

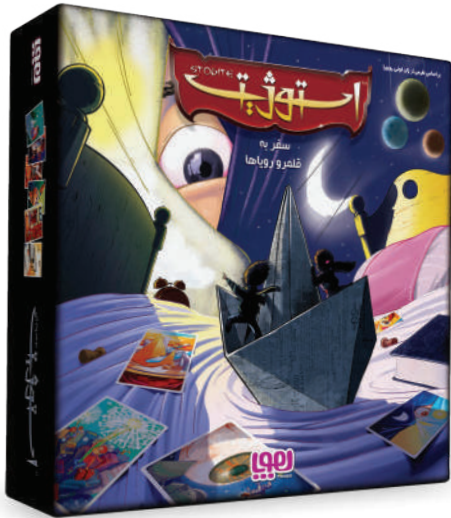


راهنمای بازی

نسخه ی ۱.۰



اطلاعات تکمیلی استوژیت



بر اساس طرحی از: ژان لوئی روبیرا
توسعه دهنده: واحد تحقیق و توسعه بازی‌های هوپا
تصویرگر و ایده پرداز: نعیم تدین
رنگ آمیزی دیجیتال کارت‌ها: فاطمه م. علی پور
تصویرسازی صفحه‌ی بازی: علی کیانی امین
طراح گرافیک: مهدخت رضاخانی
مدیر تولید: سینا برازوان
مدیر پروژه: علیرضا لولاگر

® & © 2018 / Hoopa Games

All rights reserved.

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

هوپا
Hoopa

داستان بازی

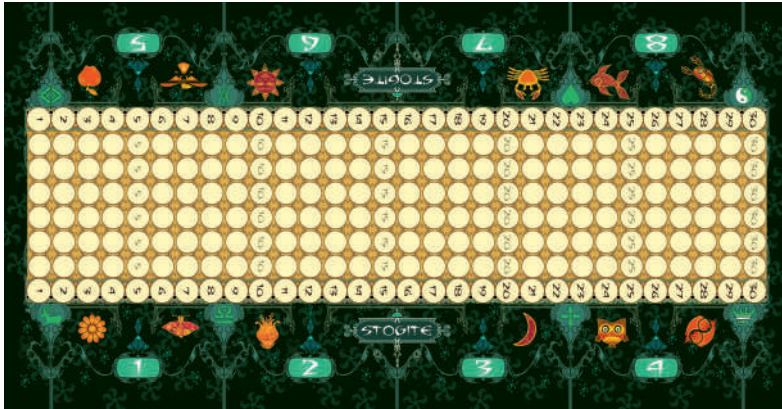
پادشاه نگران است: آخرین روزهای زمستان سر رسیده و قصه‌گو و خوابگزار بزرگ شهر، در اولین روز بهار برای همیشه از سرزمین اسرارآمیز «استوژیت» خواهد رفت. اما چه کسی این توانایی را دارد تا جای خالی او را پُر کند؟ شما، بهترین پیشگوهای سرزمین «استوژیت» هستید که باید در رقابت با یکدیگر، جایگزینی شایسته را برای 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 شماست که 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 بی‌معنا و دور از ذهن که برای هیچ‌کس قابل فهم نباشند. آیا در پایان این رقابت، سرزمین «استوژیت» خوابگزاری خردمند و شایسته پیدا خواهد کرد؟



برای آشنایی با روش‌های بازی دو نفره به صفحه‌های ۱۶ و ۹ و برای بازی سه نفره به صفحه‌ی ۱۹ دفترچه مراجعه کنید.

اجزای بازی

● ۱ عدد صفحه‌ی بازی



● ۹۶ عدد کارت تصویر



● ۸ عدد مهره‌ی امتیازشمار



● ۶۴ عدد نشان رأی‌دهی

(شامل ۸ دسته‌ی ۸ تایی با ۸ رنگ متفاوت)

مهره‌ی امتیازشمار	نشان رأی دهی	صفحه‌ی بازی	کارت تصویر
به تعداد بازیکن‌ها	به ازای هر بازیکن یک دسته	۱ عدد	۹۶ عدد

چیدمان بازی:

- ۱- صفحه‌ی امتیازدهی را روی میز قرار دهید.
- ۲- هر بازیکن یک مهره‌ی امتیازشمار را انتخاب می‌کند و نشان‌های رأی دهی هم‌رنگ آن را برای خود برمی‌دارد.
- ۳- کارت‌های تصویر را بُر بزنید و به هر بازیکن شش عدد کارت تصویر بدهید. بقیه‌ی کارت‌های تصویر را به عنوان کارت‌های ذخیره کنار بگذارید. (شکل ۱)

کارت‌های تصویر خود را در طول بازی به هیچ عنوان به دیگر بازیکن‌ها نشان ندهید.

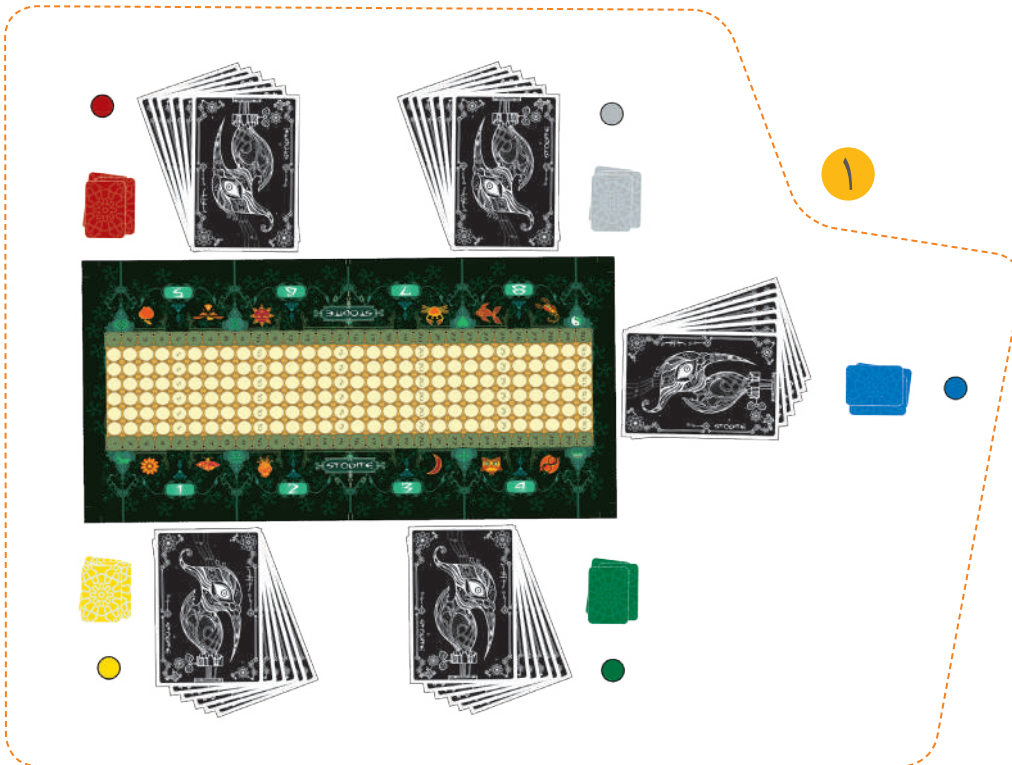
- ۴- یک نفر را به قید قرعه یا با توافق جمع به عنوان اولین قسه‌گو انتخاب کنید. (بعد از هر دور، مقام قسه‌گو به نفر سمت چپ او منتقل می‌شود).

هدف بازی:

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

جریان بازی:

- ۱- قسه‌گو 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- قسه‌گو آن کارت را به صورتی که تصویر کارت دیده نشود روی زمین می‌گذارد.



۳- اکنون بازیکن‌های دیگر باید از بین شش کارت تصویرشان، kartی 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 بازیکن‌ها 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 بازیکنان باید از بین کارت‌های تصویر چیده شده، کارت تصویر مورد نظر قصه‌گو 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.
- ۲- هر بازیکن باید یک نشان رأی دهی مطابق شماره‌ی کارت تصویری که انتخاب کرده را به صورت مخفیانه به قصه‌گو بدهد. (بازیکنان باید نشان‌های رأی دهی خود را به طوری که هیچ بازیکن دیگری عدد روی آن را نبیند به قصه‌گو بدهند).

هیچ بازیکنی نباید به کارت تصویر خود رأی بدهد.

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

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

خود قصه گو نمی تواند رأی بدهد.



امتیازدهی:

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

● در حالتی هم که هیچ بازیکنی کارت تصویر قصه‌گو را درست حدس نزده باشد، بازهم قصه‌گو هیچ امتیازی نمی‌گیرد و بقیه‌ی بازیکن‌ها هر کدام **دو امتیاز** می‌گیرند. (یعنی قصه‌گو 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.)

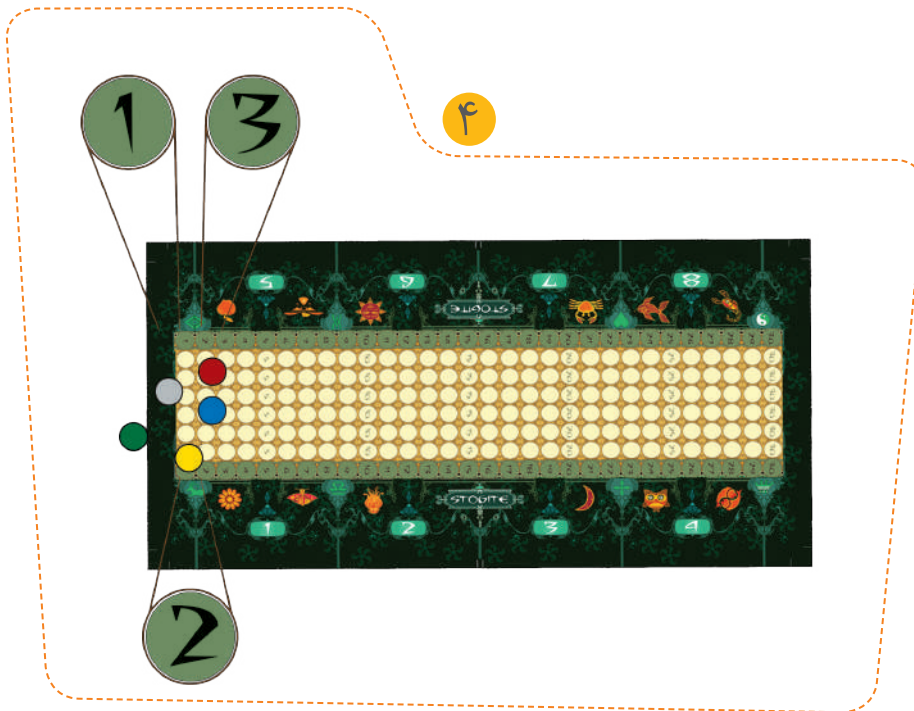
● در هر حالت دیگری (حتی اگر فقط یک بازیکن به کارت تصویر قصه‌گو رأی داده باشد)، قصه‌گو **سه امتیاز** و بازیکن یا بازیکن‌هایی هم که کارت تصویر وی را درست پیدا کرده‌اند **سه امتیاز** می‌گیرند. (یعنی این بار قصه‌گو توانسته به گونه‌ای ماهرانه کارت تصویر خود را دوپهلوی و چندلایه توصیف کند که تنها تعداد کمی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

● در ادامه، هر بازیکن (به غیر از قصه‌گو) به ازای هر رأی که به کارت تصویرش داده شده باشد، **یک امتیاز اضافی** می‌گیرد. (یعنی این بازیکن نتوانسته به گونه‌ای زیرکانه کارت تصویر خود را مطابق کرده است و باعث شود تا به کارت تصویر او رأی بدهند. پس انتخابی هوشمندانه و با ارزش بوده است.) (شکل ۴)

● در آخر، قصه‌گو امتیاز هر بازیکن را محاسبه می‌کند و مهره‌ی امتیازشمار او را روی صفحه‌ی امتیازدهی، به تعداد امتیاز کسب شده در آن دور از بازی جلو می‌برد (شکل ۴). . . . و سرانجام مقام قصه‌گو را به نفر سمت چپ خود تحویل می‌دهد.

ادامه‌ی بازی:

قصه‌گوی 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.



هرگاه بازی به قدری ادامه پیدا کرد که کارت‌های تصویر ذخیره تمام شدند، کارت‌های ریخته شده درون جعبه را بُر بزنید و از آن‌ها به عنوان کارت‌های تصویر ذخیره استفاده کنید.

پایان بازی:

- اولین بازیکنی که به امتیاز ۳۰ برسد برنده‌ی بازی است و بازی پایان می‌یابد.
- 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 قصه‌گو 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 یک شروع کنید).

تغییرات بازی دو نفره‌ی ذهن خوانی

کارت تصویر	صفحه‌ی بازی	نشان رأی دهی	مهره‌ی امتیازشمار
عدد ۹۶	عدد ۱	۲ دسته (از ۱ تا ۸)	عدد ۱

چیدمان بازی:

صفحه‌ی امتیازدهی را روی میز قرار دهید. هر بازیکن یک سری از نشان‌های رأی دهی (از شماره‌ی ۱ تا شماره‌ی ۸) را انتخاب می‌کند. سپس یک مهره‌ی امتیازشمار 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 ۱ تا ۸ شماره‌گذاری می‌شوند.

برنده‌ی بازی:

هر بازیکن 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 برای هر دو بازیکن امتیاز منظور می‌شود).

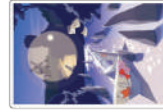
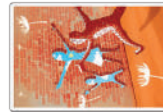
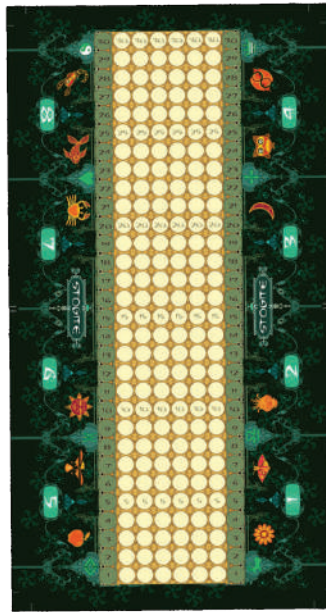
شروع بازی:

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).

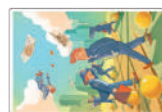
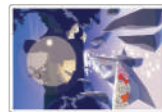
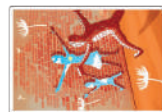
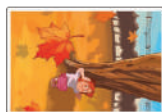
رأی دهی:

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).

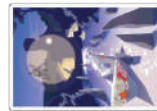
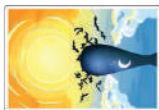
هر بازیکن هشت کارت را در دو ردیف
چهارتایی در برابر خود می چیند.



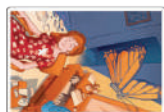
قصه گو یک کارت را انتخاب کرده و روی صفحه ی بازی قرار می دهد.



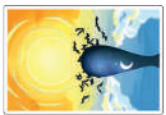
قصه‌گو شماره‌ی کارتی که حدس زده را به پشت در جای خالی کارتش قرار می‌دهد.



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



قصه گو نشان رأی خود را بر می گرداند.



امتیازدهی:

پس از آن که هر دو بازیکن کارت های خود را بازی کردند، نشان رأی دهی قصه‌گو برگردانده می‌شود. در صورتی که قصه‌گو شماره‌ی کارت بازیکن مقابل را به درستی حدس زده باشد، دو بازیکن پنج امتیاز می‌گیرند (شکل ۹) و در صورتی که اشتباه حدس زده باشد، دو بازیکن سه امتیاز منفی دریافت می‌کنند.

ادامه‌ی بازی:

در پایان هر نوبت و پس از امتیازدهی، قصه‌گو تغییر می‌کند. دو بازیکن کارت های بازی شده‌ی دست قبل را از بازی خارج می‌کنند و به جای آن کارت های جدیدی قرار می‌دهند.

پایان بازی:

بازی در شش دور به انجام می‌رسد و با توجه به امتیاز نهایی مقام شما به شرح زیر است: «استوژیتاک»: اگر به امتیاز ۳۰ رسیده باشید، بزرگ‌ترین 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 این‌ها 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!

تغییرات بازی دو نفره‌ی پیشرفته

مهره‌ی امتیازشمار	نشان رأی دهی	صفحه‌ی بازی	کارت تصویر
عدد ۲	۲ دسته (از ۱ تا ۵)	عدد ۱	عدد ۹۶

چیدمان بازی:

صفحه‌ی امتیازدهی را روی میز قرار دهید. هر بازیکن یک سری از نشان‌های رأی دهی (از شماره‌ی ۱ تا شماره‌ی ۵) را انتخاب می‌کند و مهره‌ی امتیازشمار مطابق با رنگ آن را برای خود برمی‌دارد. یک نفر به قید قرعه به عنوان قسه‌گوی 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:

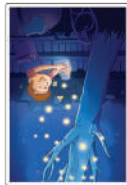
هر بازیکن سعی می‌کند تا در هر دور کارت قسه‌گو را به درستی شناسایی کند.

شروع بازی:

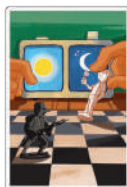
در هر نوبت بازی، قسه‌گو به کارت‌های تصویرش نگاه کرده، یکی از آن‌ها را در ذهن خود انتخاب می‌کند. سپس سعی می‌کند با یک نشانه، کارت مورد نظر خود را برای دیگری توصیف کند. پس از آن، کارت‌های دست خود را به صورت تصادفی در حاشیه‌ی صفحه‌ی امتیازدهی و از شماره‌ی یک تا پنج قرار می‌دهد. پس از قرار گرفتن کارت‌ها، 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 قسه‌گو 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 قسه‌گو) تا پنج (برای نزدیک‌ترین کارت به منظور قسه‌گو) امتیاز می‌دهد. پس از آن که تمام امتیازها داده شد، قسه‌گو شماره‌ی کارت خود را برمی‌گرداند (شکل ۱۱).

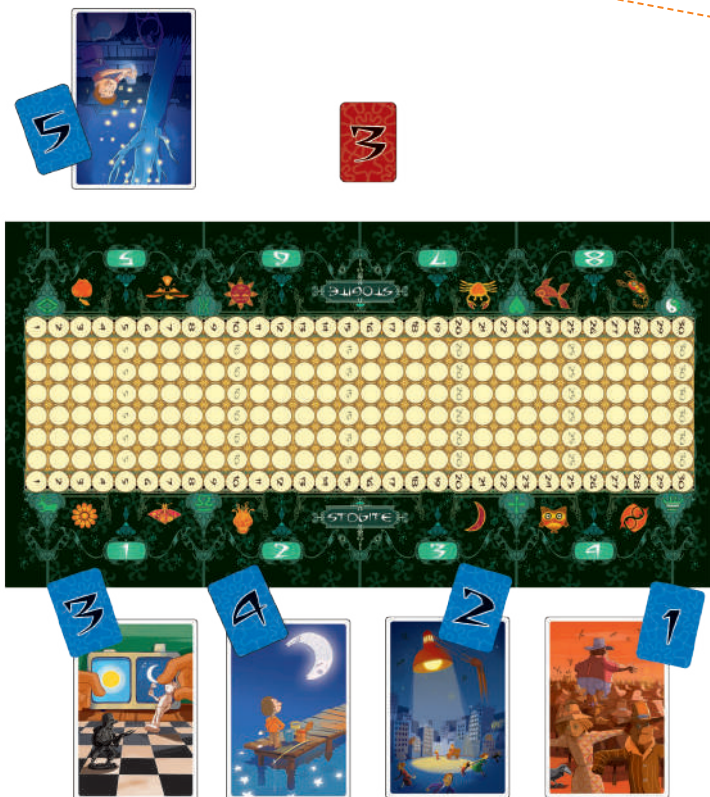


۱۰



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.



۱۱

۱۸

ادامه ی بازی:

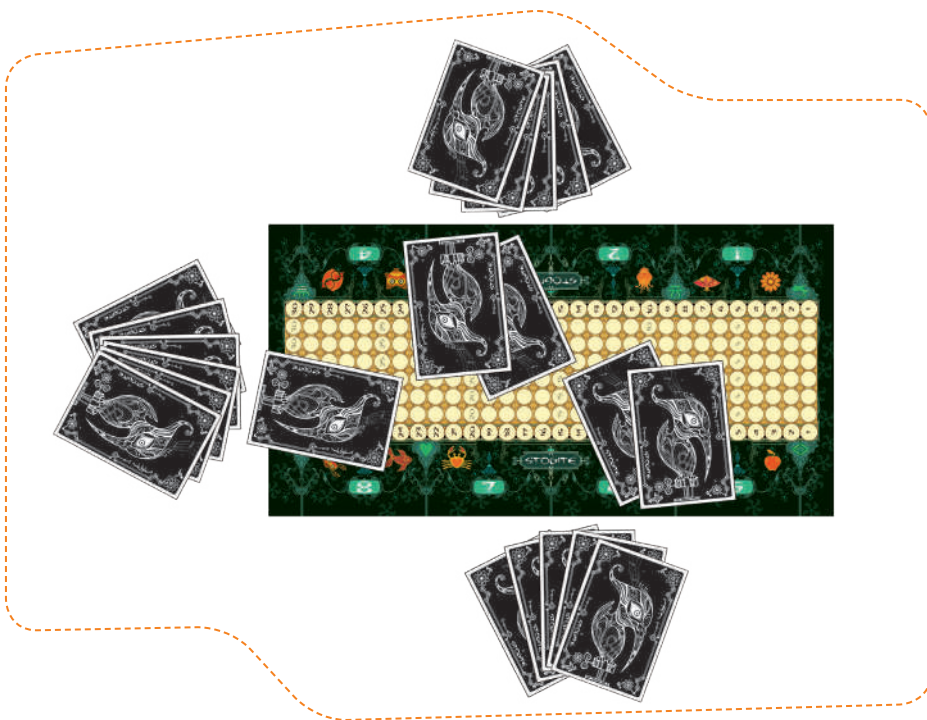
در پایان هر نوبت و پس از امتیازدهی، قصه گو تغییر می کند. قصه گوی جدید کارت های دور قبل را از بازی خارج می کند و پنج کارت جدید از روی دسته ی کارت های تصاویر برمی دارد. بازی به همین ترتیب ادامه می یابد.

اتمام بازی:

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

تغییرات بازی سه نفره

- روش بازی سه نفره مشابه روش بیان شده برای بازی چهار تا هشت نفره است، با این تفاوت‌ها:
- هر بازیکن به جای شش کارت تصویر، هفت کارت تصویر خواهد داشت.
- پس از بیان مفهوم کارت تصویر مورد نظر قسه‌گو، دو بازیکن دیگر از بین کارت‌های تصویر خود، به جای یک کارت تصویر، دو کارت تصویر انتخاب می‌کنند و به قسه‌گو تحویل می‌دهند. (یعنی در نهایت قسه‌گو پنج کارت را بُر می‌زند و در کنار شماره‌های ۱ تا ۵ روی صفحه‌ی امتیازدهی می‌چیند).
- در پایان هر دور از بازی، قسه‌گوی جدید به هر بازیکن یک یا دو کارت تصویر از روی دسته‌ی کارت‌های ذخیره می‌دهد تا هر بازیکنی حتماً دوباره هفت کارت تصویر داشته باشد.



بازی استوژیت در سال ۲۰۱۴ در بخش تحقیق و توسعه‌ی بازی‌های هوپا و بر اساس ایده‌هایی از Jean-Louis Roubira و Mark Alan Osterhaus. Matthew Kirby طراحی شده است. این بازی، نسخه‌ی توسعه یافته‌ی بازی کارتی پرفردار Dixit است که در سال ۲۰۰۸ توسط Jean-Louis Roubira طراح فرانسوی برای شرکت Libellud فرانسه طراحی گردید.

استقبال بسیار گسترده‌ی بازی دوستان در سراسر جهان باعث شد نسخه‌های تکمیلی این بازی به سرعت توسط شرکت Libellud و شرکت Asmodee آمریکا تولید شود. نسخه‌ی Dixit Odyssey، نسخه‌ی جالبتری از این بازی نسبت به نسخه‌های پیشین بود که در سال ۲۰۱۱ توسط این شرکت طراحی و ارائه شد. ویژگی مشترک نسخه‌ی استوژیت و تمامی نسخه‌های پیشین، استفاده‌ی خلاقانه از قدرت تخیل و به چالش کشیدن مهارت‌های کلامی افراد برای توصیف هوشمندانه تصاویر است. با این تفاوت چشمگیر که در نسخه‌ی استوژیت، علاوه بر ارائه‌ی روش‌های متنوع تر بازی (از جمله روش بازی دو نفره)، تصویرسازی کاملاً اختصاصی و خلاقانه از مفاهیم و مضامین چندلایه منجر به افزایش جذابیت بازی و تقویت خلاقیت‌های توصیفی بازیکن‌ها شده است.



آماده‌سازی صفحه‌ی امتیازدهی و مهره‌های امتیازشمار بازیکن‌ها در وسط میز قرار دهید. به هر بازیکن ۶ کارت تصویر و نشان‌های رأی‌دهی هم‌رنگش بدهید.

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

۱- قصه‌گویی

- قصه‌گو از بین کارت‌های تصویری که در دست دارد 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. ● بقیه‌ی بازیکن‌ها از بین کارت‌های دستشان، کارتی که بیشترین شباهت را به عبارت قصه‌گو داشته باشد انتخاب می‌کنند و مخفیانه به قصه‌گو می‌دهند.
- قصه‌گو کارت‌های بازیکن‌ها را با کارت انتخابی خود بر زده و به رو در کنار شماره‌های صفحه‌ی امتیازدهی می‌چیند.

۲- رأی‌گیری

- بازیکن‌ها پس از بررسی و حدس زدن کارت قصه‌گو، مخفیانه شماره‌ی مربوط به آن را با نشان رأی‌دهی خود به قصه‌گو می‌دهند. ● قصه‌گو نشان‌های رأی‌دهی بازیکن‌ها 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 بازیکن‌ها کارت قصه‌گو را درست حدس زده باشند، قصه‌گو **صفر امتیاز** و بقیه هر کدام **دو امتیاز** می‌گیرند.
- اگر تمام بازیکن‌ها کارت قصه‌گو را نادرست حدس زده باشند، قصه‌گو **صفر امتیاز** و بقیه هر کدام **دو امتیاز** می‌گیرند.
- اگر تعدادی از بازیکن‌ها کارت قصه‌گو را درست و تعدادی هم نادرست حدس زده باشند، قصه‌گو **سه امتیاز** و هر بازیکنی هم که درست حدس زده باشد **سه امتیاز** می‌گیرند.
- هر بازیکنی که کارت تصویرش رأی آورده باشد، به ازای هر رأی **یک امتیاز اضافه** می‌گیرد.

۴- شروع نوبت بعد

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

پایان بازی اولین بازیکنی که به امتیاز ۳۰ برسد، برنده‌ی بازی است و بازی پایان می‌یابد.

™
خلاقیت آموختنی است

www.hoopagames.ir



hoopagames



+989361308564

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