



ANTIDOTE

سین ۱۳+ | بازیکتان ۲-۷ | زمان بازی ۲۰-۳۰ | HIVE GAMES

تا گمان روزی در آزمایشگاه صدای مبخولی به گوش می‌رسد؛ صدای شکسته شدن ظرفی که وسط آزمایشگاه قرار گرفته است. از بین رفتن تحقیقات مهم نیست، خطری به مراتب بزرگتر در کمین است! شما به خوبی می‌دانید چه چیزی داخل ظرف پودره است، ترکیب X ماده سمی که قادر است همه افراد آزمایشگاه را کشته یا کمتر از ۳۰ دقیقه از پای درآورد!

وحشت نکنید... هنوز امید باقی است. پانزهری وجود دارد! مدتی است که تیم شما بر روی تعدادی پانزهر برای ترکیب کار می‌کنند، ولی هیچ یک از شما نمی‌دانند کدام یک از پانزهرها درمان قطعی خواهد بود.

حال بین شما و دیگر محققین رقابتی برای یافتن پانزهر صحیح پیش از آن‌که ترکیب موثرتر آنرا کنند، در می‌گیرد. ولی همان‌طور که به حل این معما نزدیکتر می‌شوید سوالاتی شیطانی در ذهن شما ریشه می‌دوانند: آیا به اندازه کافی پانزهر برای همه وجود دارد؟ شاید نباید همه اطلاعات را با دیگر محققین به اشتراک بگذارید...

محتویات بازی

۶ کارت فرمول (شامل ۸ نوع کارت فرمول شماره ۵ تا ۷ و کارت X، ۷ کارت سرتنگ، ۷ کارت راهنمای آزمایشگاه، کارت نوبت، دفترچه راهنمای بازی.



۱. تمامی کارت‌های X (کارت‌هایی با علامت X در گوشه بالا چپ) را جدا کنید و به پشت، آن‌ها را بر بزنید.

چیدمان بازی

(در بازی ۵ تا ۶ نفره، تمامی کارت‌های Agent ۱۳ (کارت نارنجی) را از بازی حذف کنید)

در غیر این صورت از این کارت‌ها نیز در بازی استفاده کنید.

جدول ۱ - چیدمان

تعداد کارت‌های دست در شروع بازی	تعداد سرتنگ‌ها	کارت‌های شمارنده از مجموع	تعداد فرمول‌ها	تعداد بازیکتان
۱۰	۳	۱، ۲، ۳	۷	۲ یا ۳
۹	۲	۱، ۲، ۳، ۴	۷	۴
۹	۴	۱، ۲، ۳، ۴، ۵	۷	۵
۹	۶	۱، ۲، ۳، ۴، ۵، ۶	۷	۶
۱۰	۷	۱، ۲، ۳، ۴، ۵، ۶، ۷	۸	۷

۲. یکی از کارت‌های X را به صورت شانسی انتخاب کرده و بدون نگاه کردن آن را داخل جعبه بازی قرار دهید. تا پایان بازی به هیچ عنوان کارت مذکور نباید دیده شود. این کارت نشان دهنده پانزهر است!

تکته: هنگامی که در طول بازی یک کارت X را دیدید، می‌توانید مطمئن باشید که کارت‌های شماره‌دار منطبق با آن کارت X، پانزهر نیستند؛ زیرا کارت X نشان دهنده پانزهر، از قبل درون جعبه قرار گرفته است.

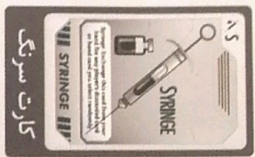
۳. تعداد کارت‌های سرتنگ مورد نیاز را بر اساس تعداد بازیکتان انتخاب کنید (جدول ۱). کارت‌های سرتنگ انتخاب شده را با کارت‌های X باقی‌مانده به خوبی بر زده، سپس به هر بازیکتن دو کارت (سه کارت در بازی ۲ نفره) به پشت بدهید.

(برای چیدمان بازی ۲ نفره، به قوانین بازی ۲ نفره مراجعه کنید.)

۴. بر اساس جدول ۱ تعداد کارت‌های شماره‌دار را بر حسب تعداد بازیکتان انتخاب کنید.

(برای مثال در بازی ۴ نفره همه کارت‌های رنگی با شماره‌های ۱، ۲، ۳، ۴ را انتخاب کنید). آن‌ها را بر زده، سپس یکی یکی و به پشت بین بازیکتان پخش کنید.

۵. شما فقط می‌توانید به کارت‌هایی که دریافت کرده‌اید نگاه کنید. همه بازیکتان در طول بازی باید پیوسته تعداد مساوی از کارت در اختیار داشته باشند.



کارت سرتنگ



کارت شمارنده

هدف بازی

در پایان بازی، کارت شمارنده‌ای را نگاه دارید که فکر می‌کنید با کارت پانزهر (X) درون جعبه همخوانی دارد.

نحوه بازی

بازیکتی که بازی پیشین را برده است، بازی را آغاز می‌کند. سپس بازی در جهت عقربه ساعت، ادامه می‌یابد. در نوبت خود، یکی از کارتهای زیر را اعلام کنید: (۱) کارتی را دیسکارد کنید، (۲) کارتی مبادله کنید، (۳) از کارت سرنگ استفاده کنید. پس از انجام یکی از این سه کار فوق، نوبتشان پایان می‌یابد.

۱. دیسکارد یک کارت: همه بازیکتان باید همزمان یک کارت را از دست خود دیسکارد (خارج) کنند و در فضایی مقابل خود قرار دهند. کارت‌های X دیسکارد شده باید به پشت قرار گیرند، در حالی که دیگر کارت‌ها به رو خواهند بود.

تکته: کارت‌هایی که در فضای مقابلتان قرار دارند را با کارت‌هایی که در ادامه دیسکارد خواهید کرد، نپوشانید.

۲. مبادله: دو راه برای انجام عمل مبادله وجود دارد:

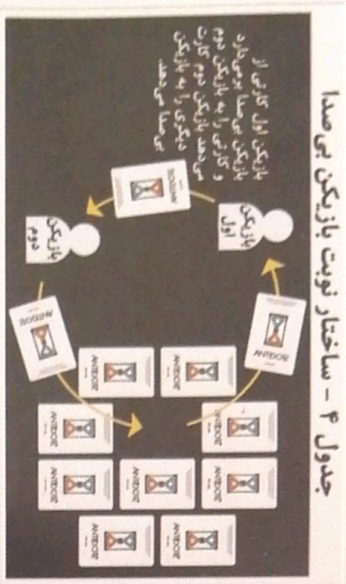
(الف) همه بازیکتان یک کارت به نفر سمت راست یا چپ خود می‌دهند؛ به این صورت که به همه بازیکتان بگویند یک کارت از دستشان به بازیکتن سمت چپ یا راست خود بدهند. همه بازیکتان موظفند به طور همزمان در جهتی که شما اعلام کردید، یک کارت را به پشت، به بازیکتن کنارتشان بدهند. هر بازیکتن باید کارتی را که دریافت کرده است، درون دست خود قرار دهد.

(ب) به انتخاب خود با یک بازیکتن مبادله کارت-به-کارت انجام دهید. درخواست خود را مبنی بر مبادله یک کارت یا هر بازیکتی اعلام کنید. شما می‌توانید در مورد شرایط مبادله کارت پشت کنید تا به توافق مورد نظر خود برسید، ولی تنها می‌توانید یک کارت از دستتان با یک کارت از دست بازیکتی دیگر مبادله کنید. توجه داشته باشید که دو بازیکتن که در مبادله مبادله باید دقیقاً شرایط توافق را اجرا کنند. کارت مبادله شده را در دست خود قرار دهید. اگر هیچ بازیکتی حاضر به مبادله با شما نشد، کار دیگری انجام دهید (برای مثال دیسکارد یک کارت).

۲. هرگاه تصمیم گرفتید کارتی را با چپ یا راست مبادله کنید این کار را به شوه زیر انجام دهید:

اگر باید کارتی را به حریفان بدهید، به طور معمول و طبق روش گفته شده در پیش مبادله این کار را انجام دهید. اگر باید کارتی از دست بازیکن بی صدا دریافت کنید یکی از کارتهای به پشت قرار گرفته بازیکن بی صدا را بردارید. اگر باید کارتی به بازیکن بی صدا بدهید کارتی را در جای خالی شده توسط حریفان - جگانهی که کارتی از دست بازیکن بی صدا برداشته - قرار دهید.

جدول ۴ را مشاهده کنید.



۳. نمی توانید با بازیکن بی صدا مبادله کارت-به-کارت انجام دهید.

۴. اگر با استفاده از کارت سرتگ از دست بازیکن بی صدا در دیدید کارت سرتگ را به پشت به جای کارت در دیده شده قرار دهید.



برای آموزش تصویری بازی، اسکن کنید

ب: اگر پانزهر را ننوشیده باشید (کارت آخر شما با کارت درون جمیع همخوانی نداشته) می میرید و امتیازی به اندازه عدد روی کارت آخر خود از دست می دهید. (جدول ۲، مثال شماره ۲)

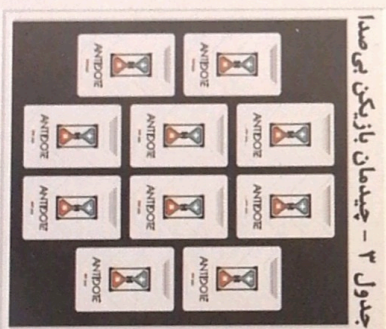
ج: اگر کارت آخرتان کارت شماردهار نبود (مثلا کارت سرتگ یا X بود) می میرید و یک امتیاز از دست می دهید.

### می میرید تا دوباره بازی کنید

حتی اگر مرید می توانید دوباره بازی کنید! آمار امتیاز هر دور بازی را ثبت کنید. برنده نهایی بازیکنی است که در پایان ۳ بازی در مجموع، امتیاز بیشتری کسب کرده باشد.

### قوانین بازی ۲ نفره

برای دو بازیکن چیدمان بازی را مطابق با بازی ۳نفره انجام دهید (جدول ۱). با این تفاوت که همه کارت های بازیکن سوم را طبق جدول ۳ به پشت روی میز قرار دهید. در این حالت به بازیکن سوم "بازیکن بی صدا" گفته می شود. شما می توانید در طول بازی کارتهای خود را با بازیکن بی صدا جابه جا کنید. تصمیم بگیرید کدام یک از شما سمت چپ و کدام یک سمت راست بازیکن بی صدا قرار گیرد.



بازی را به طور معمول دنبال کنید ولی با تفاوت های زیر:

۱. هرگاه اعلام می کنید که یک کارت دیسکارده شود، فقط شما و بازیکن حریف کارتی را دیسکارده می کنید و بازیکن بی صدا هیچ کاری انجام نمی دهد.

تکته: بازیکن بی صدا بیوسته تا پایان بازی ۱۰ کارت در اختیار دارد و در پایان بازی کارت پانزهری آشکار نمی کند.

۳. استفاده از کارت سرتگ:

کارت سرتگ را از دست خود بازی کنید تا بوسیله آن، کارتی از دست بازیکنی مقابل یک بازیکن دیگر بردارید. برای در بدین کارت از دست بازیکنی که کارت باید بدون دیدن آن انتخاب شود. سپس کارت سرتگ به بازیکنی که کارتی را در دیده می رسد، در حالت دیگر هنگام در بدین کارت از فضای مقابل هر بازیکن، کارت می تواند از بین کارتهای رو شده و با کارتهای به پشت انتخاب گردد. سپس سرتگ را به جای کارت در دیده شده و در مقابل بازیکن رقیب قرار دهید.

تکته: در طول بازی شما می توانید در مورد کارتهای مستان هر آنچه که دوست دارید (زیرا) بگویید ولی هیچ گاه حق نشان دادن مستان به دیگران را ندارید.

### زمان تمام شما (امتیاز گیری)

در نهایت همه بازیکنان تنها یک کارت در دستن باقی خواهد ماند. زمانی که این اتفاق رخ داد همزمان کارت آخر خود را آشکار کنید. این کارت متعلق فرمول شیمیایی است که می پوشید. سپس پانزهر را نمایان کنید (کارت X که در ابتدای بازی و سخن چیدمان، درون جیبه مخفی کرده بودید).



اگر به درستی پانزهر را ننوشیده باشید (کارت آخر شما با کارت درون جمیع همخوانی داشته)، زنده می بینید و امتیازی به اندازه عدد روی کارت آخر خود دریافت می کنید (جدول ۲، مثال شماره ۱)