

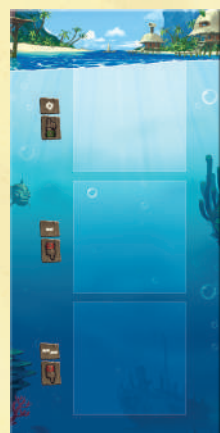
زیرآبجی



داستان بازی

با تغییر فصل و آرام گرفتن موج‌ها، زمان جشنواره‌ی ماهی‌گیری فرا رسیده است. مسابقه‌ای که در آن ماهرترین غواصان جزیره برای به دست آوردن صیدهای ارزشمند به درون خلیج شیرجه می‌زنند. قبل از هر شیرجه به ماهی‌های خلیج دقت کنید، به چشمان حریف‌هایتان نگاه کنید و سعی کنید با تحلیل درست، عمق شیرجه‌ی آن‌ها را حدس بزنید و سپس تصمیم بگیرید که تا چه عمقی شیرجه می‌زنید. اگر رقابت بر سر یک صید بالا بگیرد تصمیم‌گیری به «گربه‌ی همایونی» واگذار می‌شود. ممکن است یک گربه‌ماهی کوچک یا یک ماهی تن امپراتور صید کنید. باید مراقب عروس‌های دریایی بدمزه و مرغ‌های دریایی باشید که ماهی‌های شما را نذزدند. وقتی جشنواره تمام شود، بهترین صیاد به عنوان قهرمان این جشنواره انتخاب می‌شود.

اجزای بازی



صفحه‌ی خلیج
عدد ۱



نشان گربه‌ی همایونی
عدد ۱



کارت صید
عدد ۳۶



کارت صیاد
عدد ۷۲

چیدمان بازی

- صفحه‌ی خلیج را وسط میز و در دسترس همه‌ی بازیکن‌ها قرار دهید.
- هر بازیکن یک رنگ را انتخاب کرده و ۱۲ کارت صیاد متناسب با رنگ خود را دریافت می‌کند. (کارت‌هایی را که استفاده نشده‌اند، به جعبه برگردانید).
- کارت‌های صید را بر بزنید. آن‌ها را به پشت و به شکل یک دسته کنار صفحه‌ی خلیج قرار دهید.
- نشان گربه‌ی همایونی را بین جوان‌ترین بازیکن و نفر سمت چپ‌اش، رو به صفحه‌ی خلیج قرار دهید.

هدف و جریان بازی

هدف شما در این بازی به دست آوردن بهترین صیدها با شیرجه زدن به عمق‌های مختلف خلیج است. برنده بازیکنی است که در پایان بازی مجموع اعداد روی کارت‌های صیدش از بقیه‌ی بازیکن‌ها بیشتر باشد.

بازی ۱۲ دور است. در ابتدای هر دور، از دسته‌ی کارت‌های صید سه کارت رو کنید و جاهای خالی صفحه‌ی خلیج را به ترتیب از پایین به بالا با آن‌ها پر کنید.

اگر در دور اول بازی مرغ دریایی رو شد، آن را به دسته‌ی کارت‌ها برگردانید و یک کارت صید جدید رو کنید و سپس دسته‌ی کارت‌ها را دوباره بر بزنید.

سپس هر بازیکن یکی از کارت‌های صیاد دست خود را انتخاب کرده و آن را به پشت در کنار خلیج می‌گذارد.

عدد روی کارت‌های صیاد، عمق شیرجه را نشان می‌دهد؛ کارت شماره‌ی ۱ هر صیاد سطحی‌ترین شیرجه و کارت شماره‌ی ۱۲ عمیق‌ترین شیرجه‌ی اوست.

بعد از اینکه همه‌ی بازیکن‌ها کارت‌های صیاد خود را انتخاب کردند، آن‌ها را به رو برگردانید. حالا نوبت تقسیم امتیاز است. از عمیق‌ترین قسمت خلیج شروع کنید و با توجه به توضیحات زیر، صیدها را بین صیادها پخش کنید.

عمیق: صید قسمت عمیق به بازیکنی می‌رسد که عمیق‌ترین شیرجه را داشته یا به عبارتی کارتی با بیشترین عدد را بازی کرده.

متوسط: صید قسمت متوسط به بازیکنی می‌رسد که دومین کارت با بیشترین عدد را بازی کرده.

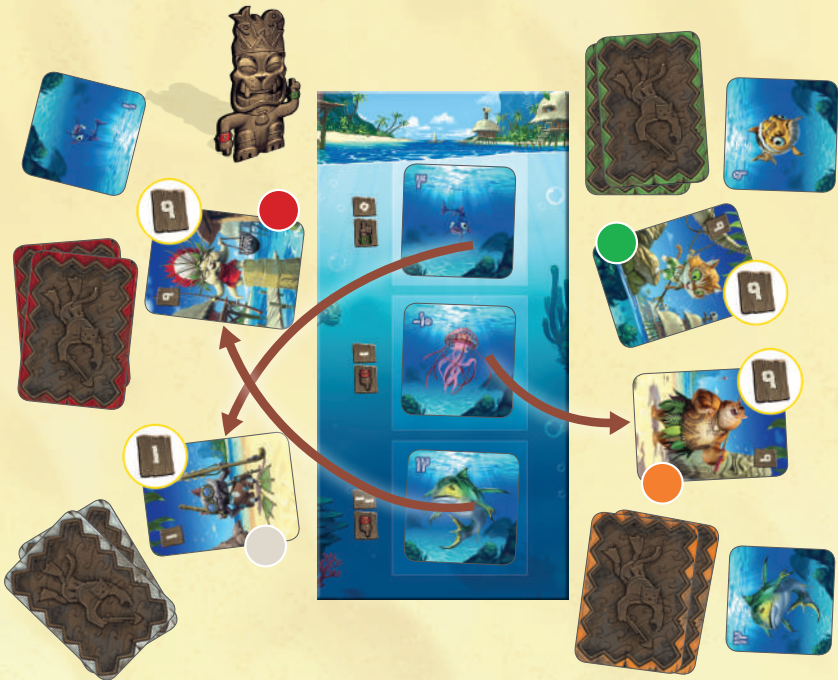
کم عمق: صید قسمت کم عمق به بازیکنی می‌رسد که سطحی‌ترین شیرجه را داشته یا به عبارتی کارتی با کمترین عدد را بازی کرده.



نمونه‌ی یک دور بازی

بازیکن‌ها کارت‌های صیاد خود را بازی کرده و همه با هم آن‌ها را رو کرده‌اند:

- سه بازیکن (●، ●، ●) عدد ۹ را بازی کرده‌اند که بیشترین عدد در بین کارت‌های رو شده است. آن‌ها برای شکار صید عمیق به تساوی رسیده‌اند. پس عمیق‌ترین شیرجه را بازیکنی زده که به دست راست (●) «گره‌ی همایونی» نزدیک‌تر است؛
- بنابراین بازیکن (●) صید قسمت عمیق را دریافت می‌کند.
- حال از دو بازیکن دیگری که عدد ۹ را بازی کرده‌اند (● و ●)، بازیکنی که به دست راست (●) «گره‌ی همایونی» نزدیک‌تر است، رتبه‌ی دوم عمیق‌ترین شیرجه را دارد و صاحب صید قسمت متوسط خواهد شد؛ بنابراین بازیکن (●) صاحب کارت عروس دریایی می‌شود.
- بازیکنی که کمترین عدد را بازی کرده است (●) برنده‌ی صید قسمت کم‌عمق می‌شود. همه‌ی بازیکن‌ها کارت‌های صیاد استفاده‌شده را به پشت می‌سوزانند.
- نشان «گره‌ی همایونی» در جهت عقربه‌های ساعت بین دو بازیکن بعدی (● و ●) قرار می‌گیرد و دور جدید بازی آغاز می‌شود.



معرفی کارت‌های صید

فانوس‌ماهی

این ماهی خوار خلیج ممکن است ۱، ۳، ۵ یا ۷ امتیاز داشته باشد.



قانون ویژه: پس از اینکه این ماهی صید شود، کارت صید (●) بعدی که در این عمق جایگزین آن می‌شود به پشت قرار داده می‌شود و تنها بازیکنی که دور قبل فانوس‌ماهی را صید کرده است، اجازه‌ی دیدن آن کارت را دارد.

عروس دریایی

این جانور دریایی، سفت و غیرقابل جویدن است برای همین صیدش امتیاز منفی دارد. این امتیاز ممکن است ۱۰- یا ۱۵- باشد.



قانون ویژه: اگر یک صیاد، سه عدد کارت عروس دریایی صید کند، هر سه را از دسته کارت‌های صید (●) خود به جعبه‌ی بازی برمی‌گرداند و امتیاز منفی نمی‌گیرد.

مرغ دریایی

این پرنده بازیکنان را دنبال می‌کند تا ماهی‌های صیدشده‌ی آن‌ها را بدزدد. اگر بازیکنی کارت مرغ دریایی را دریافت کند، اولین کارت صید (●) دسته‌ی خود را به همراه کارت مرغ دریایی به جعبه‌ی بازی برمی‌گرداند.



اگر بازیکن تا به حال ماهی شکار نکرده باشد (دسته کارت‌های صید (●) او خالی باشد)، مرغ دریایی گرسنه به جعبه‌ی بازی برمی‌گردد.



ماهی تَن امپراتور
۱۰ تا ۱۵ امتیاز



بیرماهی
۶ تا ۹ امتیاز



گره‌ماهی
۱ تا ۵ امتیاز

روش‌های دیگر بازی

برای ایجاد تنوع، می‌توانید بازی زیرآبی را به روش‌های دیگری بازی کنید. قبل از شروع بازی درباره‌ی استفاده کردن از این قوانین با همه‌ی بازیکنان توافق کنید.

● سبد باز

در این حالت کارت‌های صیادی که باید بسوزانید و کارت‌های صیدی که شکار شده‌اند، باید به صورت نمایان پیش روی بازیکن‌ها قرار گیرند تا بازیکنان دیگر بتوانند آن‌ها را ببینند.

ترتیب ماهی‌های شکار شده را حفظ کنید زیرا مرغ دریایی همیشه تازه‌ترین ماهی شکار شده را با خودش می‌برد.

● بدون بحث و جدل

نشان «گره‌ی همایونی» را به جعبه‌ی بازی بازگردانید زیرا در این روش کارایی ندارد. زمانی که بازیکن‌ها برای به دست آوردن یک صید به تساوی می‌رسند، هیچ بازیکنی آن صید را دریافت نمی‌کند. برای پر کردن خلیج از صید در دور بعدی، کارت صید جدید در کنار کارت قدیمی قرار می‌گیرد و بازیکنی که برنده‌ی صید آن عمق شود، همه‌ی کارت‌های صید مربوط به آن عمق را از آن خود می‌کند.

در صورتی که دو بازیکن، شیرجه‌ای مساوی داشتند باید از گره‌ی همایونی کمک بگیرید. اگر رقابت صیادها در قسمت عمیق و متوسط باشد، بازیکنی که به دست راست گره‌ی همایونی (با مچ‌بند قرمز) نزدیک‌تر است، صید قسمت عمیق و نفر بعد صید قسمت متوسط را تصاحب خواهد کرد.



اگر رقابت صیادها در قسمت کم‌عمق باشد، بازیکنی که به دست چپ گره‌ی همایونی (با مچ‌بند سبز) نزدیک‌تر است، صید را تصاحب خواهد کرد.



در این مثال دو بازیکن (● و ●) برای تصاحب صید در عمق متوسط با هم رقابت دارند و چون بازیکن (●) به دست راست «گره‌ی همایونی» نزدیک‌تر است، صید را به دست می‌آورد.



بازیکن‌ها کارت‌های صید (●) به دست آمده را به رو، پیش روی خود قرار می‌دهند. در ادامه‌ی بازی، هر کارت صید (●) جدیدی را که به دست بیاورند، روی این کارت می‌گذارند و به این ترتیب هر بازیکن یک دسته کارت صید (●) خواهد داشت و آخرین کارتی که به دست آورده در معرض دید بقیه‌ی بازیکن‌ها قرار دارد. سپس بازیکن‌ها کارت صیادی (●) که بازی کرده‌اند را به پشت می‌سوزانند. (ممکن است در جریان بازی، کارت‌های فانوس‌ماهی، عروس دریایی یا مرغ دریایی را به عنوان صید به دست آورید، برای آشنایی با قوانین ویژه‌ی این کارت‌ها به قسمت معرفی کارت‌ها مراجعه کنید).

هر بازیکن می‌تواند هر زمان که مایل بود دسته‌ی کارت‌های صیدش (●) را مخفیانه و بدون به هم زدن ترتیب نگاه کند. اما بازیکن‌ها نمی‌توانند کارت‌های صید (●) یکدیگر نگاه کنند. همچنین هیچ بازیکنی نمی‌تواند در طول بازی، کارت‌های صیادی (●) که قبلاً سوزانده شده را نگاه کند.

در این مرحله نشان «گره‌ی همایونی» را در جهت ساعت‌گرد جابه‌جا کنید و بین دو بازیکن بعدی قرار دهید. اکنون این دور از بازی به پایان رسیده است.

پایان بازی

بعد از دور دوازدهم بازی، وقتی بازیکن‌ها تمامی کارت‌های صیاد (●) خود را بازی کرده‌اند، بازی به پایان می‌رسد. بازیکن‌ها امتیاز کارت‌های صید (●) خود را جمع می‌کنند و بازیکنی که موفق به کسب بیشترین امتیاز شده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی امتیاز، بازیکنان برنده پیروزی را با یکدیگر تقسیم می‌کنند.



$$1 + 2 - 10 + 10 + 6 = 9$$



© ۱۳۹۹ / بازی‌های هوپا



Copyright
2017 / Superlude

Persian version
2019 / Hoopa Games

All rights reserved.

نشر هوپا امتیاز انحصاری انتشار
نسخه‌ی فارسی این اثر را از ناشر آن
(Superlude) خریداری کرده‌است

مخلاقیت آموختنی است
www.hoopagames.ir

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

+989361308564

hoopagames



اطلاعات تکمیلی زیرآبی