



داستان بازی

ویروسی ناشناخته در کهکشان بغلی در حال گسترش است و محققان آن کهکشان متوجه شدند واکسن ویروس داخل پنج وسیله در سیاره‌ی زمین نهفته است. آنها مأمورانی را با سفینه‌های فوق پیشرفته به زمین فرستاده‌اند تا هر بار یکی از آن وسایل را به‌دست بیاورند. چه کسی زودتر از بقیه مأموریت را انجام می‌دهد؟

اجزای بازی

● ۵ عدد نمونک پلاستیکی



صندوقچه

آبازور

روکی آدم آهنی

میز

ماکی مرغ

● ۷۲ عدد کارت مأموریت



● ۶۰ عدد کارت مأموریت آسان
(کارت‌هایی با دو نمونک در تصویر)

● ۱۲ عدد کارت مأموریت سخت
(کارت‌هایی با چهار نمونک در تصویر)

چیدمان بازی

کارت‌های مأموریت آسان (کارت‌هایی با دو نمونک در تصویر) را بر بزنید و یک دسته کارت را تشکیل دهید (به پشت). نمونک‌ها را طوری روی میز بگذارید که در دسترس همه‌ی بازیکن‌ها باشند. هر چیز شکستنی، ریختنی یا بُرنده را از محدوده‌ی بازی دور کنید!

هدف و جریان بازی

هر بازیکن باید با توجه به تصویر روی کارت‌های مأموریت سریعاً تصمیم بگیرد که نمونک مورد نظر روی کارت مأموریت، کدام یک از نمونک‌های بازی بوده و آن‌را بلافاصله برداشته و برنده‌ی آن مأموریت شود. برنده‌ی بازی، بازیکنی است که بیشترین کارت مأموریت را به‌دست آورده است.

آخرین بازیکنی که به محل بازی رسیده بازی را شروع می‌کند و یکی از کارت‌های مأموریت را از روی دسته‌ی کارت‌های مأموریت برمی‌گرداند. این کارت باید به گونه‌ای روی میز قرار بگیرد که همه‌ی بازیکن‌ها بتوانند همزمان تصویر روی کارت را ببینند. در این مرحله هر بازیکن سعی می‌کند سریع‌تر از بازیکن‌های دیگر نمونک مربوط به هر کارت را بردارد. در هر صورت یا یک نمونک با رنگ خودش در تصویر **هست** یا هیچ نمونکی در تصویر با نمونک‌های بازی مطابق **نیست**.

● **هست:** در صورتی که یکی از نمونک‌ها با رنگ خودش در تصویر تطابق داشت، بازیکن‌ها باید همان نمونک را بردارند.

برای مثال، اگر تصویر کارت یک آبازور قرمز روی یک میز خاکستری باشد، بازیکن‌ها باید به‌سرعت آبازور قرمز را بردارند.

● **نیست:** در صورتی که رنگ هیچ کدام از نمونک‌های تصویر با نمونک‌های بازی تطابق نداشته باشد، بازیکن‌ها باید نمونکی را بردارند که رنگ و تصویر آن در کارت وجود **ندارد**. برای مثال، اگر تصویر کارت یک آدم آهنی سبز و یک میز سفید باشد، بازیکنان باید به سرعت آبازور قرمز را بردارند.

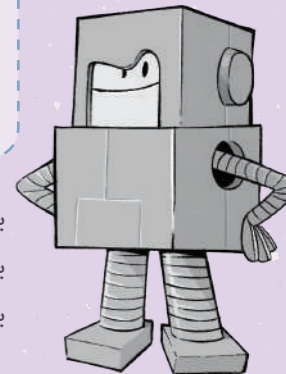


این بازی نوبتی نیست و همه‌ی بازیکن‌ها همزمان بازی می‌کنند. بنابراین سرعت عمل، دقت و تمرکز از شروط اصلی پیروزی در این بازی است.

بازیکنی که سریع‌تر از بقیه، نمونک صحیح را بردارد برنده‌ی آن دور از بازی است و کارت مأموریت را به دست می‌آورد. اگر یکی از بازیکن‌ها نمونک را اشتباه انتخاب کند و یا آن را لمس کند، یکی از کارت‌هایی که قبل از این به دست آورده را از دست می‌دهد. کارت از بازیکنی که اشتباه کرده گرفته و به بازیکنی می‌رسد که نمونک صحیح را برداشته است.

هر بازیکن در هر دور فقط یک‌بار می‌تواند نمونکی را لمس کند و در صورتی که نمونک را اشتباه لمس کند، علاوه بر اینکه یکی از کارت‌های خود را از دست می‌دهد، فرصت دیگری برای بازی در آن نوبت نخواهد داشت.

بازیکنی که در هر دور برنده می‌شود، کارت مربوط به دور بعد را از روی دسته‌ی کارت‌های مأموریت برمی‌گرداند و بازی ادامه پیدا می‌کند.

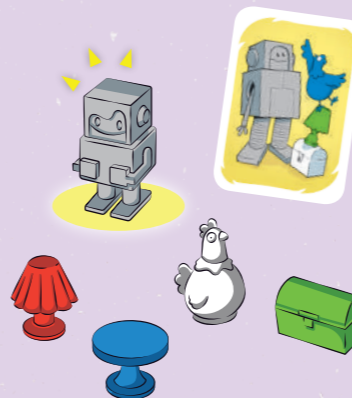


بازی پیشرفته

برای بازی پیشرفته، ابتدا ۱۲ کارت مأموریت سخت (کارت‌های با چهار نمونک در تصویر) را با کارت‌های مأموریت آسان بر بزنید و چیدمان را نیز مانند قبل انجام دهید. در کارت‌های مأموریت سخت همواره یکی از سه حالت زیر پیش خواهد آمد:

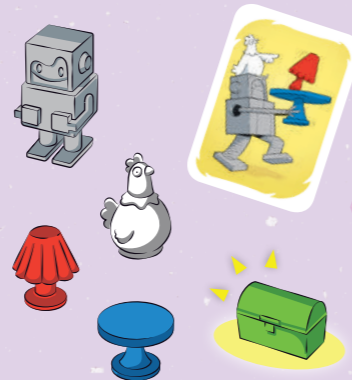
● در صورتی که فقط یکی از نمونک‌ها با رنگ خودش در تصویر تطابق داشت، بازیکن‌ها باید همان نمونک را بردارند.

برای مثال: اگر در تصویر کارت، ربات خاکستری، میز آبی، آبژور سبز و صندوقچه‌ی سفید وجود داشته باشد، بازیکن‌ها باید به سرعت ربات خاکستری را بردارند.



● در صورتی که تمام نمونک‌های تصویر با رنگ واقعیشان تطابق داشته باشند، بازیکن‌ها باید نمونکی را بردارند که در تصویر نیست.

برای مثال: اگر در تصویر کارت، ربات خاکستری، میز آبی، مرغ سفید و آبژور قرمز وجود داشته باشد، بازیکن‌ها باید به سرعت صندوقچه‌ی سبز را بردارند.



● در صورتی که هیچ کدام از نمونک‌های تصویر با رنگ واقعی آن‌ها تطابق نداشته باشد، بازیکن‌ها باید به سرعت نمونکی را بردارند که رنگ آن در تصویر وجود ندارد.

برای مثال، اگر در تصویر کارت، مرغ خاکستری، میز سبز، صندوقچه‌ی آبی و آبژور سفید وجود داشته باشد، رنگ قرمز در تصویر وجود ندارد و بنابراین، بازیکن‌ها باید به سرعت آبژور قرمز را بردارند.



درباره‌ی بازی

بازی پاتک در سال ۱۳۹۴ بر اساس ایده‌ی بازی شناخته شده و پرطرفدار Blitz Ghost و پس از طراحی شخصیت‌ها و داستان جدید و همچنین اضافه شدن کارت‌های پیشرفته، توسط نشر هوپا بازی تولید شد. طراح این بازی، ژاک زایمت Jacques Zeimet آن را نخستین بار در سال ۲۰۱۰ روانه‌ی بازار کرد و در مدت کوتاهی، علاوه بر نسخه‌ی جدیدتر و پیشرفته‌تری که خودش ارائه کرد، نسخه‌های متنوعی از بازی نیز تولید شد. پاتک به عنوان یک بازی مناسب رده‌ی سنی کودکان در طول این چند سال مورد استقبال طرفداران هوپا قرار گرفته و تاکنون دست‌خوش تغییراتی در مسیر بهبود کیفیت شده است. اکنون جدیدترین نسخه‌ی این بازی محبوب را به شما دوستان خوب ارائه می‌دهیم.

هوپا
Hoopa

© ۱۴۰۱ / بازی‌های هوپا

+989361308564

hoopagames



اطلاعات تکمیلی پاتک

بر اساس طرحی از: ژاک زایمت

توسعه دهنده: واحد تحقیق و توسعه بازی‌های هوپا

تصویرگر: نعیم تدین

طراح گرافیک: مهدخت رضاخانی

طراح لوگو: سلمان طاهری

مدیر تولید: سینا برازوان

مدیر پروژه: علیرضا لولاگر

خلافت آموختنی است™

www.hoopagames.ir

برای باخبر شدن از اخبار بازی‌های جدید، مسابقه‌ها، جایزه‌ها و دیگر رویدادها به سایت و صفحه‌ی هوپا سر بزنید.