



راهنمای بازی

نسخه ۱.۰



اطلاعات تکمیلی آیزیت



بر اساس طرحی از: ژان لوئی روبیرا و جرال دکتیو

تصویرگر: نعیم تدین

توسعه دهنده: فواد روحانی

رنگ آمیزی دیجیتال کارت‌ها: فاطمه علیپور

طراح گرافیک و لوگو: مهدخت رضاخانی

صفحه آرایایی دفترچه راهنما: شکبیا محمودیان

برگردان و تدوین راهنما: فواد روحانی

مدیر پروژه: علیرضا لولاگر

ویراستار: ناهید تمیم‌داری

® & © 2024 / Hoopa Games

All rights reserved.

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

هوپا
Hoopa

داستان بازی

آیوژیت، پرنده‌ی سخنگو هر شب بر فراز بلندترین شاخه‌ی بلندترین درخت سرزمین می‌نشیند و آواز می‌خواند. آواز او واژگانیست که خواب پادشاه سرزمین استوژیت را تعبیر می‌کند. شما به عنوان خواب‌گزاران سرزمین استوژیت صدای آیوژیت را بشنوید و واژگان او را بخوانید و تلاش کنید از قدرت تخیل و ذهن‌خوانی خود استفاده کنید تا بهترین تصویرها را برای هر واژه انتخاب کنید. هرچه انتخاب‌های شما با قانون آیوژیت برای تعبیر خواب بهتر پیوند بخورد، امتیاز بیشتری می‌گیرید و در نهایت خواب‌گزاری که بیشترین امتیاز را کسب کند، بهترین خواب‌گزار سرزمین استوژیت خواهد بود.

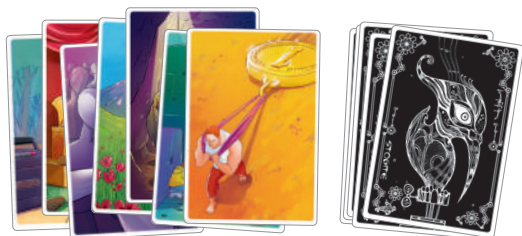


اجزای بازی

● ۱ عدد صفحه‌ی امتیاز شمار (پشت جعبه)



● ۹۶ عدد کارت تصویر



● ۵۴ عدد کارت واژه



● ۶ عدد صفحه‌ی نشان گذاری بازیکن



● ۱۸ عدد کارت واژه‌ی خالی



● ۱ عدد نشان خواب‌زده



● ۶ عدد مهره‌ی بازیکن



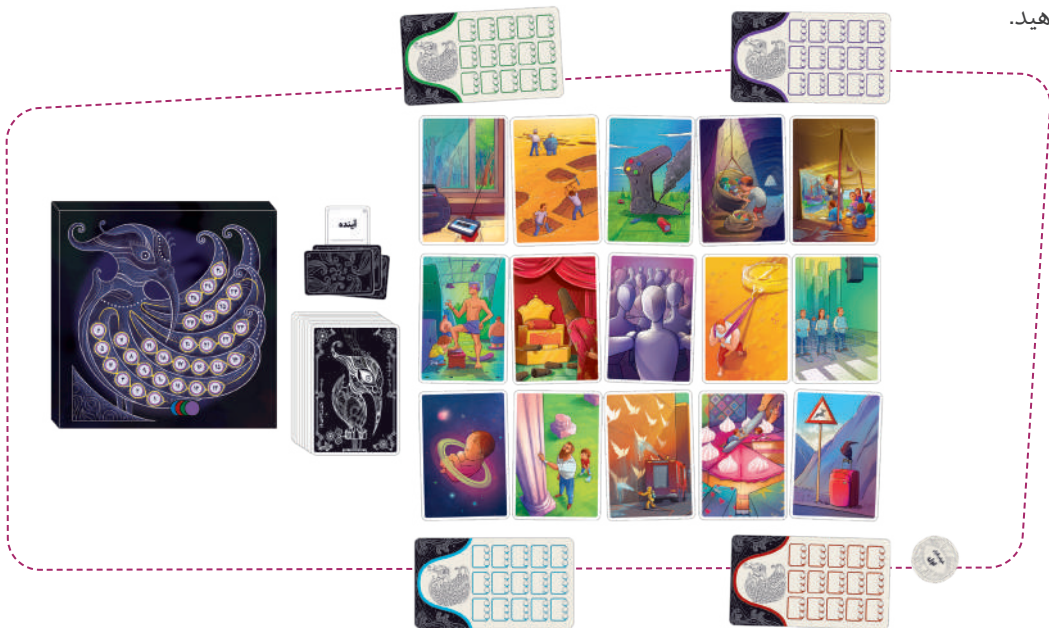
● ۱ عدد نشان خواب‌گزار اول



● ۶ عدد مازیک

چیدمان بازی

- ۱ صفحه‌ی امتیازشمار را جایی در دید و دسترس همه‌ی بازیکن‌ها بگذارید.
- ۲ کارت‌های تصویر را بر بزنید و در سه ردیف پنج‌تایی در کنار صفحه‌ی بازی بچینید و بقیه‌ی کارت‌ها را به شکل یک دسته و به پشت در کنار صفحه‌ی بازی بگذارید.
- ۳ چهار کارت واژه را به‌طور تصادفی از میان کارت‌های واژه انتخاب کنید و بقیه را به جعبه‌ی بازی برگردانید.
- ۴ یکی از این چهار کارت را رو کنید. این کارت شامل دو بخش جداشده و وارونه است. آن را به‌طوری که فقط نیمی از کارت پیدا باشد زیر بقیه‌ی کارت‌ها بگذارید. واژه‌ای که نمایان است سرخ شما برای این دور از بازی است.
- ۵ به هر بازیکن یک صفحه‌ی نشان‌گذاری و یک ماژیک بدهید.
- ۶ هر بازیکن مهره‌ی هم‌رنگ با صفحه‌ی خود را روی صفحه‌ی بازی و روی نقطه‌ی شروع بگذارد.
- ۷ بازیکنی که آخرین بار خواب رنگی دیده را به‌عنوان شروع‌کننده‌ی این دور انتخاب کنید و نشان خوابگزار اول را به او بدهید.



هدف و جریان بازی

در آیوژیت شما باید بیش از هر چیز، از تصویرهایی که می‌بینید تفسیر درستی داشته باشید و بتوانید ارتباط معناداری بین تصویرها و واژه‌ها پیدا کنید. این بازی در چهار دور انجام می‌شود و هر دور شامل چهار مرحله به شرح زیر است:

هر بازیکن باید با توجه به سرنخی که رو شده، از بین بانزده کارت تصویر پیش رو، حداکثر تا ده کارت را به صورت مخفیانه انتخاب کند و روی صفحه‌ی نشان‌گذاری خود علامت بزند.

مرحله‌ی انتخاب

هر بازیکن باید بگوید که چند تصویر را انتخاب کرده و علامت زده است.

مرحله‌ی شمارش

بازیکنان باید به نوبت یکی از کارت‌هایی را که علامت زده‌اند به بقیه اعلام کنند.

مرحله‌ی اعلام

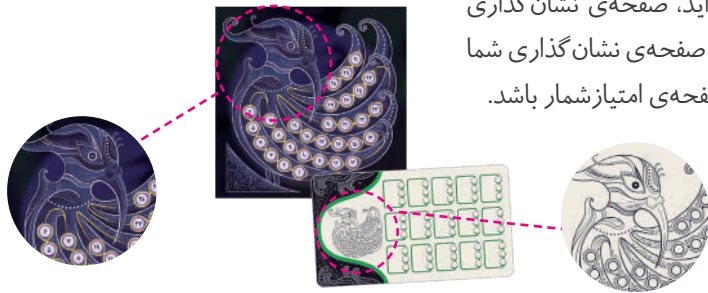
هر بازیکن باید امتیازهایی را که در طول این دور کسب کرده بشمارد و روی صفحه‌ی امتیازشمار ثبت کند تا در پایان دور چهارم بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را دارد، برنده است.

مرحله‌ی امتیازشمار

قبل از شروع هر دور به این نکته‌ها توجه کنید:

● فرقی نمی‌کند کدام سمت کارت واژه نمایان باشد، اما اگر همه با هم به این توافق رسیدید که واژه‌ی رو شده سخت است یا در بین تصاویر هیچ تصویری برای توضیح آن وجود ندارد، کارت را بچرخانید و از واژه‌ی دیگر همین کارت استفاده کنید. در صورت تمایل می‌توانید از کارت‌های واژه‌ی خالی برای واژه‌های جدید استفاده کنید. در این صورت با مشورت همه بازیکن‌ها چهار واژه روی کارت‌ها بنویسید، سپس آن‌ها بر بزنید و روند بازی را به صورت عادی ادامه دهید.

● مطمئن شوید با توجه به جایی که نشسته‌اید، صفحه‌ی نشان‌گذاری خود را درست گرفته‌اید. تصویر پرنده آیوژیت صفحه‌ی نشان‌گذاری شما باید هم جهت با تصویر پرنده آیوژیت روی صفحه‌ی امتیازشمار باشد.



مرحله‌ی انتخاب



اکنون باید از بین پانزده کارت بازی تعدادی را انتخاب کنید (حداکثر تا ده کارت). با دقت به تصاویر نگاه کنید. کدام تصویر بیشتر از بقیه به مفهوم سرخ نزدیک‌تر است؟ کدام تصویر مفهوم آن واژه را برایتان تداعی می‌کند؟ همه‌چیز به درک و تفسیر شما بستگی دارد. انتخاب کارتی که حدس می‌زنید بقیه هم آن را انتخاب کرده‌اند، باعث می‌شود امتیاز بیشتری دریافت کنید و برعکس اگر کارتی را انتخاب کنید که هیچ‌کس آن را انتخاب نکند هیچ امتیازی دریافت نمی‌کنید. پس تصاویری که فکر می‌کنید بیشتر از بقیه مفهوم سرخ را می‌رسانند، روی صفحه‌ی نشان‌گذاری‌تان علامت بزنید. هر قابی که با جای کارت منتخب شما مطابقت دارد با علامت مشخص کنید.

هنگامی که انتخاب‌هایتان تمام شد ماژیکتان را زمین بگذارید. هیچ محدودیت زمانی در کار نیست، زمانی که همه‌ی بازیکن‌ها کارت‌هایشان را انتخاب کردند، این مرحله به پایان می‌رسد.

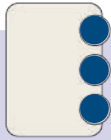
مرحله‌ی شمارش

بدون این که صفحه‌ی نشان‌گذاری‌تان را به بقیه نشان دهید، باید تعداد کارت‌هایی را که علامت زده‌اید بشمارید و به بقیه بگویید. پس از مشخص شدن تعداد انتخاب‌های شما ممکن است یک بازیکن خواب‌زده باشد. خواب‌زده به بازیکنی گفته می‌شود که تعداد کارت‌های انتخاب شده‌اش از بقیه بیشتر است. نشان خواب‌زده را به او بدهید. نحوه‌ی امتیازشماری این بازیکن در بخش امتیازشماری (صفحه‌ی ۸) توضیح داده شده.

اگر حداقل دو بازیکن با هم بیشتر از باشند، هیچ بازیکنی خواب‌زده نمی‌شود.

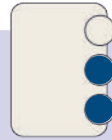
هر بازیکنی که قرار است کارت علامت‌زده‌ی خودش را به بقیه اعلام کند، خوابگزار نام دارد. بازیکنی که نشان خوابگزار اول را در اختیار دارد، شروع‌کننده‌ی این دور است. او یکی از کارت‌هایی را که علامت زده به همه اعلام می‌کند. سپس بقیه‌ی بازیکن‌ها صفحه‌ی نشان‌گذاری خود را نگاه می‌کنند که ببینند آیا آن‌ها هم همین کارت را انتخاب کرده‌اند یا خیر. ممکن است این سه حالت به وجود بیاید:

سه کام



اگر فقط و فقط یک بازیکن دیگر تصویری را که خوابگزار اعلام کرده علامت زده باشد، او و خوابگزار سه کام می‌شوند و باید سه دایره‌ی کنار قاب تصویر نشان‌داده‌شده را پر کنند.

دو کام



اگر چند بازیکن دیگر هم تصویری را که خوابگزار اعلام کرده علامت زده باشند، همه‌ی آن‌ها (از جمله خود خوابگزار) دو کام می‌شوند و باید دو دایره‌ی کنار قاب تصویر نشان‌داده‌شده را پر کنند. این دایره‌های پر شده، در پایان هر دور تبدیل به امتیاز می‌شوند.

ناکام

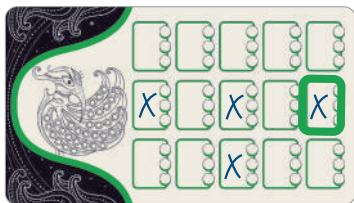
اگر هیچ بازیکنی تصویری را که خوابگزار اعلام کرده علامت نزده باشد، خوابگزار ناکام می‌شود. یعنی تا پایان این دور هیچ امتیازی نمی‌گیرد (نه برای این کارت و نه برای بقیه‌ی کارت‌ها) و نمی‌تواند مجدداً خوابگزار شود.

اگر کارتی را که خوابگزار اعلام کرده بازیکن‌های ناکام هم علامت زده باشند، فقط خوابگزار امتیاز می‌گیرد و بازیکن ناکام تا آخر این دور هیچ امتیاز دیگری دریافت نخواهد کرد.

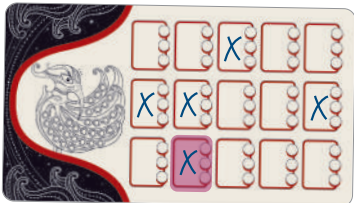
اگر خوابگزار ناکام شود، نباید صفحه‌ی نشان‌گذاری خود را به بقیه نشان دهد.

وقتی یک بازیکن خوابگزار شد و کارت منتخب خود را اعلام کرد، آن کارت را به پشت برگردانید. تا پایان این دور بازیکن دیگری نمی‌تواند این کارت را اعلام کند. حالا بازیکن سمت چپی او خوابگزار می‌شود.

● به یاد داشته باشید بعد از این که خوابگزار تغییر می کند نشان خوابگزار اول (شروع کننده‌ی دور) به او داده نمی‌شود. بلکه بعد از هر دور به بازیکن سمت چپ داده می‌شود. هر دور بازی یعنی زمانی که هر چهار مرحله‌ی بازی را به‌طور کامل گذرانده باشید.



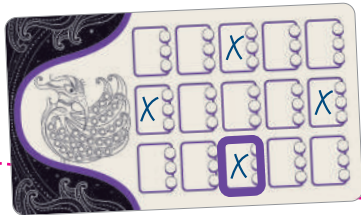
مثال: بازیکن **سبز** خوابگزار است و یک کارت را نشان می‌دهد که بازیکن **قرمز** و **بنفش** آن را علامت زده‌اند. پس هر سه بازیکن دو امتیاز دریافت می‌کنند. (دو کام)



نوبت به بازیکن **قرمز** می‌رسد. او یک کارت را نشان می‌دهد که هیچ بازیکنی آن را علامت نزده. پس او ناکام می‌شود و تا آخر این دور خوابگزار نمی‌شود و این دور را با همان دو امتیازی که از قبل به‌دست آورده به پایان می‌رساند.



نوبت به بازیکن **آبی** می‌رسد. او یک کارت را نشان می‌دهد که بازیکن **سبز**، **بنفش** و **قرمز** هم آن را علامت زده‌اند. بازیکن **قرمز** که قبل از این ناکام شده بود امتیاز نمی‌گیرد اما خود بازیکن **آبی** و بازیکن **سبز** و **بنفش** دو امتیاز می‌گیرند. بازیکن **سبز** که قبلاً دو امتیاز دریافت کرده بود، حالا چهار امتیاز دارد.



نوبت به بازیکن **بنفش** می‌رسد. او یک کارت را نشان می‌دهد که فقط بازیکن **سبز** آن را انتخاب کرده است. بنابراین بازیکن **بنفش** و **سبز** سه امتیاز دریافت می‌کنند. بازیکن **بنفش** که چهار امتیاز از قبل داشت، حالا هفت امتیاز دارد.

اگر همه‌ی بازیکن‌ها ناکام شده باشند و یا هیچ بازیکنی کارتی برای نشان دادن نداشته باشد، این مرحله از بازی تمام می‌شود.

مرحله‌ی امتیاز شماری

همه‌ی بازیکن‌ها باید صفحه‌ی نشان‌گذاری خود را رو کنند. دایره‌هایی که در کنار قاب‌ها پر شده امتیاز هر بازیکن را می‌سازد. آن دایره‌ها را جمع کنید و مهره‌ی هم‌رنگ هر بازیکن روی صفحه‌ی امتیاز شمار را به همان میزان حرکت دهید.

خواب‌زده

اگر بازیکنی خواب‌زده باشد، امتیازهای او مثل بقیه‌ی بازیکن‌ها شمرده **نمی‌شود** و برای او ممکن است این دو حالت پیش بیاید:

● اگر خواب‌زده در مرحله‌ی «اعلام» هیچ خطایی نداشته باشد و تمام کارت‌هایی که اعلام کرده دو کام و سه کام شده باشند، تمام امتیازهایی را که گرفته حفظ می‌شود.

● اگر خواب‌زده در مرحله‌ی «اعلام» ناکام شده باشد، باید یک امتیاز از تمام دو کام‌ها و سه کام‌هایی که کسب کرده را پاک کند. یعنی دو امتیاز را به یک امتیاز و سه امتیاز را به دو امتیاز تبدیل کند.

بازیکن **زرد** در مرحله‌ی انتخاب، هشت کارت را انتخاب کرده و علامت زده و هیچ بازیکنی این تعداد انتخاب نداشته، پس بازیکن **زرد** خواب‌زده است. او در جریان بازی و تا قبل از اینکه ناکام شود، دو بار سه کام شده (شش امتیاز) و چهار بار دو کام (هشت امتیاز). یعنی او توانسته در مجموع چهارده امتیاز کسب کند. اما چون ناکام شده، باید از هر تصویری که امتیاز گرفته، یک امتیاز کم کند. در این صورت شش امتیاز از او کم می‌شود و هشت امتیاز برایش باقی می‌ماند.

مثال:



۱۴ امتیاز



۸ امتیاز



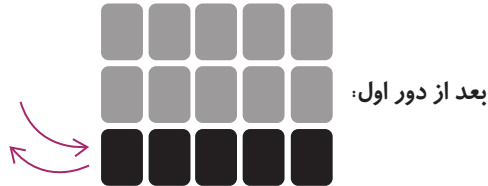
اگر خواب‌زده شدید (مانند مثال بازیکن زرد)، امتیاز را از دایره های پایین کارت خود حذف کنید تا همچنان کارتهایی که به شما امتیاز سه کام داده اند، مشخص باشند.

حالا یک دور بازی شما تمام شده و باید پس از طی کردن مراحل زیر، برای دور بعد آماده شوید:

۱ کارت واژه‌ای را که استفاده کردید، به جعبه‌ی بازی برگردانید.

۲ نشان خواب‌بگزار اول را به بازیکن سمت چپ خواب‌بگزار اول بدهید.

۳ پس از پایان دور اول، پنج کارت ردیف پایینی را به جعبه‌ی بازی برگردانید و پنج کارت جدید از دسته کارت‌ها را جایگزین آن‌ها کنید.



همین عمل را پس از پایان دور دوم با کارت‌های ردیف وسط و در پایان دور سوم با کارت‌های ردیف بالا تکرار کنید.



۴ صفحه‌ی نشان‌گذاری خود را پاک کنید.

پایان بازی

پس از این که دور چهارم تمام شد، بازیکنی که بیشترین امتیاز را به دست آورده باشد برنده‌ی بازی است. در صورت تساوی می‌توانید به صورت مشترک برنده شوید یا یک دور دیگر بازی کنید تا برنده مشخص شود.

روش بازی دو نفره

چیدمان بازی: (توجه کنید که برای انجام بازی دونفره به نشان‌های رأی‌دهی بازی استوژیت نیاز دارید.)

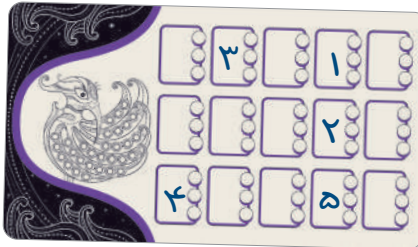
- ۱ صفحه‌ی امتیازشمار را جایی در دید و دسترس همه‌ی بازیکن‌ها بگذارید.
- ۲ پنج نشان درست (پشت نشان رأی‌دهی سبز) و پنج نشان تقریباً درست (پشت نشان رأی‌دهی آبی) را به بازیکن الف و پنج نشان حدس (نشان رأی‌دهی زرد از عدد ۱ تا ۵) را به بازیکن ب بدهید.
- ۳ کارت‌های تصویر را بر بزنید و در سه ردیف پنج‌تایی در کنار صفحه‌ی بازی بچینید و بقیه‌ی کارت‌ها را به شکل یک دسته و به پشت در کنار صفحه‌ی بازی بگذارید.
- ۴ به هر بازیکن یک صفحه‌ی نشان‌گذاری به‌همراه یک ماژیک بدهید.
- ۵ هر بازیکن مهره‌ی هم‌رنگ با صفحه‌ی خود را روی صفحه‌ی امتیازشمار و روی نقطه‌ی شروع بگذارد.
- ۶ کارت‌های واژه را به شکل دسته‌ای در دسترس دو بازیکن بگذارید و به بازیکن الف یک کارت واژه بدهید.

جریان بازی

بازی دونفره شامل چهار دور و هر دور شامل دو مرحله است.

مرحله‌ی اول

بازیکن الف از کارت واژه در دستش یک واژه انتخاب می‌کند و با توجه به آن واژه با نگاه به کارت‌های تصویر، پنج کارت را اولویت‌بندی می‌کند و روی صفحه‌ی نشان‌گذاری خود علامت می‌زند. یعنی تصویر با بیشترین شباهت به واژه، عدد ۱ و تصویر با کمترین شباهت، عدد ۵ را دریافت می‌کند.



بازیکنی که نشان‌های حدس را در اختیار دارد بازیکن ب. با توجه به واژه‌ی حریف پنج تصویر را انتخاب می‌کند و اولویت‌شان را حدس می‌زند. یعنی روی کارتی که حدس می‌زند اولویت اول رقیب است، عدد ۱ می‌گذارد و به همین ترتیب هر پنج نشان حدس خود را به پنج تصویر اختصاص می‌دهد.

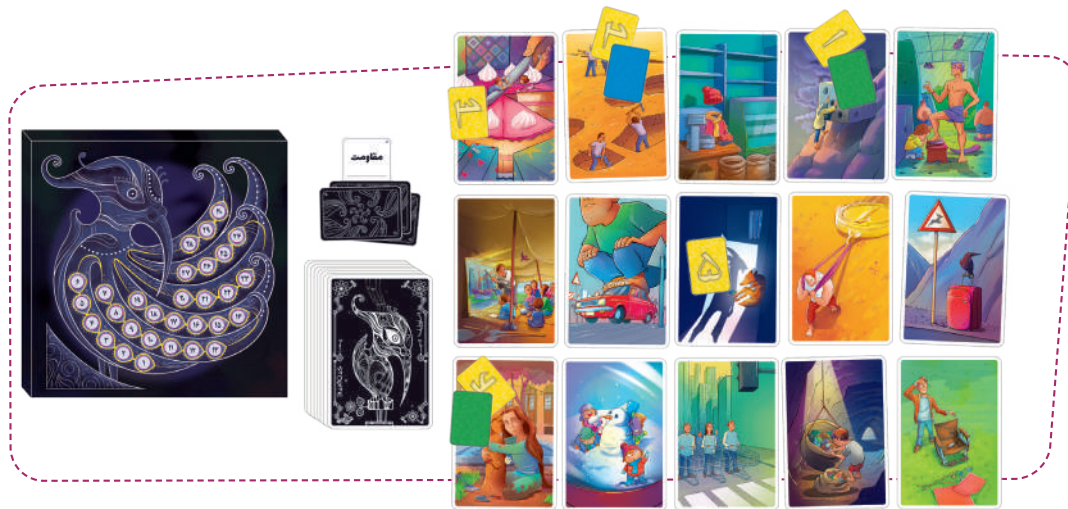
بازیکن ب:

حدس می‌زنم با توجه به واژه‌ای که بازیکن الف انتخاب کرده این ۵ کارت رو علامت زده.



اکنون بازیکنی که نشان‌های حدس را در اختیار دارد بازیکن الف باید با نشان‌های **درست** و **تقریباً درست** حریف را راهنمایی کند.

- اگر حریف هم تصویر و هم اولویت را درست حدس زده باشد، باید یک نشان **درست** روی کارت بگذارد.
- اگر حریف فقط تصویر را درست حدس زده باشد، باید یک نشان **تقریباً درست** روی کارت بگذارد.
- اگر حدس حریف کاملاً غلط باشد، باید کارت را به پشت برگرداند.



بازیکن ب مجدداً می‌تواند حدس‌های خود را تغییر دهد، اما با این شرط که کارت‌های درست و تقریباً درست نباید عمداً به غلط تبدیل شوند. بازیکن ب در مجموع سه بار شانس حدس زدن دارد و هر حدس درست در بار اول ۶ امتیاز، در بار دوم ۴ امتیاز و در بار سوم ۲ امتیاز به همراه خواهد داشت که باید برابر با این امتیاز مهره‌ی بازیکن را روی نوار امتیازشمار حرکت دهید. پس از پایان این نوبت، بازیکن ب به‌ازای هر کارت تقریباً درست یک امتیاز کسب می‌کند و به‌ازای هر کارت اشتباه یک امتیاز از او کسر خواهد شد.

اگر بازیکن ب در پایان نوبت خود هفت کارت را اشتباه حدس زده باشد، هیچ امتیازی بابت حدس‌های اشتباه از او کسر نخواهد شد.

اکنون نوبت بازیکن الف است که تصاویر منطبق با واژه‌ی حریف را حدس بزند و بازیکن ب باید با نشان‌های درست و کاملاً درست او را دقیقاً با روند مرحله‌ی دوم راهنمایی کند.

پس از این‌که هر دو بازیکن نوبت خود را بازی کردند، یک دور بازی به پایان می‌رسد. کارت‌های ردیف پایین را با کارت‌های تصویر جدید جایگزین کنید و کارت‌های پشت‌وروشده را به رو برگردانید.

روش دونفره‌ی بازی شامل چهار دور است و در پایان بازی که امتیاز بیشتری کسب کرده، برنده‌ی بازی خواهد بود.

پیام هویا

از تولید و طراحی اولین نسخه استوژیت بیش از ده سال می‌گذرد و ما خوشحالیم که در این یک دهه توانستیم گامی در گرم‌تر شدن دوره‌های شما برداریم. خانواده‌ی بازی استوژیت پس از سه بسته موفق استوژیت، استوژیت+ و استوژیت سفری اکنون جدیدترین عضو خود را به شما دوستان خود عرضه می‌کند. آیوژیت یک نگاه متفاوت به کارت‌های استوژیت برای تجربه‌ای نو!

آیوژیت مانند استوژیت از سویی برگرفته از طرح یک بازی خارجی به نام Stella: Dixit Universe است و از سوی دیگر با طراحی روش متفاوت بازی دونفره و تصویرگری جذاب کارت‌ها توسط همکار خوبمان نعیم تدین آن‌قدر بازی متفاوتی شده که ما آن را عضو جدید خانواده‌ی استوژیت می‌شناسیم. تلاش کردیم درخواست‌های دوستان استوژیت را در نظر بگیریم و با ارائه‌ی یک بازی نو، فرصت تجربه‌ای متفاوت را فراهم کنیم و درعین حال امکان بازی استوژیت با کارت‌های جدید را برای شما در کنار بسته‌بندی و اجزای نو ایجاد کنیم. امیدواریم شما هم مانند ما این عضو جدید خانواده را دوست داشته باشید و صدای خنده‌ها و حال خوب شما را بیش از پیش بشنویم.



خلاصه‌ی روش بازی

چیدمان بازی

صفحه‌ی بازی را جایی در دسترس همه‌ی بازیکن‌ها بگذارید. کارت‌های تصویر را در سه ردیف پنج‌تایی بچینید. چهار کارت واژه را به‌طور تصادفی انتخاب کرده و یکی از آن‌ها را رو کنید. به هر بازیکن یک صفحه‌ی نشان‌گذاری به همراه یک مازیک و مهره‌ی هم‌رنگ با آن بدهید و مهره را در نقطه‌ی شروع بگذارید.

هدف و جریان بازی

آیوژیت در چهار دور انجام می‌شود و هر دور شامل چهار مرحله به شرح زیر است:

- **مرحله‌ی انتخاب:** هر بازیکن باید از بین پانزده تصویر رو شده تعدادی را انتخاب و روی صفحه‌ی خود علامت بزند.
- **مرحله‌ی شمارش:** هر بازیکن باید بگوید که چند تصویر را که به سرخ مربوط هستند علامت زده است.
- **مرحله‌ی اعلام:** هر بازیکن باید کارت‌هایی را که علامت زده در مرحله‌ی اول اولویت‌بندی کند و به‌ترتیب اولویت، انتخاب‌های خود را به بقیه اعلام کند.
- **مرحله‌ی امتیازشماری:** هر بازیکن باید امتیازهایی را که در طول این دور کسب کرده بشمارد.

پس از پایان یک دور کارت واژه‌ای را که استفاده کردید از بازی خارج کنید و کارت جدید رو کنید. نشان خوابگزار اول را به بازیکن سمت چپ خوابگزار اول بدهید. پس از پایان یک دور، پنج کارت تصویر از یک ردیف را از بازی خارج کنید و پنج کارت جدید رو کنید. صفحه‌ی نشان‌گذاری خود را پاک کنید.

پایان بازی

پس از این که دور چهارم تمام شد، بازیکنی که بیشترین امتیاز را به دست آورده باشد، برنده‌ی بازی است.

TM

خلاقیت آموختنی است

www.hoopagames.ir



hoopagames



+989361308564