



راهنمای بازی





طراح بازی: ژان لوئی روبیرا
ایده پرداز و تصویرگر: نعیم تدین
رنگ آمیزی دیجیتال کارت‌ها: فاطمه علیپور
طراح گرافیک: مهدخت رضاخانی
مدیر تولید: علیرضا لولاگر

© & ® 2018 / HOOPA

کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر برای نشر هوپا محفوظ است.

داستان بازی

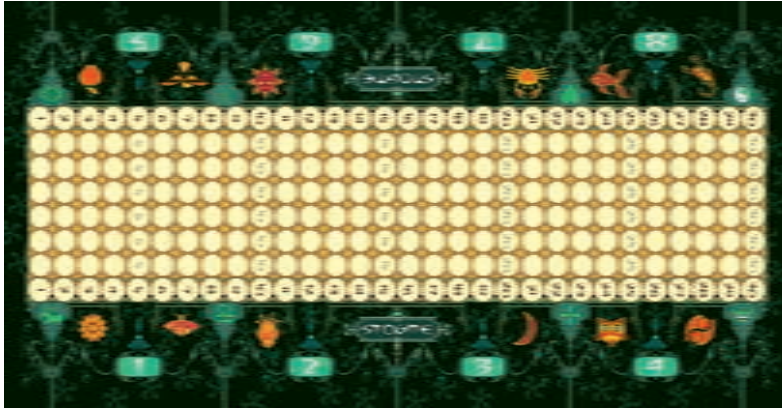
پادشاه نگران است: آخرین روزهای زمستان سر رسیده و قصه گو و خوابگزار بزرگ شهر، در اولین روز بهار برای همیشه از سرزمین اسرار آمیز «استوژیت» خواهد رفت. اما چه کسی این توانایی را دارد تا جای خالی او را پر کند؟ شما، بهترین پیشگوهای سرزمین «استوژیت» هستید که باید در رقابت با یکدیگر، جایگزینی شایسته را برای خوابگزار بزرگ انتخاب کنید. پیش روی شما، تصاویری است که بهترین نقاشان این سرزمین بر اساس خواب‌های پر رمز و راز پادشاه نقاشی کرده‌اند، و این شما باید با داستان‌ها و روایت‌های خود، خلاقیت و قدرت ذهن خوانی حریفانتان را به آزمون بگذارید. اما به یاد داشته باشید که این تصاویر، نه آن قدر شفاف و سراسر هستند که همه به سادگی معنای آن‌ها را کشف کنند، و نه آن قدر بی معنا و دور از ذهن که برای هیچ کس قابل فهم نباشند. آیا در پایان این رقابت، سرزمین «استوژیت» خوابگزاری خردمند و شایسته پیدا خواهد کرد؟



در ادامه با روش بازی ۴ تا ۸ نفره استوژیت آشنا می‌شویم. برای آشنایی با روش‌های بازی ۲ نفره به صفحه‌های ۱۶۰۹ و برای بازی ۳ نفره به صفحه‌ی ۱۹ دفترچه مراجعه کنید.

اجزای بازی

● ۱ عدد صفحه‌ی بازی



● ۹۶ عدد کارت تصویر



● ۸ عدد مهره‌ی چوبی



● ۸×۸ عدد نشان رأی‌دهی



بازی چهار تا هشت نفره

● لوازم بازی:

مهره امتیازشماری	کارت رأی دهی	صفحه‌ی بازی	کارت تصویر
۸ عدد	۸ سری (از ۱ تا ۸)	۱ عدد	۹۶ عدد

● چیدمان شروع بازی:

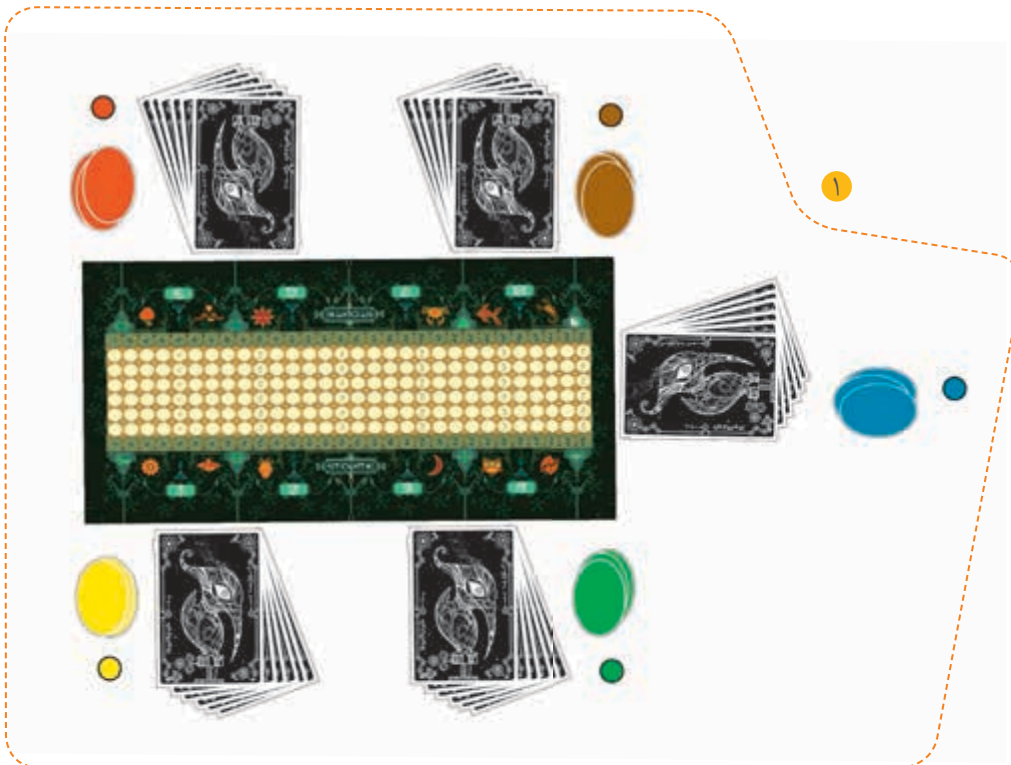
- ۱- صفحه‌ی امتیازدهی را روی میز قرار دهید.
- ۲- هر بازیکن یک مهره را انتخاب می‌کند و کارت‌های رأی دهی هم‌رنگ آن مهره را برای خود برمی‌دارد.
- ۳- کارت‌های تصویر را بُر بزنید و به هر بازیکن ۶ عدد کارت تصویر بدهید. بقیه‌ی کارت‌های تصویر را به عنوان کارت‌های ذخیره کنار بگذارید. (شکل ۱)
- ۴- کارت‌های تصویر خود را در طول بازی به هیچ عنوان به دیگر بازیکنان نشان ندهید.
- ۵- یک نفر را به قید قرعه یا با توافق جمع به عنوان اولین **قصه‌گو** انتخاب کنید. بعد از هر دور، مقام **قصه‌گو** به نفر سمت راست او منتقل می‌شود.

● هدف بازی:

هدف در هر دور از بازی، پیدا کردن کارت تصویر انتخاب شده توسط **قصه‌گو** است. **قصه‌گو** باید به گونه‌ای کارت تصویر مورد نظر خود را توصیف کند که به آسانی توسط بقیه شناسایی نشود.

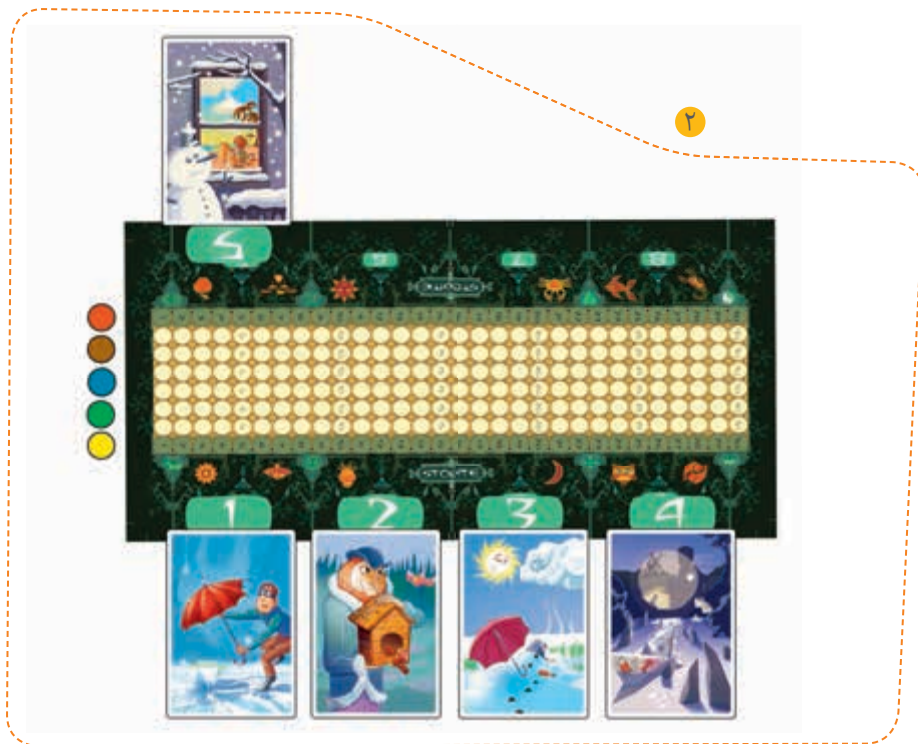
● روش بازی:

- ۱- **قصه‌گو** به کارت‌های تصویرش نگاه کرده، یکی از آن‌ها را در ذهن خود انتخاب می‌کند. سپس سعی می‌کند با یک نشانه، کارت مورد نظر خود را برای بقیه توصیف کند. این نشانه می‌تواند یک کلمه، یک جمله، یک شعر، قسمتی از یک آهنگ، یک آوا، یک ضرب‌المثل، یک ژست یا هر چیز دیگری باشد.
- ۲- **قصه‌گو** آن کارت را به صورتی که تصویر کارت دیده نشود روی زمین می‌گذارد.



۳- اکنون بازیکنان دیگر باید از بین ۶ کارت تصویرشان، کارتی را انتخاب کنند که بیشترین شباهت ظاهری یا مفهومی را به نشانه‌ی مورد نظر **قصه‌گو** داشته باشد. هر بازیکن کارت تصویر منتخبش را به نحوی که تصویر کارت توسط هیچ کس دیده نشود به **قصه‌گو** می‌دهد.

۴- بعد از اینکه همه‌ی بازیکنان کارت‌های تصویر منتخب خود را به **قصه‌گو** تحویل دادند، **قصه‌گو** این کارت‌ها را به همراه کارت تصویر خود بُر زده و آن‌ها را به صورت تصادفی در حاشیه‌ی صفحه‌ی امتیازدهی در کنار شماره‌های ۱ تا ۸ قرار می‌دهد. (یعنی به هر کارت تصویر یک شماره اختصاص می‌دهد.) (شکل ۲)



● رأی دهی:

- ۱- اکنون باید بازیکنان از بین کارت های تصویر چیده شده، کارت تصویر مورد نظر **قصه گو** را کشف کنند. برای این کار، هر بازیکن می بایست تمام کارت های تصویر چیده شده را به دقت نگاه کند و در نهایت یک کارت را در ذهن خود انتخاب کند.
- ۲- هر بازیکن مطابق با شماره ی کارت تصویری که حدس می زند کارت تصویر **قصه گو** است، یک کارت رأی دهی خود را به صورت مخفیانه به **قصه گو** می دهد. (بازیکنان باید کارت های رأی دهی خود را به گونه ای قرار دهند که هیچ کس دیگری نفهمد آن ها به چه شماره ای رأی داده اند).
- ۳- هیچ بازیکنی نباید به کارت تصویر خود رأی بدهد.

۴- بعد از اینکه تمام بازیکن ها انتخاب خود را انجام دادند و کارت های رأی دهی خود را تحویل دادند، **قصه گو** آن ها را رو می کند و هر کارت رأی دهی را در زیر کارت تصویری که به آن رأی داده است قرار می دهد (شکل ۳).

۵- در نهایت، **قصه گو** شماره ی کارت تصویر خود را اعلام می کند تا معلوم شود چه کسانی کارت تصویر او را درست حدس زده اند.

۶- حواستان باشد که خود **قصه گو** نمی تواند رأی بدهد.



● امتیازدهی:

۱- در حالتی که همه‌ی بازیکنان کارت تصویر **قسه‌گو** را درست حدس زده باشند، **قسه‌گو** صفر امتیاز و بقیه‌ی بازیکنان هر کدام ۲ امتیاز می‌گیرند. (یعنی **قسه‌گو** به قدری کارت تصویر خود را واضح توصیف کرده است که همه‌ی بازیکنان آن را به راحتی پیدا کرده‌اند. پس توصیفش ساده‌انگارانه و کم‌ارزش بوده است.)

۲- در حالتی هم که هیچ بازیکنی کارت تصویر **قسه‌گو** را درست حدس نزده باشد، باز هم **قسه‌گو** هیچ امتیازی نمی‌گیرد و بقیه‌ی بازیکنان هر کدام ۲ امتیاز می‌گیرند. (یعنی **قسه‌گو** به قدری کارت تصویر خود را مبهم و پیچیده توصیف کرده است که هیچ بازیکن دیگری نتوانسته آن را پیدا کند. پس باز هم توصیفش کم‌ارزش بوده است.)

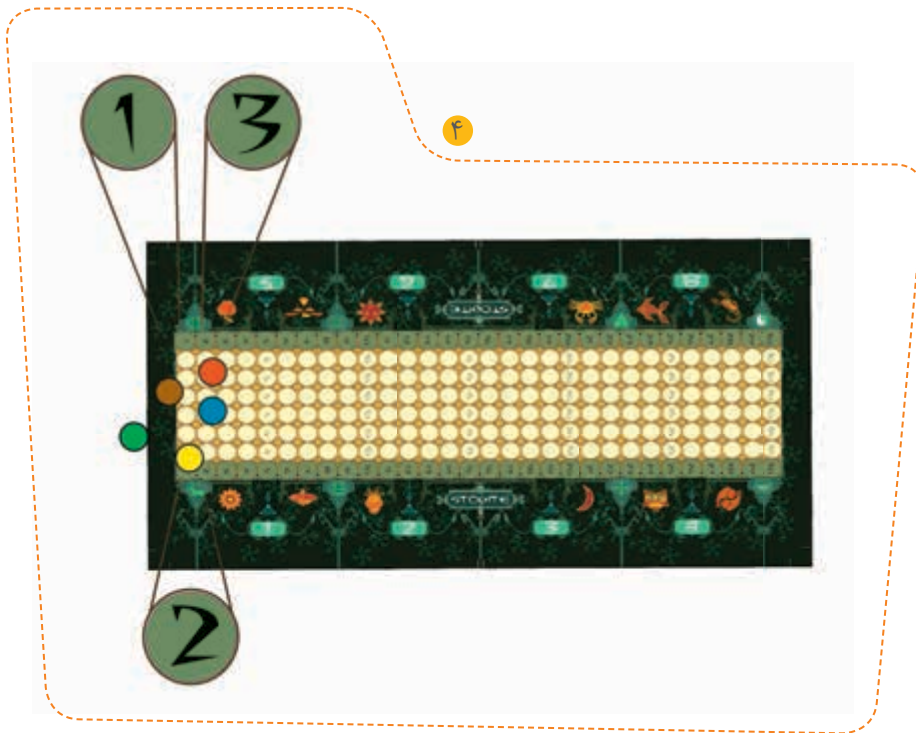
۳- در هر حالت دیگری (حتی اگر فقط یک بازیکن به کارت تصویر **قسه‌گو** رأی داده باشد)، **قسه‌گو** ۳ امتیاز و بازیکن یا بازیکنانی هم که کارت تصویر وی را درست پیدا کرده‌اند ۳ امتیاز می‌گیرند. (یعنی این بار **قسه‌گو** توانسته به گونه‌ای ماهرانه کارت تصویر خود را دوپهلوی و چندلایه توصیف کند که تنها بازیکنان کمی توانسته‌اند آن را پیدا کنند. پس توصیفش خلاقانه و با ارزش بوده است.)

۴- در ادامه، هر بازیکن (به غیر از **قسه‌گو**) به‌ازای هر بازیکنی که به کارت تصویرش رأی داده باشد، یک امتیاز اضافی می‌گیرد. (یعنی این بازیکن توانسته به گونه‌ای زیرکانه کارت تصویر خود را مطابق با مفهوم بیان شده توسط **قسه‌گو** انتخاب کند که ذهن دیگران را از کارت تصویر اصلی منحرف کرده است و باعث شود تا به کارت تصویر او رأی بدهند. پس انتخابی هوشمندانه و با ارزش بوده است.) (شکل ۴)

۵- در آخر، **قسه‌گو** امتیاز هر بازیکن را محاسبه می‌کند و مهره‌ی هر بازیکن را روی صفحه‌ی امتیازدهی، به تعداد امتیاز کسب شده در آن دور از بازی جلو می‌برد (شکل شماره‌ی ۴) ... و سرانجام مقام **قسه‌گو** را به نفر سمت راست خود تحویل می‌دهد.

● ادامه‌ی بازی:

قسه‌گوی جدید، کارت‌های بازی شده را درون جعبه می‌ریزد و از روی دسته‌ی کارت‌های ذخیره، یک کارت تصویر جدید به هر بازیکن می‌دهد (تا هر بازیکن دوباره ۶ کارت تصویر داشته باشد). سپس بازی مشابه با دور اول ادامه می‌یابد.



(هر گاه بازی به قدری ادامه پیدا کرد که کارت های تصویر ذخیره تمام شدند، کارت های ریخته شده درون جعبه را بُر بزنید و از آن ها به عنوان کارت های تصویر ذخیره استفاده کنید.)

● اتمام بازی:

- ۱- اولین بازیکنی که به امتیاز ۳۰ برسد برنده ی بازی است و بازی پایان می یابد.
- ۲- البته می توان برای پایان بازی روش های دیگری را نیز در نظر گرفت. مثلاً زمانی بازی به پایان برسد و امتیازها شمرده شوند که همه ی بازیکن ها یک بار به مقام **قصه گو** رسیده باشند. یا مثلاً اولین بازیکنی که به امتیاز ۶۰ برسد برنده ی بازی باشد (برای این کار باید بعد از رسیدن به عدد ۳۰ روی صفحه ی امتیازدهی دوباره از عدد ۱ شروع کنید).

بازی دو نفره‌ی ذهن خوانی

● لوازم بازی:

مهره امتیازشماری	کارت رأی دهی	صفحه‌ی بازی	کارت تصویر
۱ عدد	۲ سری (از ۱ تا ۸)	۱ عدد	۹۶ عدد

● چیدمان شروع بازی:

صفحه‌ی امتیازدهی را روی میز قرار دهید. هر بازیکن یک سری از کارت‌های رأی دهی (از شماره‌ی ۱ تا شماره‌ی ۸) را انتخاب می‌کند. سپس یک مهره‌ی امتیازشماری را در پایین صفحه‌ی امتیازدهی قرار دهید. هر کدام از بازیکن‌ها هشت کارت از روی دسته‌ی کارت‌های تصاویر برمی‌دارند و آنها را در دو ردیف چهارتایی و به صورتی که تصاویر آنها برای هر دو بازیکن قابل مشاهده باشد در برابر خود قرار می‌دهند (شکل ۵).

کارت‌ها با توافق طرفین از یک تا هشت شماره گذاری می‌شوند.

● برنده‌ی بازی:

هریک از بازیکنان سعی می‌کند تا واکنش بازیکن مقابل را به هر یک از کارت‌های خود به درستی حدس بزند. این بازی برنده ندارد و در هر نوبت امتیاز برای هر دو بازیکن منظور می‌شود.

● شروع بازی:

در هر نوبت بازی، **قصه‌گو** به کارت‌های تصویرش نگاه کرده، یکی از آنها را انتخاب می‌کند. سپس کارت انتخاب شده را روی صفحه‌ی بازی قرار می‌دهد (شکل ۶).

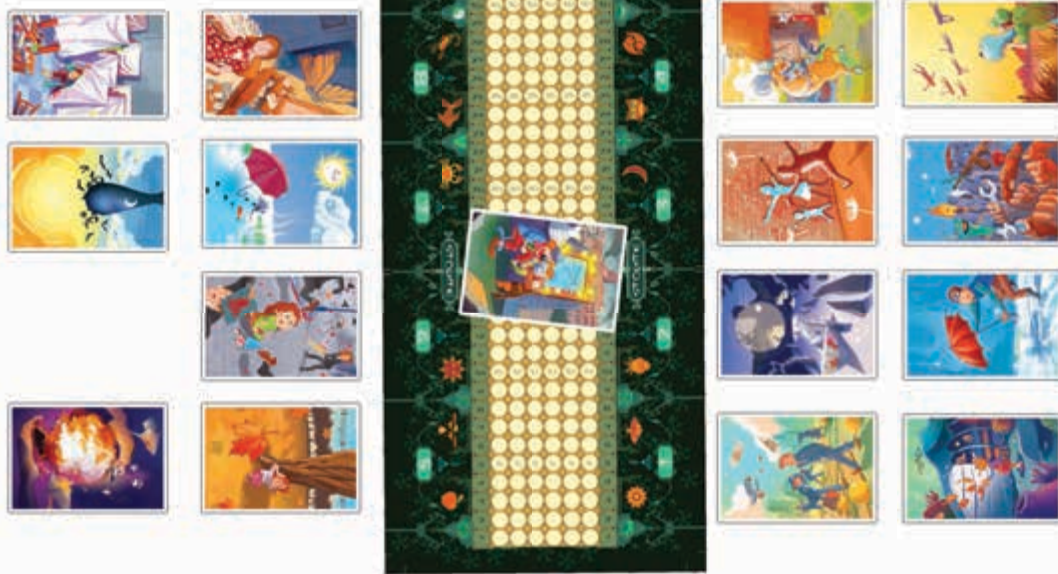
● رأی دهی:

قصه‌گو پس از قراردادن کارت خود روی صفحه‌ی بازی باید حدس بزند که بازیکن مقابل در جواب کدام کارت خود را بازی می‌کند. سپس شماره‌ی آن کارت را به پشت در جای خالی کارت خود قرار می‌دهد (شکل ۷). پس از این نوبت بازیکن مقابل است که در پاسخ به کارت **قصه‌گو**، یک کارت را بازی کند (شکل ۸).

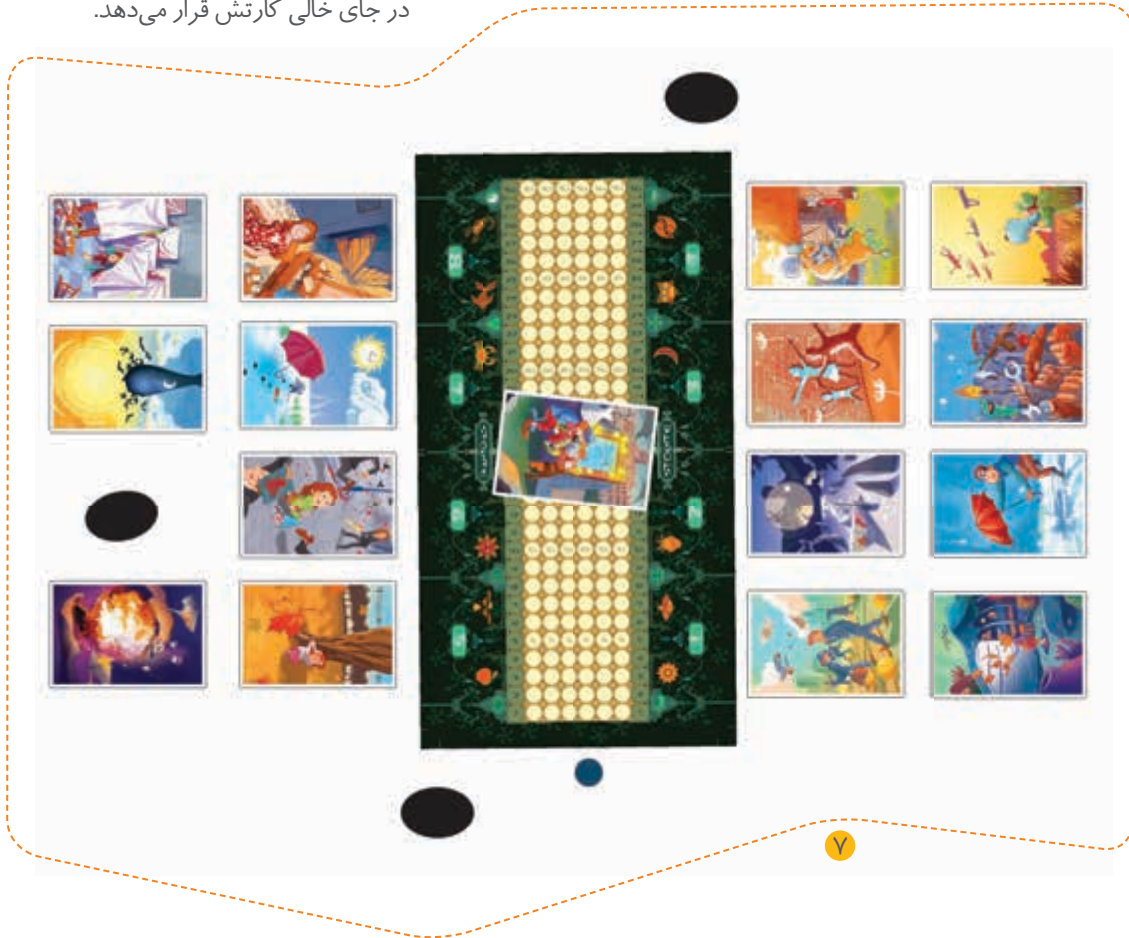
هر بازیکن ۸ کارت را در دو ردیف
۴ تایی در برابر خود می‌چینند.



قصه گو یک کارت را انتخاب کرده و روی
صفحه‌ی بازی قرار می‌دهد.



قصه گو شماره‌ی کارت حدسی خود را به پشت
در جای خالی کارتش قرار می‌دهد.



بازیکن مقابل در پاسخ به کارت فسه گو،
یک کارت بازی می کند.



قصه گو کارت رای خود را
بر می گرداند.



● امتیازدهی:

پس از آن که هر دو بازیکن کارت های خود را بازی کردند، کارت رای دهی **قصه گو** برگردانده می شود. در صورتی که **قصه گو** شماره ی کارت بازیکن مقابل را به درستی حدس زده باشد، دو بازیکن پنج امتیاز می گیرند (شکل ۹) و در صورتی که اشتباه حدس زده باشد، دو بازیکن سه امتیاز منفی دریافت می کنند.

● ادامه ی بازی:

در پایان هر نوبت و پس از امتیازدهی، **قصه گو** تغییر می کند. دو بازیکن کارت های بازی شده ی دست قبل را از بازی خارج می کنند و به جای آن کارت های جدیدی قرار می دهند.

● اتمام بازی:

بازی در شش دور به انجام می رسد. در پایان شش دور بازیکنان مقام خود را تعیین می کنند: «استوژیتاک»: اگر به امتیاز ۳۰ رسیده باشید، بزرگ ترین پیشگوی سرزمین استوژیت هستید و همگان شما را برای سالیان به یاد خواهند داشت.
«خوابگزار»: اگر ۱۵ تا ۲۵ امتیاز داشته باشید، خوابگزاران خوبی هستید اما هنوز به تمرین و تعلیم نیازمندید.

«شاگرد»: اگر ۵ تا ۱۵ امتیاز داشته باشید، خوابگزارانی تازه کار هستید و باید بیش از این ها تلاش کنید!
«سرباز»: اگر ۱ تا ۵ امتیاز داشته باشید، استعداد چندانی در خواندن ذهن دیگران ندارید.
«دلک»: اگر امتیازی نداشته باشید، بهتر است به فکر بازی دیگری باشید!

بازی دو نفره‌ی پیشرفته

● لوازم بازی:

مهره امتیازشماری	کارت رأی دهی	صفحه‌ی بازی	کارت تصویر
۲ عدد	۲ سری (از ۱ تا ۸)	۱ عدد	۹۶ عدد

● چیدمان شروع بازی:

صفحه‌ی امتیازدهی را روی میز قرار دهید. هر بازیکن یک سری از کارت‌های رأی دهی (از شماره‌ی ۱ تا شماره‌ی ۵) را انتخاب می‌کند و مهره‌ی امتیازشماری مطابق با رنگ آن را برای خود برمی‌دارد. یک نفر به قید قرعه به عنوان **قصدگوی** بازی انتخاب می‌شود، پنج کارت از کارت‌های تصاویر را از روی دسته‌ی کارت‌ها برمی‌دارد. دقت کنید که در طول بازی کارت‌های خود را به هیچ‌عنوان به بازیکن مقابل نشان ندهید.

● برنده‌ی بازی:

هریک از بازیکنان سعی می‌کند تا در هر دور کارت **قصدگو** را به درستی شناسایی کند.

● شروع بازی:

در هر نوبت بازی، **قصدگو** به کارت‌های تصویرش نگاه کرده، یکی از آن‌ها را در ذهن خود انتخاب می‌کند. سپس سعی می‌کند با یک نشانه، کارت مورد نظر خود را برای بقیه توصیف کند. سپس کارت‌های دست خود را به صورت تصادفی در حاشیه‌ی صفحه‌ی امتیازدهی و از شماره‌ی یک تا پنج قرار می‌دهد. پس از قرار گرفتن کارت‌ها، از میان کارت‌های امتیازدهی خود، شماره‌ی کارت مورد نظر خود را به صورتی که بازیکن مقابل آن را نبیند انتخاب کرده و به پشت در کنار صفحه‌ی بازی قرار می‌دهد (شکل ۱۰).

● رأی دهی:

اکنون نوبت بازیکن مقابل است که کارت **قصدگو** را از میان کارت‌های چیده شده تشخیص دهد. برای این کار، بازیکن با استفاده از شماره‌های خود به کارت‌های تصاویر از یک (برای دورترین کارت به منظور **قصدگو**) تا پنج (برای نزدیک‌ترین کارت به منظور **قصدگو**) امتیاز می‌دهد. پس از آن که تمام امتیازات داده شد، **قصدگو** شماره‌ی کارت خود را بر می‌گرداند (شکل ۱۱).



● امتیازدهی:

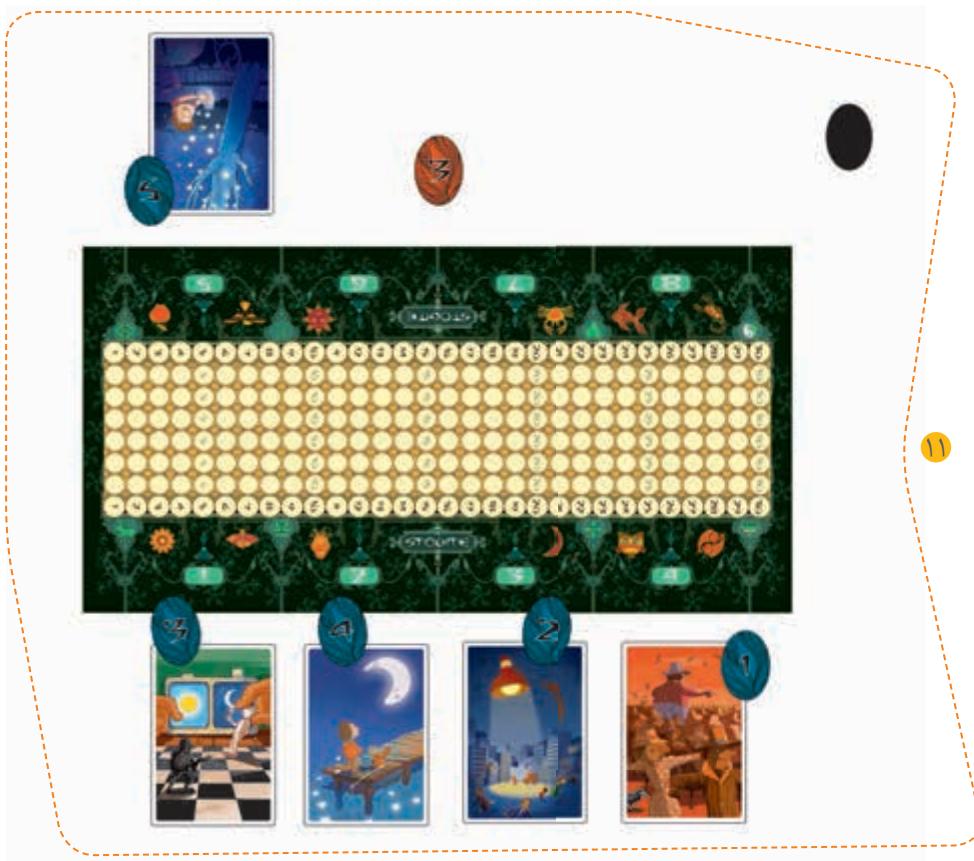
در هر نوبت از بازی فقط **قصه‌گو** امتیاز می‌گیرد. امتیاز **قصه‌گو** در هر دور از بازی به شکل زیر محاسبه می‌شود:

اگر بازیکن مقابل به کارت **قصه‌گو** امتیاز پنج داده باشد **قصه‌گو** هیچ امتیازی نمی‌گیرد.

اگر بازیکن مقابل به کارت **قصه‌گو** امتیاز دو یا چهار داده باشد **قصه‌گو** دو امتیاز می‌گیرد.

اگر بازیکن مقابل به کارت **قصه‌گو** امتیاز سه داده باشد **قصه‌گو** پنج امتیاز می‌گیرد.

اگر بازیکن مقابل به کارت **قصه‌گو** امتیاز یک داده باشد **قصه‌گو** هیچ امتیازی نمی‌گیرد.



● ادامه ی بازی:

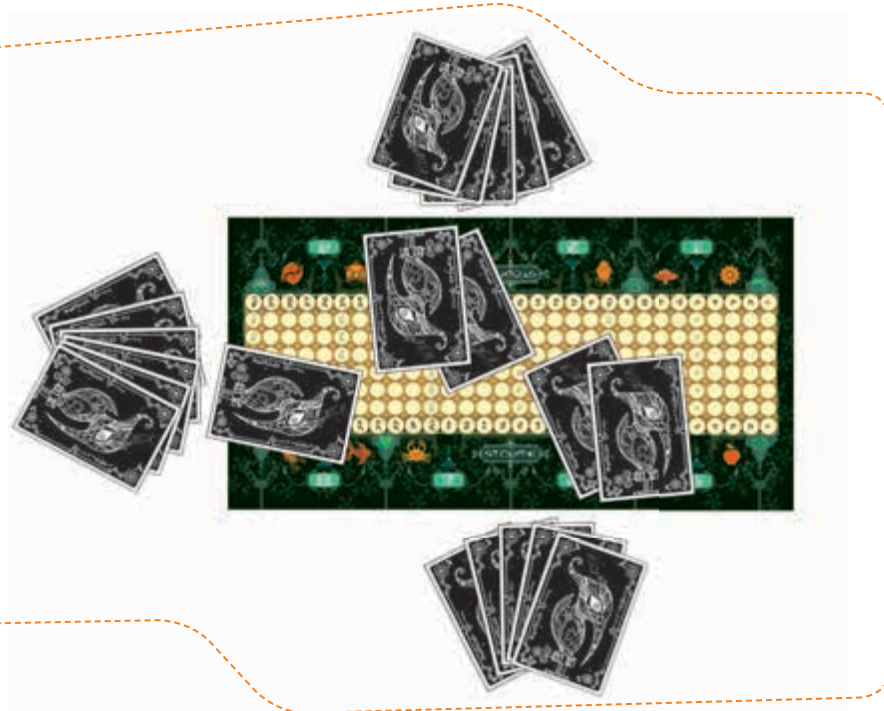
در پایان هر نوبت و پس از امتیازدهی، قصه گو تغییر می کند. قصه گوی جدید کارت های دور قبل را از بازی خارج می کند و پنج کارت جدید از روی دسته ی کارت های تصاویر برمی دارد. بازی به همین ترتیب ادامه می یابد.

● اتمام بازی:

نخستین بازیکنی که به امتیاز ۳۰ برسد برنده ی بازی است.

بازی سه نفره

- روش بازی سه نفره، مشابه با همان روش بیان شده بازی ۴ تا ۸ نفره است، با این تفاوت ها که:
- ۱- هر بازیکن به جای ۶ کارت تصویر، ۷ کارت تصویر خواهد داشت.
 - ۲- پس از بیان مفهوم کارت تصویر مورد نظر **قصه گو**، دو بازیکن دیگر از بین کارت های تصویر خود، به جای یک کارت تصویر، دو کارت تصویر انتخاب می کنند و به **قصه گو** تحویل می دهند. (یعنی در نهایت **قصه گو** ۵ کارت را بُر می زند و در کنار شماره های ۱ تا ۵ روی صفحه امتیازدهی می چیند).
 - ۳- در پایان هر دور از بازی، **قصه گوی** جدید به هر بازیکن ۱ یا ۲ کارت تصویر از روی دسته ی کارت های ذخیره می دهد تا هر بازیکنی حتماً دوباره ۷ کارت تصویر داشته باشد.



بازی ۳ نفره

تاریخچه‌ی بازی

۲۰

بازی Stogite در سال ۲۰۱۴ در انستیتو پژوهش و طراحی Hoopa و بر اساس ایده‌هایی از Mark Alan Osterhaus، Matthew Kirby و Jean-Louis Roubira طراحی گردیده است. این بازی، آخرین نسخه‌ی مستقیم توسعه و بهبودیافته از نسل بازی کارتی طرفدار Dixit است که در سال ۲۰۰۸ توسط Jean-Louis Roubira طراح فرانسوی برای شرکت Libellud فرانسه طراحی گردید.

با توجه به استقبال بسیار گسترده‌ی بازی دوستان در سراسر جهان، نسخه‌های تکمیلی بازی دیکسیت (مانند Dixit ۲، Dixit ۳، Dixit Quest، Dixit Journey، Dixit ۴ و Dixit Odyssey) به سرعت توسط شرکت Libellud و شرکت Asmodee آمریکا تولید گردید. نسخه‌ی Dixit Odyssey، نسخه‌ی جالبتری از این بازی نسبت به نسخه‌های پیشین بود که در سال ۲۰۱۱ توسط شرکت Libellud طراحی و ارائه شد. ویژگی مشترک نسخه‌ی Stogite و تمامی نسخه‌های پیشین، استفاده‌ی خلاقانه از قدرت تخیل و به چالش کشیدن مهارت‌های کلامی افراد برای توصیف هوشمندانه و سهل و ممتنع تصاویر می‌باشد. با این تفاوت چشمگیر که در نسخه‌ی استوژیت، علاوه بر ارائه‌ی روش‌های متنوع‌تر بازی (از جمله روش بازی دو نفره)، تصویرسازی کاملاً اختصاصی و خلاقانه از مفاهیم و مضامین چندلایه منجر به افزایش جذابیت بازی و تقویت دوچندان خلاقیت‌های توصیفی بازیکنان گردیده است.



خلاصه روش بازی

آماده سازی صفحه‌ی امتیازدهی را با مهره‌های بازیکنان در وسط میز قرار دهید. به هر بازیکن ۶ کارت تصویر و کارت‌های رأی‌دهی هم‌رنگ مهره‌اش را بدهید.

روش بازی هر نوبت از بازی به این ترتیب انجام می‌شود:

۱. قصه‌گویی

● **قصه‌گو** از بین کارت‌های تصویر در دستش یکی را انتخاب کرده و یک عبارت (کلمه، جمله، شعر، ضرب‌المثل و ...) در مورد آن می‌گوید. ● **قصه‌گو** کارت مورد نظر را به پشت روی میز قرار می‌دهد. ● دیگر بازیکنان از بین کارت‌های در دستشان، کارتی که بیشترین شباهت را به عبارت **قصه‌گو** داشته باشد انتخاب می‌کنند و مخفیانه به **قصه‌گو** می‌دهند. ● **قصه‌گو** کارت‌های تمام بازیکنان را با کارت انتخابی خود بر زده و به رو در کنار شماره‌های صفحه‌ی امتیازدهی می‌چیند.

۲. رای‌گیری

● بازیکنان پس از بررسی و حدس زدن کارت **قصه‌گو**، مخفیانه شماره‌ی مربوط به آن را با کارت رأی‌دهی خود به **قصه‌گو** می‌دهند. ● **قصه‌گو** کارت‌های رأی‌دهی تمام بازیکنان را رو کرده و آن‌ها را بر اساس عددشان زیر کارت هر تصویر قرار می‌دهد. ● **قصه‌گو** شماره‌ی کارت تصویر خود را اعلام می‌کند و مرحله‌ی امتیازدهی شروع می‌شود.

۳. امتیازدهی

● اگر تمام بازیکنان کارت **قصه‌گو** را درست حدس زده باشند، **قصه‌گو** امتیاز و بقیه‌ی بازیکنان هر کدام ۲ امتیاز می‌گیرند. ● اگر تمام بازیکنان کارت **قصه‌گو** را نادرست حدس زده باشند، **قصه‌گو** امتیاز و بقیه‌ی بازیکنان هر کدام ۲ امتیاز می‌گیرند. ● اگر تعدادی از بازیکنان کارت **قصه‌گو** را درست و تعدادی هم نادرست حدس زده باشند، **قصه‌گو** ۳ امتیاز و هر بازیکنی هم که درست حدس زده باشد ۳ امتیاز می‌گیرند. ● هر بازیکنی که کارت تصویرش رأی آورده باشد، به ازای هر رأی ۱ امتیاز می‌گیرد.

۴. شروع نوبت بعد

● بازیکن سمت راست **قصه‌گو**، **قصه‌گوی** نوبت بعد می‌شود. ● کارت‌های بازی‌شده از بازی خارج می‌شوند و هر بازیکن یک کارت جدید به دستش اضافه می‌کند.

پایان بازی بازی با رسیدن اولین بازیکن به امتیاز ۳۰ به پایان می‌رسد.

خلاصیت آموختنی است™

www.hoopagames.ir

 hoopagames

 t.me/hoopagames

برای باخبر شدن از اخبار بازی‌های جدید، مسابقات، جوایز

و دیگر رویدادها به کانال و صفحه‌ی هوپا سر بزنید.