



راهنمای بازی

نسخه ی ۲.۰



اطلاعات تکمیلی استوژیت



بر اساس طرحی از: ژان لوئی رویبیرا
توسعه دهنده: واحد تحقیق و توسعه بازی‌های هوپا
تصویرگر و ایده پرداز: نعیم تدین
رنگ آمیزی دیجیتال کارت‌ها: فاطمه م. علی پور
طراح گرافیک: مهدخت رضاخانی
مدیر پروژه: علیرضا لولاگر

© & ® 2023 / Hoopa Games

All rights reserved.

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



داستان بازی

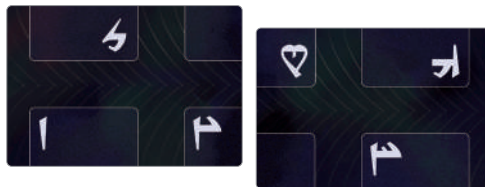
پادشاه نگران است: آخرین روزهای زمستان سر رسیده و خوابگزار بزرگ شهر، در اولین روز بهار برای همیشه از سرزمین اسرارآمیز «استوژیت» خواهد رفت. اما چه کسی این توانایی را دارد تا جای خالی او را پر کند؟ شما، بهترین پیشگوهای سرزمین «استوژیت» هستید که باید در رقابت با یکدیگر، جایگزینی شایسته را برای خوابگزار بزرگ انتخاب کنید. پیش روی شما، تصاویری است که بهترین نقاشان این سرزمین بر اساس خواب‌های پر رمز و راز پادشاه نقاشی کرده‌اند، و این 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 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؟



اجزای بازی

● ۱ عدد صفحه امتیاز شمار (پشت جعبه)

+ ۲ عدد کارت جایگذاری



● ۹۶ عدد کارت تصویر



● ۳۶ عدد نشان رأی دهی

(شامل ۶ دسته ۶ تایی با ۶ رنگ متفاوت)



● ۶ عدد مهره‌ی بازیکن

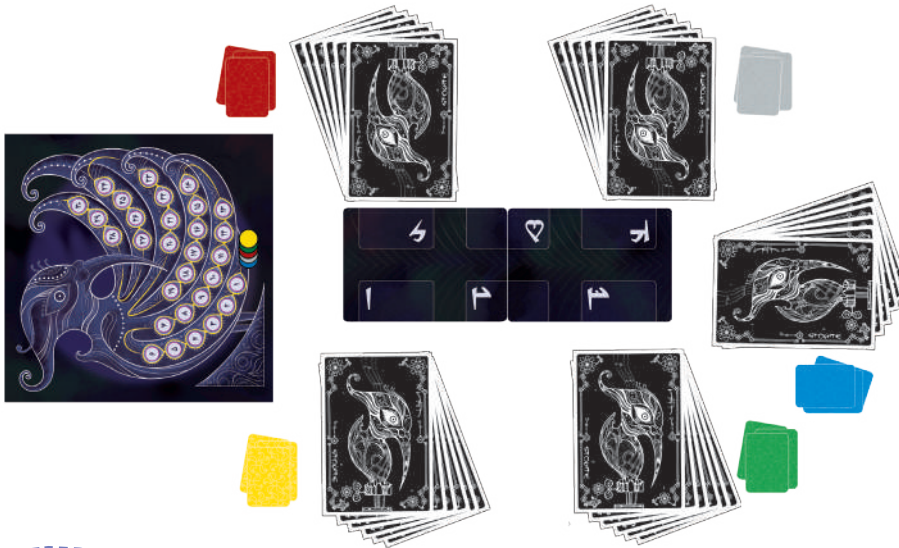


روش بازی چهار تاشش نفره

چیدمان بازی:

- ۱ صفحه‌ی امتیازشمار و کارت‌های جایگذاری را روی میز بگذارید.
- ۲ به هر بازیکن یک دسته نشان رأی‌دهی و یک مهره‌ی هم‌رنگ با آن بدهید و مهره‌ها را در نقطه‌ی شروع بگذارید.
- ۳ کارت‌های تصویر را بُر بزنید و به هر بازیکن شش کارت بدهید. با بقیه‌ی کارت‌ها یک دسته کارت تشکیل دهید و جایی در دسترس همه بگذارید.

کارت‌های تصویر خود را در طول یک دور به دیگر بازیکن‌ها نشان ندهید.



هدف و جریان بازی:

بازیکن‌ها باید در جایگاه راوی با استفاده از توصیف درست برای یکی از کارت‌هایی که در دست دارند، بقیه‌ی بازیکن‌ها را به چالش بکشند و بقیه‌ی بازیکن‌ها باید با انتخاب کارت، یکدیگر را گمراه کنند. با شناخت بهتر از راوی می‌توانید انتخاب او را حدس بزنید و امتیاز بگیرید. هر دور بازی شامل مرحله‌های روبرو است:

روایت

رأی‌دهی

امتیازشمار

۱. مرحله‌ی روایت

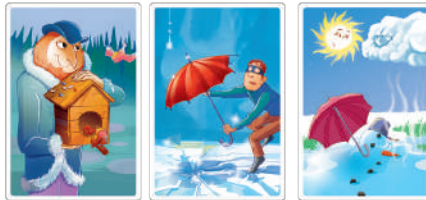
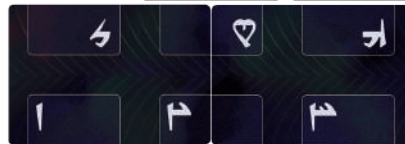
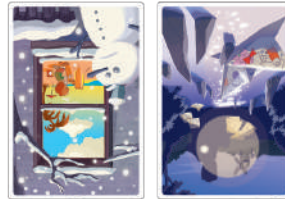
۱ ابتدا خواب‌الوترین بازیکن را به عنوان اولین راوی انتخاب کنید.

۲ راوی باید به کارت‌های دستش نگاه و یکی را در ذهن خود انتخاب کند. سپس 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 ادا یا هر چیز دیگر باشد.

۳ راوی آن کارت را به صورتی که تصویر کارت دیده نشود روی زمین می‌گذارد.

۴ اکنون بازیکن‌های دیگر باید از بین شش کارت تصویرشان، kartی را انتخاب کنند که بیشترین شباهت ظاهری یا مفهومی را به نشانه‌ی مورد نظر راوی داشته باشد. هر بازیکن کارت تصویر منتخبش را به نحوی که تصویر کارت توسط هیچ کس دیده نشود به راوی می‌دهد.

۵ بعد از اینکه همه‌ی بازیکن‌ها کارت‌های تصویر منتخب خود را به راوی تحویل دادند، راوی این کارت‌ها را به همراه کارت تصویر خود بُر زده و آن‌ها را به صورت تصادفی در حاشیه‌ی کارت‌های جایگذاری در کنار شماره‌های ۱ تا ۶ قرار می‌دهد. (یعنی به هر کارت تصویر، یک شماره اختصاص می‌دهد.)



۲. مرحله‌ی رأی‌دهی

۱ اکنون بازیکن‌ها باید از بین کارت‌های تصویر چیده شده، کارت تصویر مورد نظر راوی 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 نشان رأی‌دهی مطابق با کارت تصویری که انتخاب کرده را طوری که بقیه بازیکن‌ها عدد روی آن را نبینند به راوی تحویل دهد.

راوی در این دور رأی نمی‌دهد و هیچ بازیکنی هم نمی‌تواند به کارت خود رأی دهد.



۳ بعد از اینکه تمام بازیکن‌ها انتخاب خود را انجام دادند و نشان‌های رأی‌دهی خود را تحویل دادند، راوی آن‌ها را رو می‌کند و هر نشان رأی‌دهی را در زیر کارت تصویری که به آن رأی داده است قرار می‌دهد.



۴ درنهایت، راوی شماره‌ی کارت تصویر خود را اعلام می‌کند تا معلوم شود چه کسانی کارت تصویر او را درست حدس زده‌اند.

۳. مرحله‌ی امتیازشماری

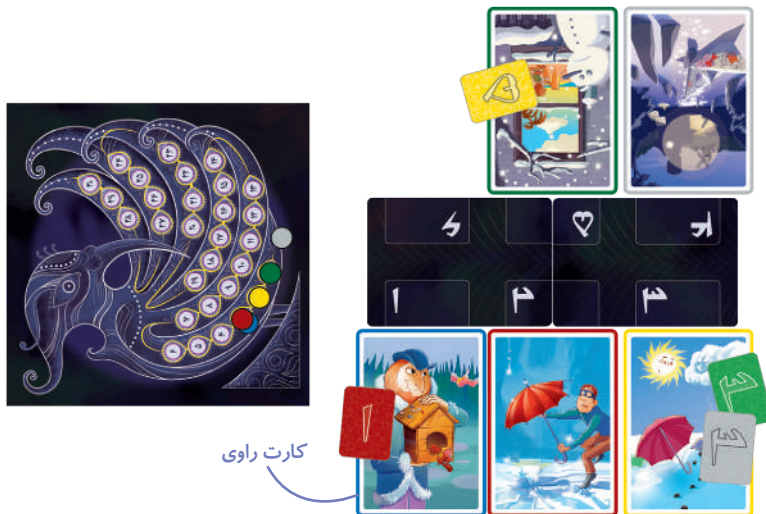
● همه یا هیچ کس: در حالتی که همه‌ی بازیکن‌ها کارت تصویر راوی را درست حدس بزنند یا هیچ بازیکنی نتواند کارت تصویر راوی را درست حدس بزند، راوی صفر امتیاز و بقیه‌ی بازیکن‌ها هر کدام دو امتیاز دریافت می‌کنند.

یعنی راوی کارت خود را واضح و ساده‌انگارانه توصیف کرده و همه آن را به راحتی پیدا کرده‌اند یا کارت خود را مبهم و پیچیده توصیف کرده و هیچ بازیکنی نتوانسته آن را پیدا کند.

● یک و بیش از یک: در هر حالت دیگری حتی اگر یک بازیکن به کارت تصویر راوی رأی داده باشد، راوی و بازیکن یا بازیکن‌هایی که درست رأی داده‌اند همگی سه امتیاز می‌گیرند.

یعنی راوی نتوانسته به گونه‌ای خلاقانه و چندپهلوی کارت تصویر خود را توصیف کند.

- هر بازیکن (به غیر از راوی) به ازای هر رأی که برای تصویر جلب کرده باشد **یک امتیاز** می‌گیرد. یعنی کارتی را انتخاب کرده که شباهت زیادی به توصیف راوی دارد و توانسته به گونه‌ای هوشمندانه دیگران را گمراه و ذهنشان را منحرف کند تا به کارت تصویر او رأی دهند.
- در آخر، راوی امتیاز هر بازیکن را محاسبه می‌کند و مهره‌ی او را روی صفحه‌ی امتیازشمار، به تعداد امتیاز کسب شده در آن دور جلو می‌برد.



عنوان راوی جدید به نفر سمت چپ راوی می‌رسد و او باید کارت‌های بازی شده را از بازی خارج کند و به هر بازیکن یک کارت تصویر جدید بدهد تا هر بازیکن دوباره شش کارت تصویر داشته باشد. سپس سه مرحله‌ی روایت، رأی دهی و امتیازشماري مجدداً به همان گونه که گفته شد تکرار می‌شود.

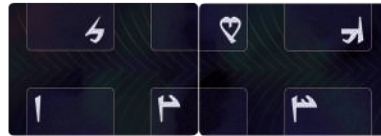
پایان بازی:

بازی زمانی پایان می‌یابد که هر بازیکن دوبار راوی شده باشد. البته می‌توانید برای پایان بازی روش‌های دیگری هم در نظر بگیرید. مثلاً بازی در پایان دوری که یک بازیکن به امتیاز ۳۰ رسید پایان یابد و البته به هر شکل دیگری که در ابتدا به توافق رسیده‌اید. اگر بازی به قدری ادامه پیدا کرد که کارت‌های تصویر تمام شد، کارت‌هایی که از بازی خارج کرده بودید را دوباره بُر بزنید و یک دسته‌ی جدید از کارت‌ها تشکیل دهید.

روش بازی سه نفره

روش بازی سه نفره مشابه روش بازی چهار تا شش نفره است، با این تفاوت‌ها:

- هر بازیکن به جای شش کارت تصویر، هفت کارت تصویر خواهد داشت.
- پس از اینکه راوی کارت مورد نظر خود را توصیف کرد، دو بازیکن دیگر از بین کارت‌های تصویر خود، دو کارت تصویر انتخاب می‌کنند و به راوی تحویل می‌دهند. (یعنی راوی برای هر دور پنج کارت در اختیار دارد).
- در پایان هر دور از بازی، راوی جدید به هر بازیکن از روی دسته کارت جدید می‌دهد تا هر بازیکنی حتماً دوباره هفت کارت تصویر داشته باشد.



راوی

روش بازی دو نفره ذهن خوانی

چیدمان بازی:

صفحه‌ی امتیازشمار را روی میز بگذارید. هر بازیکن یک سری از نشان‌های رأی دهی (از شماره‌ی ۱ تا شماره‌ی ۶) را انتخاب می‌کند. سپس یک مهره‌را در پایین صفحه‌ی امتیازشمار قرار دهید. هر کدام از بازیکن‌ها شش کارت از روی دسته کارت‌های تصاویر برمی‌دارند و آنها را در دو ردیف سه تایی و به صورتی که تصاویر آنها برای هر دو بازیکن قابل مشاهده باشد در برابر خود قرار می‌دهند. کارت‌ها با توافق طرفین از ۱ تا ۶ شماره‌گذاری می‌شوند.



انتخاب

رأی دهی

امتیازدهی

هدف و جریان بازی:

این روش بازی **برنده ندارد** و هر دو بازیکن باید با ذهن‌خوانی و با کمک شناختی که از یکدیگر دارند، مجموع امتیاز خود را افزایش دهند. این شیوه از بازی شامل سه مرحله است:

۱. مرحله‌ی انتخاب

ابتدا یک بازیکن راوی می‌شود. او باید یکی از کارت‌هایش را انتخاب کند و آن کارت را روی صفحه‌ی بازی بگذارد.

۲. مرحله‌ی رأی‌دهی

راوی پس از قراردادن کارت خود روی صفحه‌ی بازی باید حدس بزند که بازیکن مقابل در جواب، کدام کارت خود را بازی می‌کند. سپس نشان رأی‌دهی مطابق با آن کارت را **به پشت** در جای خالی کارت خود قرار می‌دهد. پس از این نوبت بازیکن مقابل است که در پاسخ به کارت راوی، یک کارت را بازی کند.

۳. مرحله‌ی امتیازدهی

پس از آن که هر دو بازیکن کارت‌های خود را بازی کردند، نشان رأی‌دهی راوی برگردانده می‌شود. در صورتی که راوی شماره‌ی کارت بازیکن مقابل را به درستی حدس زده باشد، دو بازیکن **پنج امتیاز** می‌گیرند 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، راوی تغییر می‌کند. دو بازیکن کارت‌های بازی شده‌ی دست قبل را از بازی خارج می‌کنند و به جای آن کارت‌های جدیدی قرار می‌دهند.

پایان بازی و امتیازشماری:

بازی در شش دور انجام می‌شود و با توجه به امتیاز نهایی مقام شما به شرح زیر است:

- **استوریتاک:** اگر به امتیاز ۳۰ رسیده باشید، بزرگ‌ترین پیشگوی سرزمین استوریت 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!
- **کمزیت:** اگر ۱ تا ۵ امتیاز داشته باشید، استعداد چندانی در خواندن ذهن دیگران ندارید.
- **بی‌زیت:** اگر امتیازی نداشته باشید، بهتر است به فکر بازی یا هم‌بازی دیگری باشید!

روش بازی دو نفره رقابتی

چیدمان بازی:

صفحه‌ی امتیازشماری و کارت‌های جایگذاری را روی میز بگذارید. هر بازیکن یک سری از نشان‌های رأی‌دهی (از شماره‌ی ۱ تا شماره‌ی ۵) را انتخاب می‌کند و مهره مطابق با رنگ آن را برای خود برمی‌دارد و در نقطه‌ی شروع می‌گذارد.

انتخاب

رأی‌دهی

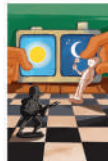
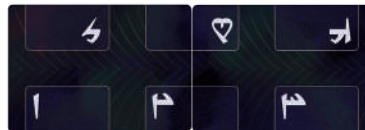
امتیازدهی

هدف و جریان بازی:

در این روش از بازی هر بازیکن باید سعی کند تا در هر دور کارت راوی را به درستی شناسایی کند. این شیوه از بازی شامل سه مرحله است:

۱. مرحله‌ی انتخاب

در این مرحله ابتدا یک بازیکن را به عنوان راوی انتخاب کنید. او باید پنج کارت از روی دسته کارت‌ها بردارد. در هر نوبت، راوی باید یکی از کارت‌های دستش را انتخاب کرده سپس آن را برای دیگری توصیف کند. پس از آن، کارت‌های دست خود را به صورت تصادفی در کنار کارت‌های جایگذاری و از شماره‌ی یک تا پنج قرار دهد. پس از مشخص شدن شماره‌ی هر کارت، باید نشان رأی‌دهی مطابق با کارتی که توصیفش کرده را به صورتی که بازیکن مقابل آن را نبیند و به پشت در کنار صفحه‌ی بازی بگذارد.



کارت‌های تصویر خود را در یک دور به بازیکن مقابل نشان ندهید.

۲. مرحله‌ی رأی‌دهی

اکنون نوبت بازیکن مقابل است که کارت راوی 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 راوی) تا پنج (برای نزدیک‌ترین کارت به منظور راوی) امتیاز می‌دهد. پس از آن که تمام امتیازها داده شد، راوی شماره‌ی کارت خود را بر می‌گرداند.

۳. مرحله‌ی امتیازدهی

در هر نوبت از بازی فقط راوی امتیاز می‌گیرد و امتیازهای او در هر دور از بازی به شکل زیر محاسبه می‌شود:

- مقابل به کارت راوی امتیاز پنج داده باشد، راوی **هیچ** امتیازی نمی‌گیرد.
- مقابل به کارت راوی امتیاز دو یا چهار داده باشد، راوی **دو امتیاز** می‌گیرد.
- مقابل به کارت راوی امتیاز سه داده باشد، راوی **پنج امتیاز** می‌گیرد.
- مقابل به کارت راوی امتیاز یک داده باشد، راوی **هیچ** امتیازی نمی‌گیرد.

ادامه‌ی بازی:

در پایان هر نوبت و پس از امتیازدهی، راوی تغییر می‌کند. راوی جدید کارت‌های دور قبل را از بازی خارج می‌کند و پنج کارت جدید از روی دسته‌ی کارت‌های تصاویر برمی‌دارد. بازی به همین ترتیب ادامه می‌یابد.

پایان بازی:

نخستین بازیکنی که به امتیاز ۳۰ برسد برنده‌ی بازی است.

درباره‌ی بازی

بازی استوژیت در سال ۲۰۱۴ در واحد تحقیق و توسعه‌ی بازی‌های هویا و بر اساس ایده‌هایی از Mark Alan Osterhaus، Matthew Kirby و Jean-Louis Roubira طراحی شده است. این بازی، نسخه‌ی توسعه یافته‌ی بازی کارتی پرترفدار 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.

خلاصه‌ی روش بازی

آماده‌سازی: صفحه‌ی امتیاز شمار و کارت‌های جایگذاری را در وسط میز بگذارید. به هر بازیکن شش کارت تصویر، یک سری نشان رأی‌دهی و مهره‌ی هم رنگ با آن بدهید و مهره‌ها را در نقطه‌ی شروع بگذارید.

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

۱- روایت

● راوی از بین کارت‌های تصویری که در دست دارد یکی را انتخاب کرده و یک نشانه (کلمه، جمله، شعر، ضرب‌المثل و...) در مورد آن می‌گوید.

● راوی کارت مورد نظر را به پشت روی میز می‌گذارد.

● بقیه‌ی بازیکن‌ها از بین کارت‌های دستشان، کارتی که بیشترین شباهت را به نشانه‌ی راوی داشته باشد انتخاب می‌کنند و مخفیانه به راوی می‌دهند.

● راوی کارت‌های بازیکن‌ها را با کارت انتخابی خود بر زده و به رو در کنار شماره‌های کارت‌های جایگذاری می‌چیند.

۲- رأی‌دهی

● بازیکن‌ها پس از بررسی و حدس زدن کارت راوی، مخفیانه نشان رأی‌دهی مطابق با عدد کارت را به راوی می‌دهند.

● راوی نشان‌های رأی‌دهی بازیکن‌ها را رو کرده و آن‌ها را بر اساس عددشان زیر کارت هر تصویر قرار می‌دهد.

● راوی شماره‌ی کارت تصویر خود را اعلام می‌کند و مرحله‌ی امتیازشماری شروع می‌شود.

۳- امتیازشماری

● اگر **همه‌ی** بازیکن‌ها کارت راوی را درست حدس بزنند یا **هیچ** بازیکنی کارت راوی را درست حدس نزنند، راوی **صفر امتیاز** و بقیه هر کدام **دو امتیاز** می‌گیرند.

● اگر تعدادی از بازیکن‌ها کارت راوی را درست حدس زده باشند (حتی یک نفر)، راوی **سه امتیاز** و هر بازیکنی هم که درست حدس زده باشد **سه امتیاز** می‌گیرند.

● به غیر از راوی هر بازیکنی که کارت تصویرش رأی آورده باشد، به ازای هر رأی **یک امتیاز اضافه** می‌گیرد.

۴- شروع نوبت بعد

● بازیکن سمت چپ راوی، در نوبت بعد راوی می‌شود.

● کارت‌های بازی‌شده از بازی خارج می‌شوند و هر بازیکن یک کارت جدید به دستش اضافه می‌کند.

پایان بازی: پس از اینکه هر بازیکن دو بار راوی می‌شود 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.