10)

ข้อแตกต่างนี้คือผู้เล่นจะเล่นจนถึงการ์ดไฟใบสุดท้าย สมมติว่ามีผู้เล่น 3 คนกำลังเล่นอยู่ พวกเขาได้รับไฟ 4 ใบในมือ (หรือ 2 หรือ 5 ใบขึ้นอยู่กับว่าทุกคนตกลง) ไฟในมือ 4 ใบหมายความว่าพวกเขาจะเล่น 5 รอบ (3x4x5=60)

ผู้เล่นที่เริ่มก่อน (ผู้เล่นคนอื่นเห็นด้วยกับวิธีการเล่นนั้น) เรียกพารามิเตอร์ 'ไม่มีใครรู้ว่าอีกฝ่ายถือการ์ดไฟอะไรอยู่และการ์ดไฟอะไรเหลืออยู่ในกอง

ผู้เล่นที่ 1 ดูที่มือและตัดสินใจว่าจะเล่นไฟใบไหนและพารามิเตอร์ใดที่จะเรียก วางมันลง และผู้เล่นคนอื่นตอบสนอง และผู้เล่นที่ได้ชนะหมายเลขนั้นแล้วและวางการ์ดไฟเหล่านั้นไว้ข้าง ๆ และได้รับการเรียกเป็นลำดับต่อไปจากไฟที่เหลือ.

ผู้เล่นดำเนินต่อไปจนถึงไฟใบสุดท้าย ครั้นเมื่อการ์ดไฟในมือหมด พวกเขาแจกการ์ดไฟใหม่อีก 4 ใบให้กับผู้เล่นอีก 3 คนแต่ละคนและเริ่มใหม่อีกครั้ง

เฮลิคอปเตอร์ไฟกลางวัน นั้น โดยหลักการไม่มีทางชนะเครื่องบินได้เลย ดังนั้นหากผู้เล่นเล่นการ์ดไฟกลางวัน ผู้เล่นคนอื่นมีสิทธิ์ตอบสนองด้วยการ์ดไฟเฮลิคอปเตอร์ หากมี ถ้าไม่มีเช่นนั้นแล้วพวกเขาจะตอบสนองด้วยไฟกลางวันได้

สิ่งสำคัญคือต้องติดตามไฟที่เล่นไปแล้ว ด้วยเหตุนี้จึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องศึกษาก่อน ในตอนท้าย

พวกเขาจับไฟที่พวกเขาชนะแล้ว ผู้เล่นที่มีเครื่องบินมากที่สุดเป็นผู้ชนะ เครื่องบินเหล่านั้นคือฝูงบินของพวกเขา

ตอนนี้พวกเขายังสามารถดูรายการหมวดหมู่เพื่อดูว่ามีอย่างน้อยหนึ่งหมวดหมู่ในแต่ละหมวดหมู่หรือไม่ ตัวอย่างเช่นฝูงบินที่ไม่มีเครื่องบินกัญญาหรือเครื่องบินลาดตระเวนหรือเครื่องบินทิ้งระเบิดก็ไม่แข็งแกร่ง คุณมีหมวดหมู่ทั้งหมดในฝูงบินที่คุณชนะหรือไม่?

หมวดหมู่ของเครื่องบิน

(หนึ่งลำสามารถอยู่ในสองประเภทในเวลาเดียวกัน)

- **Passenger: 8**
 - **Airliners: 5**
 - **Private jets/Cessna: 3**
- **Drones: 2**
- **Helicopters: 12**
- **Arial Refueling: 1**
- **Bombers: 4**
- **Fighters: 18**
- **Stealth: 5**
- **Reconnaissance/Spy: 5**
 - **Airplanes: 3**
 - **Drones/Helicopters: 3**
- **Transport: 9**
 - **Airplanes: 7**
 - **Helicopters: 3**
- **Amphibious: 4**
- **Rescue: 2**
- **Firefighting: 1**

โปรดทราบว่าเครื่องบินประเภทหนึ่งสามารถดัดแปลงเพื่อทำหน้าที่/บทบาทที่แตกต่างกันได้ ตัวอย่างเช่น เครื่องบินโบอิง 747 สามารถดัดแปลงเพื่อใช้ดับเพลิงได้