

دفترچه راهنمای

گوهنشر

روش اول بازی:
بازی با کارتهای حامی



پیشنهاد می‌شود برای دفعات اول از این روش بازی استفاده کنید
و پس از کسب مهارت از روش دوم و سوم بازی لذت ببرید.

شما در بازی گوهرنشان در نقش اشخاصی هندی دوست هستید که باید موزه‌های نقاشی راه‌اندازی کنید و با خرید و جمع‌آوری آثار ارزشمند ایران و جهان، بهترین موزه را برای خود بسازید.

بازی گوهرنشان دارای سه روش بازی می‌باشد:

♦ روش اول: بازی با کارت‌های حامی و اسپانسر

♦ روش دوم: بازی با کارت‌های سردر موزه

♦ روش سوم: بازی با کارت ویژه موزه حامیان بابرکا

توصیه می‌شود برای دفعات اول از روش اول بازی استفاده کنید و پس از کسب مهارت از روش دوم و سوم بازی لذت ببرید. این بازی برای ۲ تا ۴ بازیکن بالای ۹ سال طراحی شده و زمان بازی حدود ۳۰ دقیقه است.



اجزای بازی:

♦ ۹۰ کارت تابلوهای نقاشی شامل:

۴۰ کارت سطح ۱ (رنگ آبی) ۳۰ کارت سطح ۲ (رنگ قرمز) ۲۰ کارت سطح ۳ (رنگ سبز)



♦ ۱ کارت سردر ویژه

(روش سوم بازی)



♦ ۱۴ کارت سردر موزه

(روش دوم بازی)



♦ ۱۰ کارت حامی و اسپانسر

(روش اول بازی)



♦ ۳۵ گوهر در ۵ رنگ

۷ گوهر سفید



۷ گوهر آبی



۷ گوهر زرد



۷ گوهر سبز



۷ گوهر قرمز



♦ ۲ دفترچه راهنمای بازی



♦ ۱ نشانگر نفر اول



♦ ۵ سکه طلا



* تعدادی گوهر و سکه اضافه برای روز مبادا در داخل جعبه بازی می‌باشد.

○ روش اول بازی: بازی با کارتهای حامی و اسپانسر

چیدمان بازی



۱- هر دسته از کارت تابلوهای نقاشی را به صورت جداگانه بر بزنید و آنها را به پشت مانند شکل به ترتیب از سطح ۱ در پایین تا سطح ۳ در بالا قرار دهید. از روی هر سطح ۴ کارت را بردارید و به رو کنار دسته کارتها قرار دهید.

۲- کارتهای حامی موزه را بدون آنکه روی آنها دیده شوند، به خوبی بر بزنید و از آنها به تعداد «یک عدد بیشتر از بازیکنان» جدا کرده و به رو بالای کارتهای تابلو نقاشی قرار دهید. باقی کارتها را در جعبه بازی بگذارید. به عنوان مثال در شکل، ۵ کارت حامی برای ۴ بازیکن قرار داده شده است.

۳- گوه‌های بازی را به تعداد طبق جدول زیر جدا کنید و در کنار کارتهای بازی قرار دهید. ۵ سکه طلا را نیز کنار گوه‌ها بگذارید.

(پس از چیدمان بازی طبق جدول گوه‌های باقیمانده را به جعبه بازگردانید. گوه‌ها و کارتهای حامی که در جعبه گذاشتید دیگر در طول بازی استفاده نخواهند شد.)

بازی ۲ نفره	بازی ۳ نفره	بازی ۴ نفره
از هر رنگ گوه ۴ عدد	از هر رنگ گوه ۵ عدد	از هر رنگ گوه ۷ عدد
۳ کارت حامی	۴ کارت حامی	۵ کارت حامی
۵ سکه طلا	۵ سکه طلا	۵ سکه طلا

هدف بازی

در بازی گوه‌ر نشان بازیکنان باید با جمع‌آوری و پرداخت گوه‌های قیمتی، برای موزه‌های خود تابلوهای نقاشی مختلف خریداری کنند و بتوانند برای موزه خود حامی و اسپانسر بگیرند. بازیکنی که مجموع امتیازاتش به ۱۵ برسد برنده بازی است.


تابلوهای موزه



به عنوان مثال برای خرید این کارت بازیکن باید ۴ گوه زرد، ۲ گوه سفید و یک گوه قرمز پرداخت کند. پس از خرید این تابلو ۲ امتیاز به بازیکن تعلق می‌گیرد. به علاوه آن یک گوه پاداشی به رنگ آبی به صورت دائمی خواهد داشت که در خریدهای بعدی می‌تواند از آن استفاده کند.

کارتهای اصلی بازی تابلوهای موزه هستند که برای خرید آنها باید گوه‌ها بپردازید و با خرید این کارتها گوه پاداشی و امتیاز دریافت می‌کنید. این تابلوها در دسترس همه بازیکنان است و هر بازیکن می‌تواند با پرداخت هزینه هر تابلو که در پایین آن درج شده آن را خریداری کند. هر بازیکنی که تابلویی می‌خرد آن را در مقابل خود قرار می‌دهد و از گوه‌ها پاداشی و امتیاز آن بهره‌مند می‌شود. تابلوهای نقاشی در سه سطح هستند. سطح ۱ شامل نقاشی‌های آماتور، سطح ۲ نقاشی‌های برجسته جهان و سطح ۳ نقاشی‌های معروف ایرانی است که بعضاً امتیازهای متفاوت از هم دارند.

شیوه انجام بازی:

پس از چیدمان بازی، نشانگر نفر اول  را به کسی از بازیکنان دهید که اخیراً به یک موزه رفته باشد؛ این فرد شروع کننده بازی است؛ پس از او نوبت در جهت حرکت عقربه های ساعت می چرخد و به سایر بازیکنان می رسد. نشانگر نفر اول تا پایان بازی دست همان بازیکن باقی می ماند.

تعیین یک نفر به عنوان نفر اول از این نظر مهم است که باعث می شود تمام بازیکنان به تعداد برابر نوبت خود را بازی کنند.

هر بازیکن در نوبت خود باید فقط یکی از سه عمل زیر را به انتخاب خود انجام دهد:

۳- خرید تابلو

۲- رزرو تابلو و گرفتن طلا

۱- برداشتن گوهر

۱- برداشتن گوهر

هر بازیکن در نوبت خود میتواند

دو گوهر هم رنگ

به شرط باقی ماندن حداقل دو گوهر از همان رنگ



یا

سه گوهر غیر هم رنگ



بردارد

نکات مهم:

- ۱- پس از برداشتن دو گوهر هم رنگ، حتماً باید حداقل دو گوهر از همان رنگ روی زمین باقی بماند؛ در غیر اینصورت بازیکن نمی تواند دو گوهر هم رنگ بردارد.
- ۲- هر بازیکن تنها می تواند در دست خود مجموعاً ۱۰ عدد گوهر و طلا داشته باشد. یعنی در صورتی که بازیکن بعد از برداشتن گوهر از روی زمین در نوبت خود بیش از ۱۰ گوهر و طلا (مجموعاً با هم) داشته باشد باید به انتخاب خود گوهرهای اضافه خود را به زمین بازگرداند تا تنها ۱۰ گوهر و طلا در دستش باقی بماند.
- ۳- بازیکنان نمیتوانند گوهرها و طلاهای خود را مخفی کنند و دارایی تمام بازیکنان باید معلوم باشد.
- ۴- هنگام برداشتن گوهر بازیکن نمی تواند سکه طلا بردارد. فقط گوهر!

۲- رزرو تابلو و گرفتن طلا

هر بازیکن در نوبت خود می تواند یکی از کارتهای نقاشی موجود در زمین بازی را برای خود رزرو کند و هنگامی که توانست، در نوبتهای بعدی با پرداخت هزینه آن را خریداری کند. پس از رزرو تابلو سایر بازیکنان دیگر نمیتوانند آن کارت را بخرند. با رزرو کارت بازیکن یک سکه طلا نیز بدست می آورد. پس تنها راه بدست آوردن طلا، رزرو تابلو است.

بازیکنان می توانند هنگام خرید تابلوهای نقاشی از هر سکه طلا به جای یک رنگ گوهر به دلخواه خود استفاده کنند.

بعد از آنکه بازیکن kartی را رزرو کرد، آن کارت را جدا از کارتهای خریداری شده خود قرار می دهد و تا زمانی که هزینه آن کارت را نپردازد و آن را نخرد، نمی تواند از امتیاز و گوهر پاداشی آن استفاده کند.

نکات مهم:

- ۱- تنها تابلوهای نقاشی قابل رزرو هستند؛ کارتهای حامی غیر قابل رزرواند.
- ۲- هر بازیکن می‌تواند ۳ تابلو را بدون آنکه بخرد در رزرو خود نگه دارد. اما در صورتی که هرکدام از این تابلوهای رزرو شده را بخرد باز هم می‌تواند تابلو رزرو کند.
- ۳- سکه‌های طلایی که با رزرو کارتها بدست می‌آیند به طور مستقل و جداگانه می‌توانند در کنار سایر گوهرها برای خرید هر کارتی خرج شوند؛ و نیاز به خریدن همان تابلوی رزرو شده نیست.
- ۴- در بازی تنها ۵ سکه طلا وجود دارد. پس در صورتی که هنگام رزرو سکه‌ای برای برداشتن وجود نداشته باشد، تابلو بدون برداشتن سکه رزرو می‌شود.



مثال: پوریا در حال حاضر ۲ گوه‌ر قرمز و ۲ گوه‌ر زرد دارد. او در نوبت خود این کارت را رزرو می‌کند که در کنار آن یک سکه طلا نیز بدست می‌آورد. کارت رزرو شده را جدا از کارتهای خریداری شده خود می‌گذارد. او در نوبت بعدی می‌تواند با پرداخت ۲ گوه‌ر قرمز و ۲ گوه‌ر زرد خود به علاوه سکه طلا به جای یک گوه‌ر آبی این کارت را برای خود خریداری کند. بعد از خرید این کارت او یک گوه‌ر پاداشی سبز بدست می‌آورد.

۳- خرید تابلو

بازیکن در نوبت خود می‌تواند در صورت داشتن گوه‌ر مورد نیاز یک تابلو، آن تابلو را خریداری کند. برای خرید تابلو، بازیکن باید هزینه خرید تابلو را با گوه‌ر و یا طلا و یا ترکیبی از هر دو پرداخت کند. پس از خرید، گوهرها و طلاهای پرداخت شده به زمین بازی بازمی‌گردند. بازیکن در هر نوبت می‌تواند یکی از تابلوهای موجود در زمین بازی و یا تابلوهای رزرو شده خود را بخرد. در صورت نداشتن هر رنگ گوه‌ر، می‌توان به جای هر گوه‌ر یک سکه طلا پرداخت کرد. بازیکنان باید تابلوهای خریداری شده خود را به تفکیک رنگ گوه‌رهای پاداشی جوری بر روی هم بچینند که امتیاز و گوه‌ر پاداشی کارتها دیده شوند (مانند شکل).

مثال: مهسا با پرداخت ۳ گوه‌ر زرد، ۴ گوه‌ر قرمز، یک سکه طلا به جای پنجمین گوه‌ر قرمز این کارت را خریداری می‌کند و آن را در مجموعه تابلوهای خریداری شده خود قرار می‌دهد. با خرید این کارت او یک گوه‌ر پاداشی سفید و ۲ امتیاز خواهد دریافت می‌کند.

(شیوه صحیح چیدمان تابلوهای خریداری شده)



نکته مهم: پس از خرید یا رزرو هر کارت تابلو توسط بازیکنان، یک کارت دیگر از دسته کارتهای همان سطح برداشته و به رو، جای کارت خرید یا رزرو شده بگذارید. همواره در طول بازی در هر سطح از تابلوها باید ۴ کارت به رو باشند؛ مگر آنکه دسته کارتهای آن سطح تمام شده باشد.

گوهرهای پاداشی:

بالای تمامی کارتهای تابلو نقاشی تصویر یک گوهر پاداشی با رنگ مشخص وجود دارد. پس از خرید هر تابلو، گوهر پاداشی آن کارت به طور دائم به خریدار تعلق می‌گیرد؛ این گوهر پاداشی در خریدهای بعدی بازیکن در تمام طول بازی می‌تواند به او کمک کند؛ چون باعث تخفیف در خریدهای بعدی می‌شود. به عبارت دیگر در صورت داشتن گوهر پاداشی، بازیکن هنگام خرید یک تابلو، به تعداد و رنگ گوهر پاداشی در خرید تابلو تخفیف خواهد گرفت. به مثال توجه کنید:

مثال: دانا تا کنون ۳ کارت برای خود خریداری کرده است. در این سه کارت دو گوهر پاداشی سبز و یک گوهر پاداشی قرمز وجود دارد. حالا او برای خرید کارت جدید باید ۲ گوهر سبز، ۲ گوهر قرمز و ۱ گوهر سفید پرداخت کند. اما به دلیل داشتن گوهرهای پاداشی، برای خرید کارت جدید تنها یک گوهر قرمز و یک گوهر سفید پرداخت می‌کند و به تعداد ۲ گوهر پاداشی سبز و ۱ گوهر پاداشی قرمز تخفیف می‌گیرد.



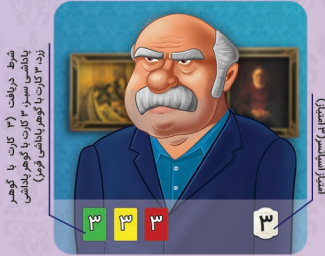
نکات مهم:

- ۱- اگر بازیکنی بتواند با گوهرهای پاداشی خود کارتی را به رایگان بردارد، این عمل مجاز است و می‌تواند در نوبت خود آن کارت را به رایگان دریافت کند.
- ۲- گوهرهای پاداشی، به صورت دائمی هستند؛ یعنی پس از هر بار استفاده تا پایان بازی متعلق به همان بازیکن بوده و می‌توانند دوباره در نوبت‌های بعدی و خریدهای بعدی مورد استفاده قرار گیرند.



مثال: پریا برای خرید کارت جدید خود باید ۳ گوهر آبی پرداخت کند. اما به دلیل اینکه پیش از این سه کارت با گوهرهای پاداشی آبی خریداری کرده است و در موزه خود دارد، کارت جدید را به رایگان و بدون پرداخت چیزی دریافت می‌کند.

حامیان موزه



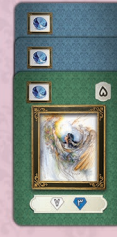
به عنوان مثال برای دریافت این حامی، بازیکن باید در موزه خود سه کارت تابلو با گوهر پاداشی سبز، سه تابلو با گوهر پاداشی زرد و سه تابلو با گوهر پاداشی قرمز داشته باشد.

در هر لحظه از بازی اگر بازیکنی بتواند شرط دریافت یکی از کارتهای حامی را کسب کند آن کارت را در همان نوبت برمی‌دارد.

تمامی کارتهای حامی دارای ۳ امتیاز هستند و برای گرفتن آنها فقط گوهرهای پاداشی محاسبه و استفاده می‌شوند. نکات مهم:

- ۱- هر بازیکنی که در نوبت خود پس از خرید یک تابلو شرایط دریافت حامی را کسب کند باید در همان نوبت آن کارت حامی را بردارد.
- ۲- بازیکنان نمی‌توانند از گرفتن کارتهای حامی صرف‌نظر کنند.
- ۳- کارتهای حامی فقط با داشتن گوهرهای پاداشی بدست می‌آیند.
- ۴- برای برداشتن کارت حامی بازیکن چیزی پرداخت نمی‌کند و صرفاً داشتن گوهرهای پاداشی کافیست.
- ۵- اگر بازیکنی بتواند در یک نوبت شرایط گرفتن چند کارت حامی را کسب کند، به انتخاب خود یک حامی را برداشته و کارتهای حامی دیگر را در نوبتهای بعدی خود خواهد برداشت.
- ۶- برخلاف کارتهای تابلوهای نقاشی، پس از برداشته شدن هر کارت حامی از زمین بازی، حامی دیگری جایگزین نخواهد شد.

مثال: دانا در نوبت خود توانست با خرید یک تابلوی آبی، از هر رنگ سبز، قرمز، سفید و آبی سه گوهر پاداشی جمع کند. حالا او شرایط برداشتن دو کارت حامی را دارد. در این نوبت او می‌تواند به انتخاب خودش یکی از حامیان را بردارد و در نوبت بعد حامی دیگر را.



پایان بازی:

در هر زمان از بازی، اگر مجموع امتیازات درج شده بر روی کارتهای تابلو و حامی هریک از بازیکنان به ۱۵ برسد، دور آخر بازی می‌باشد؛ یعنی بازی تا نوبت نفر قبل از «نفر اول» (فردی که نشانگر نفر اول در ابتدای بازی به او داده شد) ادامه پیدا می‌کند و پس از آن پایان می‌یابد. بازیکنی که توانست امتیاز بیشتری کسب کند برنده بازی است. در صورت برابری و تساوی امتیازها، بازیکنی که کمترین کارت تابلو را داشته باشد برنده بازی است.

مثال: دانا در مثال بالا دانا پس از برداشتن دو کارت حامی در دو نوبت مختلف، مجموعاً دارای ۱۶ امتیاز می‌شود و باید پایان بازی را اعلام کند. در صورتی که در این دور هیچ کدام از سایر بازیکنان نتوانند امتیاز بالای ۱۶ بگیرند، دانا برنده بازی می‌شود.



بابُركا

BABORKA.IR

گروه بازی‌سازی بابُركا در سال ۱۳۹۵ به بهونه ساخت بازیهای رومیزی تشکیل شد؛ هدفمون اولاً ترویج بازی رومیزی بین مردم و ثانیاً تولید بازی‌های با کیفیت داخلی. بازی‌هایی که جای خالی‌شون تو دنیای امروزی تو جمع‌های دوستانه و خانوادگی حس می‌شه؛ بازی‌هایی که ورودشون به این جمع‌ها باعث میشه که حتی برای چند دقیقه هم که شده همگی از بحث سیاسی و اقتصادی گرفته تا دیدن کلیپ یا بازی با گوشی رو کنار بذارن و دور هم جمع بشن و یه تجربه خیلی هیجان‌انگیز و بعضی وقتا خنده‌دار داشته باشند؛ بازی‌هایی که سردی دورهمی‌ها رو از بین می‌بره و خودش بهونه‌ای برای دور هم جمع شدن.

ما برای تولید بازی‌هامون از روش سرمایه‌گذاری جمعی یا کراودفاندینگ استفاده کردیم. سرمایه‌گذاری جمعی یکی از شیوه‌های مرسوم جذب سرمایه تو دنیای بازی‌های رومیزی و بردگیم‌هاست و تو همه جای دنیا از این شیوه برای تامین مالی و تولید خیلی از بازی‌ها استفاده میشه.



فاندوران

FUNDORUN.COM

گروه بازی‌سازی بابُركا با همکاری سایت فاندوران تونست سرمایه مورد نیاز برای تولید بازی گوهرنشان رو در طول دو ماه و با حمایت حامیان عزیز جمع‌آوری کنه و بازی رو تولید کنه و به دست علاقه‌مندان بازی‌های رومیزی و بردگیم برسونه.



حامیانی که با حمایت‌های صمیمانه‌شون به ما در تولید بازی‌هامون کمک کردند:

مینا نیکبخت، غزاله خاقلی زاده، فرزاد دیوسالار، شهاب ص، پویا گودرزی، رضا زمانی، امیراسلان صابری، علیرضا گرمای، مسعود رضایی، احسان پیری، فاطمه دهقانی، تکتم خضری، مجید صادقی، فاطمه شریعتی، یگانه سارانی، محسن رضوانی، علیرضا صیوری، نرگس ناجیان، حسین ثابت، سید سجاد نوری، سید سیاوش هاشمزاده، محمد کریمی، مائده مرادی، میلاد بهرامی، میلاد سرابندی، فاطمه پالیزدار، مریم فداکارسرابی، حسن پیروز، محسن عمادالدین، مهدی برهانی، امین باغ علیشاهی، نادر جهانی، الناز طاهروردی، محمد حسین پورامینی، پوریا علیشاهی، پوریا نجفی، ساجده پورخسروانی، سیاوش رستمی، نسیم امراللهی، فاطمه نصرتی، سید علی رضا موسوی، محمد مهدی غیرتیان، شهرام نژادی، منصوره حضوری، حسن اندرزگو، سیامک ناصر پرور، علی صیادی، هادی واعظی، محمد حسین پنجه‌چی، زیبا کشاورز، مهدی امیری، محمد صادق توسلی، هانیه سادات رضوی، فاطمه مهدوی، حامد ذقانی، ساناز طایفه، علیرضا پوراسد، ریحانه سلیمانی، داوود شیخان، ابراهیم عبداللهی، امیرسینا زمانیان، نگار رحیمی، اشکان روحانی، مصطفی نقی پورفر، حورا وکیلی، رویا حضوری، زهرا شجری، صدیقه پالیزدار، پویا شعبانی، سکینه ملازاده، سهراب مستقیم، مانی صفارنیا، مینا معمار، میترا طاهایی، دانیال عبداللهی، محمد مهدی یوسفی، فهیمه حائری، ستاره کیخا، یاسر ژبان، عباس مرکب ساز، مهدیه ال اقا، مرتضی فکوری، محسن قربانی، مهرناز بهالددینی، کافه اینسامنیا، فروشگاه بازیهای فکری ترنج، مدرسه دخترانه مشکات، دبستان پسرانه مفید ۲، موسسه دانش بنیان تفکر خلاق، انجمن خبریه مهرگان قم، سایت فاندوران



عزیزانی که به هر نحوی کنار ما بودند و با راهنمایی‌ها و همراهی‌های خودشون ما رو در تولید بازی‌ها کمک کردند:

حسن بنیانیان، نادر جهانی، مریم برهانی پور، محمد صادقی، محمد گرجی، زینب خدابخش، حمید توکل پناه، امیر شهریارپور، نرگس فرازان، داوود شیخان، امیر سلامتی، آرش فراهانی، صالح حسن پور، مصطفی صادقی، محمدسجاد آرامش، زهرا شجری

بابُركا

بازی با بُرد و کارت



www.baborka.ir

[baborka](#) [baborka.games](#)

جهت مشاهده فیلم آموزشی

بازی به سایت ما به نشانی

WWW . BABORKA . IR

مراجعه کنید.