

راهنمای بازی ۸-۳ نفره

داستان بازی استوژیت

پادشاه نگران است. زمان موعود نزدیک شده است... «استوژیتاک اعظم» با اولین نسیم بهاری برای همیشه از دیده‌ها پنهان خواهد شد. ولی چه کسی در این قلمرو افسانه‌ای این توانایی را دارد تا جای خالی او را پُر کند؟ دانایان، افسونگران و خواب‌گزاران برگزیده از سراسر قلمرو پادشاهی در سرسرای قصر جمع شده‌اند و به تصاویری می‌نگرند که نقاشان چیره‌دست دربار از خواب‌های پر رمز و راز و سحرآمیز پادشاه نقاشی کرده‌اند. آن‌ها به دنبال مفاهیم مشترک و نمادهای پیچیده‌ی خواب‌هایند تا بتوانند آینده را به درستی پیش‌بینی کنند. استوژیتاک پیر و خردمند با لبخندی خاموش به جمع آن‌ها خیره شده است. به‌راستی کدام‌یک از آن‌ها این حقیقت نهفته را بهتر درک کرده است؟ «نمادهای یک رؤیا نه آن‌قدر شفاف و سراسر هستند که همگان به سادگی متوجه آن‌ها شوند و نه آن‌قدر پریشان و دور از ذهن که فقط بازتابی از تخیلات بیننده‌اش باشد.»

آیا جانشینی خردمند و شایسته خواهد یافت؟



لوازم بازی

کارت تصویر	صفحه‌ی امتیازدهی	کارت رأی‌دهی بازی گروهی	مهره‌ی امتیازشماری
۹۶ عدد	۱ عدد	۸ سری رنگی متفاوت شامل شماره‌های ۱ تا ۸	۸ عدد

راهنمای بازی ۸-۴ نفره

پیدمان شروع بازی

- صفحه‌ی امتیازدهی را روی میز قرار دهید.
- هر بازیکن یک مهره را انتخاب می‌کند و کارت‌های رأی‌دهی مطابق با رنگ همان مهره را برای خود برمی‌دارد.
- کارت‌های تصویر را پُر بزنید و به هر بازیکن ۶ عدد کارت تصویر بدهید. بقیه‌ی کارت‌های تصویر را به عنوان کارت‌های ذخیره کنار بگذارید. (شکل شماره‌ی ۱)

۱



- کارت‌های تصویر خود را در طول بازی به هیچ عنوان به دیگر بازیکنان نشان ندهید.
- یک نفر را به قید قرعه یا با توافق جمع به عنوان اولین استوژیتاک اعظم انتخاب کنید. بعد از هر دور، مقام استوژیتاکی به نفر سمت راست او منتقل می‌شود.

هدف بازی

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

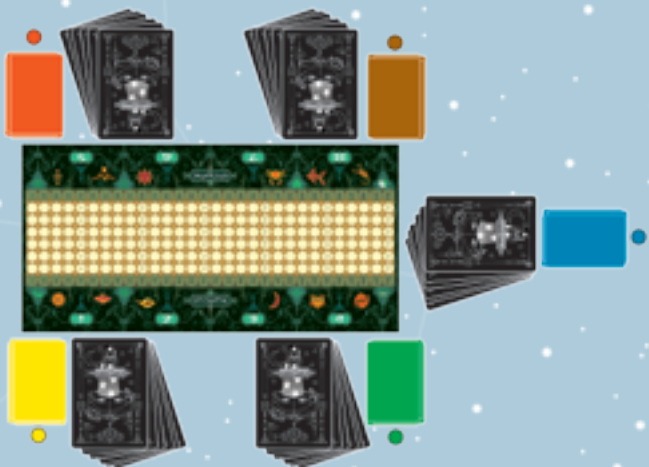
روش بازی

- استوژیتاک 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.
- استوژیتاک آن کارت را به صورتی که تصویر کارت دیده نشود روی زمین می‌گذارد.
- اکنون بازیکنان دیگر باید از بین ۶ کارت تصویرشان، کارتی را انتخاب کنند که بیشترین شباهت ظاهری یا مفهومی را به نشانه‌ی مورد نظر استوژیتاک داشته باشد. هر بازیکن کارت تصویر منتخبش را به نحوی که تصویر کارت توسط هیچ‌کس دیده نشود به استوژیتاک می‌دهد.
- بعد از اینکه همه‌ی بازیکنان کارت‌های تصویر منتخب خود را به استوژیتاک تحویل دادند، استوژیتاک این کارت‌ها را به همراه کارت تصویر خود پُر 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 شماره‌ی ۲)

رأی‌دهی

- اکنون باید بازیکنان از بین کارت‌های تصویر چیده شده، کارت تصویر مورد نظر استوژیتاک را کشف کنند. برای این کار، هر بازیکن می‌بایست تمام کارت‌های تصویر چیده شده را به دقت نگاه کند و در نهایت یک کارت را در ذهن خود انتخاب کند.
- هر بازیکن مطابق با شماره‌ی کارت تصویری که حدس می‌زند کارت تصویر استوژیتاک است، یک کارت رأی‌دهی خود را به صورت مخفیانه به استوژیتاک می‌دهد. (بازیکنان باید کارت‌های رأی‌دهی خود را به گونه‌ای قرار دهند که هیچ‌کس دیگری نفهمد آن‌ها به چه شماره‌ای رأی داده‌اند.)
- هیچ بازیکنی نباید به کارت تصویر خود رأی بدهد.
- بعد از اینکه تمام بازیکن‌ها انتخاب خود را انجام دادند و کارت‌های رأی‌دهی خود را تحویل دادند، استوژیتاک آن‌ها را رو می‌کند و هر کارت

۲



شکل شماره‌ی ۱



شکل شماره‌ی ۲



شکل شماره‌ی ۳



شکل شماره‌ی ۴

۳



رأی‌دهی را در زیر کارت تصویری که به آن رأی داده است قرار می‌دهد (شکل شماره ی ۳).

۵- در نهایت، استوژیتاک شماره‌ی کارت تصویر خود را اعلام می‌کند تا معلوم شود چه کسانی کارت تصویر او را درست حدس زده‌اند.

۶- حواستان باشد که خودِ استوژیتاک نمی‌تواند رأی بدهد.

امتیازدهی

۱- در حالتی‌که همه‌ی بازیکنان کارت تصویر استوژیتاک را درست حدس زده باشند، استوژیتاک صفر امتیاز و بقیه‌ی بازیکنان هرکدام ۲ امتیاز می‌گیرند. (یعنی استوژیتاک به‌قدری کارت تصویر خود را واضح توصیف کرده است که همه‌ی بازیکنان آن را به راحتی پیدا کرده‌اند. پس توصیفش ساده‌انگارانه و کم ارزش بوده است.)

۲- در حالتی هم که هیچ بازیکنی کارت تصویر استوژیتاک را درست حدس نزده باشد، بازهم استوژیتاک هیچ امتیازی نمی‌گیرد و بقیه‌ی بازیکنان هرکدام ۲ امتیاز می‌گیرند. (یعنی استوژیتاک به‌قدری کارت تصویر خود را مبهم و پیچیده توصیف کرده‌است که هیچ بازیکن دیگری نتوانسته آن را پیدا کند. پس باز هم توصیفش کم ارزش بوده است.)

۳- در هر حالت دیگری (حتی اگر فقط یک بازیکن به کارت تصویر استوژیتاک رأی داده باشد)، استوژیتاک ۳ امتیاز و بازیکن یا بازیکنانی هم که کارت تصویر وی را درست پیدا کرده‌اند ۳ امتیاز می‌گیرند. (یعنی این بار استوژیتاک توانسته به‌گونه‌ای ماهرانه کارت تصویر خود را دوپهلو 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 (به‌غیر از استوژیتاک) به ازای هر یک بازیکنی که به کارت تصویرش رأی داده باشد، یک امتیاز اضافی می‌گیرد. (یعنی این بازیکن توانسته به‌گونه‌ای زیرکانه کارت تصویر خود را مطابق با مفهوم بیان شده توسط استوژیتاک 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 شماره ی ۴)

۵- در آخر، استوژیتاک امتیاز هر بازیکن را محاسبه می‌کند و مهره‌ی هر بازیکن را روی صفحه‌ی امتیازدهی، تا امتیاز کسب کرده در آن دور از بازی جلو می‌برد (شکل شماره ی ۴) . . . و سرانجام مقام استوژیتاکی را به نفر سمت راست خود تحویل می‌دهد.

ادامه‌ی بازی

استوژیتاک 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 عدد کارت تصویر داشته باشد). سپس بازی مشابه با دور اول ادامه می‌یابد. (هرگاه بازی به قدری ادامه پیدا کرد که کارت‌های تصویر ذخیره تمام شدند، کارت‌های ریخته‌شده درون جعبه را بُر بزنید و از آن ها به عنوان کارت‌های تصویر ذخیره استفاده کنید.)



اتمام بازی

۱- اولین بازیکنی که به امتیاز ۳۰ برسد برنده‌ی بازی است و بازی پایان می‌یابد.
۲- البته می‌توان برای پایان بازی روش‌های دیگری را نیز در نظر گرفت. مثلاً زمانی بازی به پایان برسد و امتیازها شمرده شوند که همه‌ی بازیکن‌ها یک بار به مقام استوژیتاکی رسیده باشند. یا مثلاً اولین بازیکنی که به امتیاز ۶۰ برسد برنده‌ی بازی باشد (برای این کار باید بعد از رسیدن به عدد ۳۰ روی صفحه‌ی امتیازدهی دوباره از عدد ۱ شروع کنید).

راهنمای

بازی ۳ نفره

روش بازی سه نفره، مشابه با همان روش بیان شده در بالا است، با این تفاوت‌ها که:

۱- هر بازیکن به جای ۶ کارت تصویر، ۷ کارت تصویر خواهد داشت.
۲- پس از بیان مفهوم کارتِ تصویرِ مورد نظرِ استوژیتاک، دو بازیکن دیگر از بین کارت‌های تصویرِ خود، به جای یک کارت تصویر، دو کارت تصویر انتخاب می‌کنند و به استوژیتاک تحویل می‌دهند. (یعنی در نهایت استوژیتاک ۵ کارت را بُر می‌زند و در کنار شماره‌های ۱ تا ۵ روی صفحه امتیازدهی می‌چیند.)

۳- در پایان هر دور از بازی، استوژیتاک جدید به هر بازیکن ۱ یا ۲ کارت تصویر از روی دسته‌ی کارت‌های ذخیره می‌دهد تا هر بازیکنی حتماً دوباره ۷ کارت تصویر داشته باشد.

روش بازی تیمی:

برای آشنایی با روش بازی " استوژیت تیمی " به وب‌سایت ما مراجعه کنید.
www.houpaa.com

نام بازی: استوژیت Stogite

رده‌ی بازی: Storytelling and Creative Verbal Game

سال انتشار: ۱۳۹۳/۲۰۱۴

تولید کننده: HOUPAA

گروه تصویرگری و رنگ آمیزی: سید نعیم تدین - فاطمه محمد علیپور

طرح و توسعه: شادی مرادخانی

ایده‌پردازی: کاری مشترک از اتاق فکر و استودیوی گرافیک هوپا

نمونه‌ی بازی

این صفحه را برگردانید و در کنار صفحه‌ی ۳ قرار دهید و به شکل‌ها دقت کنید:

در شکل شماره‌ی ۱ بازیکنی که مهره‌ی آبی دارد استوژیتاک است. وی کارتی با مفهوم "خیانت" انتخاب کرده است. سپس بازیکنان دیگر هم هرکدام کارتی متناسب با همین مفهوم انتخاب کرده و طوری که بقیه‌ی بازیکنان، تصویر کارت را نبینند آن را به استوژیتاک داده‌اند. در شکل شماره‌ی ۲ استوژیتاک تمام کارت‌ها را با یکدیگر بُر زده و آن‌ها را کنار شماره‌های لبه‌ی صفحه، از ۱ تا ۵ چیده‌است. سپس هر بازیکن با دقت بر روی کارت‌های چیده‌شده، سعی کرده است کارت استوژیتاک را حدس بزند. هر بازیکن کارت رأی‌دهی خود را طوری که بقیه‌ی بازیکنان نفهمند به کدام تصویر رأی داده است به استوژیتاک داده است. در شکل شماره‌ی ۳، استوژیتاک کارت‌های رأی‌دهی را رو کرده و در کنار کارت‌های انتخاب شده چیده است. معلوم شده است که بازیکن قرمز به کارت شماره‌ی ۱، بازیکن‌های قهوه‌ای و سبز به کارت شماره‌ی ۳ و بازیکن زرد به کارت شماره‌ی ۵ رأی داده است.

کارت موردنظر استوژیتاک، کارت شماره‌ی ۱ بوده است.

معلوم است که فقط بازیکن قرمز کارت مورد نظر استوژیتاک را درست تشخیص داده است. پس هم استوژیتاک و هم بازیکن قرمز هرکدام ۳ امتیاز می‌گیرند. دو بازیکن هم به کارت شماره‌ی ۳ رأی داده‌اند که متعلق به بازیکن زرد بوده است، پس بازیکن زرد هم ۲ امتیاز می‌گیرد. یک بازیکن هم به کارت شماره‌ی ۵ رأی داده است که متعلق به بازیکن قهوه‌ای بوده است، پس بازیکن قهوه‌ای هم ۱ امتیاز می‌گیرد. بازیکن سبز امتیازی نمی‌گیرد، چون کارت استوژیتاک را درست حدس نزده است و هیچ بازیکنی هم به کارت او (کارت شماره‌ی ۴) رأی نداده است. در شکل شماره‌ی ۴، استوژیتاک مهره‌ی هر بازیکن را تا امتیازی که کسب کرده است روی صفحه‌ی امتیازشماری جلو برده است.



برای بهره‌مندی از خدمات پس از فروش، بارکد بازی را به‌شماره‌ی ۰۴۹۱۵۲۲۰۰۰ پیامک کنید.



© & 2014 / HOUPAA

