

RamODis™ رامودیس™

داستان بازی



خورشید غروب کرده و مزرعه را سکوت و آرامش فرا گرفته است... ولی این فقط آرامش قبل از طوفان است!! در مزرعه همه منتظر هستند، سگ‌های نگهبان، گله‌ی گوسفندا و گرگ‌های شکارچی... همه منتظر یک جشن شبانه‌ی دیگرا! اگر می‌خواهید برنده شوید و صبح با گوسفندهای بیشتری به خانه برگردید، باید هم شکارچی باهوشی باشید، هم نگهبان هوشیاری!! پس حافظه و توانایی پیش‌بینی خود را به کار بیندازید و یک بازی هیجان‌انگیز، پر از خنده و خلاقیت را تجربه کنید...

لوازم بازی

صفحه‌ی امتیازدهی	کارت تصویر	کارت سگ فرمانده	کارت رئیس گرگ‌ها	مهره‌ی جوی
۱ عدد	۵۴ عدد	۱ عدد	۱ عدد	۶ عدد

۵ شامل ۶ دسته‌ی ۹ تایی با ۶ رنگ متفاوت

هدف بازی

هدف شما در این بازی جمع کردن گوسفندهای خوش‌گوشت و خوش‌امتیاز است. با استفاده از کارت‌های گرگ و سگ خودتان! اهمیتی هم ندارد که این گوسفندا را چه کسی به زمین بازی فرستاده است! یادتان باشد: گوسفند بهتر، امتیاز بیشتر!



بازی ۳ تا ۶ نفره

چیدمان شروع بازی

۱- به هر بازیکن یک رنگ اختصاص دهید و مهره و کارت‌های همان رنگ را به او بدهید. هر بازیکن ۹ کارت دریافت خواهد کرد.



سه کارت گوسفند شاد ۱ امتیازی
یک کارت گوسفند چاق ۲ امتیازی
یک کارت گوسفند ورزشکار ۴ امتیازی
یک کارت بز گر ۱ - امتیازی (این بز گر قاطی گله گوسفندا شده)
یک کارت سگ نگهبان (بدون امتیاز)
یک کارت گرگ جوان (بدون امتیاز)
یک کارت گرگ پیر (بدون امتیاز)

۲- در ابتدای بازی، کارت سگ فرمانده به کوچکترین بازیکن تعلق می‌گیرد و کارت رئیس گرگ‌ها هم به بازیکن سمت چپ او داده می‌شود. این کارت‌ها جلوی این دو بازیکن روی میز گذاشته می‌شود.

روش بازی

بازی در طی ۵ دور انجام می‌شود (۵ شب وحشی در مزرعه!). برای برنده شدن شما باید بیشترین امتیازها را در طول این پنج شب کسب کنید. در واقع شما باید با کمک گرگ‌های خود گوسفندا را شکار کنید و یا با استفاده از سگ نگهبانتان آن‌ها را حفظ کنید. روش بازی در هر پنج دور یکسان است و در پایان پنج دور، مجموع امتیازها برنده‌ی نهایی را مشخص می‌کند. هر دور از بازی شامل ۹ دست است (یعنی در هر دور، هر ۹ کارت هر بازیکن بازی می‌شود: در هر دست یک کارت). بازی شروع هر دست، هر بازیکن یکی از کارت‌هایش را به دلخواه، به پشت روی میز می‌گذارد. بعد از اینکه همه‌ی بازیکنان یک کارت بازی کردند، کارت‌های بازی شده برگردانده می‌شوند تا روی آن‌ها دیده شود. اکنون که همه‌ی کارت‌ها برگردانده شده، زمان تقسیم گوسفندان (امتیازها) است! باید ببینیم هر بازیکن از کدام کارت خود استفاده کرده است تا بفهمیم چقدر کاسب بوده است! در هر دست ممکن است تعدادی گوسفند و گرگ و سگ بازی شده باشد. نحوه‌ی تقسیم گوسفندان از این قرار است:

۱- اگر همه‌ی کارت‌های بازی‌شده در یک دست کارت گوسفند باشند، در نتیجه همه جا امن و امان است و خبری از گرگ‌ها نیست! پس بدون هیچ اتفاق خاصی، بازی در دست بعدی ادامه پیدا می‌کند. یعنی دوباره هر کدام از بازیکن‌ها یک کارت جدید روی میز اضافه می‌کند.
۲- اگر در یک دست، فقط یکی از بازیکن‌ها کارت گرگ جوان خود را بازی کرده باشد و بقیه‌ی بازیکن‌ها کارت گوسفند بازی کرده باشند، گرگ جوان همه‌ی گوسفند‌های روی میز را برای خود جمع می‌کند! سپس تمام کارت‌های بدست‌آورده را به رو، جلوی خود روی میز قرار می‌دهد.

۳- اگر در یک دست، فقط یکی از بازیکن‌ها کارت گرگ پیر خود را بازی کرده باشد و بقیه‌ی بازیکن‌ها کارت گوسفند بازی کرده باشند، گرگ پیر یکی از گوسفند‌های روی میز را به دلخواه خود برداشته، جلوی خود می‌گذارد و بقیه‌ی گوسفندا را به حال خود رها می‌کند! (بقیه‌ی کارت‌های گوسفند روی میز باقی می‌مانند).

۴- اگر در یک دست، علاوه بر یک یا چند گرگ، یکی دیگر از بازیکن‌ها کارت سگ نگهبان خود را بازی کرده باشد، سگ نگهبان تمام گرگ‌ها را فراری می‌دهد و تمام گوسفندا را با خود می‌برد! (یعنی بازیکن‌هایی که کارت گرگ انداخته‌اند، کارت خود را بدون کسب هیچ امتیازی از دست داده‌اند).

۵- ولی اگر در یک دست فقط سگ نگهبان بازی شده باشد و هیچ بازیکن دیگری کارت گرگ خود را بازی نکرده باشد، سگ خیالاتی بیخود و بی‌جهت مزاحم استراحت گوسفندان شده است و باید دست خالی برگردد! (در واقع بازیکنی که کارت سگ انداخته، کارت خود را بدون کسب هیچ امتیازی از دست داده است).

توجه: کارت‌های سگ و گرگ خود را بعد از استفاده کردن، به رو، جلوی خودتان روی زمین بگذارید. یادتان باشد آن‌ها هنگام امتیاز شماری در پایان هر دور، هیچ امتیازی برای شما به ارمغان نمی‌آورند!
۶- اگر در یک دست، هم‌زمان چند گرگ یا چند سگ با هم بازی شده باشند، برای تقسیم گوسفندا باید به سراغ رئیس گرگ‌ها و فرمانده‌ی سگ‌ها برویم تا دعوی پیش نیاید!

رئیس گرگ‌ها و سگ فرمانده

کارت رئیس گرگ‌ها و کارت سگ فرمانده مشخص می‌کنند که چه کسی اول بهترین گوسفندا را برای خود برمی‌دارد!

۷- اگر بیشتر از یک کارت گرگ در یک دست بازی شده باشد و هیچ سگی هم وجود نداشته باشد، ابتدا نزدیکترین گرگ به کارت رئیس گرگ‌ها (مطابق با جهت مشخص شده روی کارت رئیس گرگ‌ها)، یکی از گوسفند‌های روی میز را به دلخواه خود برمی‌دارد. سپس بقیه‌ی گرگ‌ها در همان جهت، به ترتیب هر کدام یک گوسفند برمی‌دارند تا دوباره نوبت به بازیکن ابتدایی برسد. این کار آنقدر تکرار می‌شود تا همه‌ی گوسفند‌های روی میز تمام شوند (واضح است که شاید سهم همه‌ی گرگ‌ها مساوی نشود)، البته دقت کنید که گرگ پیر بیش‌تر از یک گوسفند نمی‌تواند بردارد و بعد از برداشتن گوسفند خود از بازی خارج می‌شود.

۸- اگر چندین کارت سگ به همراه یک یا چند کارت گرگ جوان و گرگ پیر بازی شده باشد، سگ‌ها اول از همه گرگ‌ها را در دست از پا درازتر و با شکم گرسنه برمی‌گردانند! سپس نزدیکترین سگ به کارت سگ فرمانده (مطابق با جهت مشخص شده روی کارت سگ فرمانده)، یکی از گوسفند‌های روی میز را به دلخواه خود برمی‌دارد. بعد بقیه‌ی سگ‌ها مطابق با همان جهت، به ترتیب هر کدام یک گوسفند برمی‌دارند تا دوباره نوبت به بازیکن ابتدایی برسد. این کار آنقدر تکرار می‌شود تا همه‌ی گوسفند‌های روی میز تمام شوند. (البته واضح است که شاید اینجا هم همه‌ی سگ‌ها سهم مساوی نبرند!)



پایان هر دور از بازی

هنگامی که هر ۹ کارت بازیکنان بازی شوند (یعنی ۹ دست)، آن دور از بازی تمام می‌شود و یک شب وحشی دیگر در مزرعه به صبح می‌رسد! در پایان دور، مجموع امتیازهای هر بازیکن (از روی عددی نوشته شده روی هر کارت) شمرده می‌شوند و مهره امتیازدهی مربوط به آن بازیکن به تعداد امتیازهایش روی صفحه امتیازدهی جلو می‌رود. سپس همه کارت‌های بازیکن‌ها به آن‌ها برگردانده می‌شود و بازی یک دور دیگر شروع می‌شود. دقت کنید که در دور جدید، کارت‌های رئیس گرگ‌ها و سگ فرمانده به نفر سمت چپ بازیکن دارنده این کارت‌ها تعلق می‌گیرد.

برنده بازی

بعد از ۵ دور رقابت، بازی تمام می‌شود. برنده بازیکنی است که در این ۵ دور، یا بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد و یا زودتر به امتیاز ۱۰۰ رسیده باشد. در آخر، سعی کنید در طول بازی کارت‌های خود را به گونه‌ای در دست خود بگیرید که فقط خودتان آن‌ها را ببیند! چشمان خود را در تمام طول شب باز نگه دارید و حواستان باشد که چه کسی چه کارتی بازی کرده است!

نمونه‌ی بازی

نمونه‌ی اول: شکل شماره ۱ را در نظر بگیرید. در این شکل، در یک دست بازی، هر کدام از بازیکنان یک کارت بازی کرده‌اند. کارت سگ فرمانده به بازیکن سیاه و کارت رئیس گرگ‌ها نیز به بازیکن زرد داده شده است. اگر از بازیکن دارنده‌ی رئیس گرگ‌ها شروع کنیم و مطابق با جهت روی کارت بچرخیم، اولین گرگ برای بازیکن آبی است که یک کارت گوسفند ۲ امتیازی را برای خود برمی‌دارد. سپس بازیکن سبز (گرگ پیر)، یک کارت گوسفند ۱ امتیازی برای خود برمی‌دارد. در نهایت هم بازیکن آبی بقیه‌ی کارت‌های روی میز را برای خود جمع می‌کند. (شکل شماره ۲)



نمونه‌ی دوم: شکل شماره ۳ را در نظر بگیرید که یک دست دیگر را نشان می‌دهد. در این دست کارت‌های سگ و گرگ و گوسفند بازی شده است؛ بنابراین گوسفندها سهم سگ‌ها می‌شوند و کارت گرگ بدون هیچ گوسفندی برگشته. جلوی بازیکن سبز قرار می‌گیرد. سگ‌ها هم به ترتیب جهت سگ فرمانده، گوسفندها را بین خود تقسیم می‌کنند. (شکل شماره ۴)



نمونه‌ی سوم: شکل شماره ۵ را در نظر بگیرید که یک دست دیگر را نشان می‌دهد. بازیکن قرمز یک کارت سگ بازی کرده است در حالیکه بازیکنان دیگر همگی کارت گوسفند بازی کرده‌اند. در این شب هیچ گرگی به گوسفندها حمله نکرده است! پس سگ خیالاتی باید دست خالی و بدون هیچ گوسفندی برگردد و جلوی بازیکن قرمز قرار گیرد. کارت‌های گوسفند هم همانجا روی میز می‌مانند تا تکلیف آن‌ها در دست‌های بعدی مشخص شود. (شکل شماره ۶)



بازی ۲ نفره

هدف بازی، پایان هر دور از بازی، امتیازدهی، عملکرد کارت‌ها و نحوه‌ی تعیین برنده‌ی بازی در بازی ۲ نفره، مشابه با بازی ۳ تا ۶ نفره است. تفاوت‌ها در روش و چیدمان شروع بازی است:

چیدمان شروع بازی

- ۱- به هر بازیکن یک رنگ اختصاص دهید و مهره و کارت‌های همان رنگ را به او بدهید.
- ۲- هر بازیکن پس از دریافت کارت‌های خود، ۲ سری کارت دیگر هم می‌گیرد (۲ رنگ دیگر). سپس به گونه‌ای که روی کارت‌ها را نبیند، هر دسته را جداگانه بُر می‌زند و آن‌ها را به پشت در سمت چپ و سمت راست خود قرار می‌دهد. این ۲ سری، کارت‌های دستیار هر بازیکن هستند.
- ۳- در ابتدای بازی، کارت سگ فرمانده به بازیکن کوچکتر تعلق می‌گیرد و جلوی این بازیکن روی میز گذاشته می‌شود. کارت رئیس گرگ‌ها هم روبروی سری کارت‌های سمت چپ بازیکن صاحب سگ فرمانده قرار می‌گیرد.

روش بازی

روش بازی همانند بازی ۳ تا ۶ نفره است یا این تفاوت که هر بازیکن بعد از بازی کردن کارت خودش، یک کارت از دسته‌ی کارت‌های سمت راست و یک کارت از دسته‌ی کارت‌های سمت چپ خودش بازی می‌کند (بازیکن بدون اینکه تصویر کارت را ببیند، کارت روبروی را از هر دسته بازی می‌کند). این کارت‌ها متعلق به دستیاران بازیکن هستند و امتیازهای کسب شده توسط آن‌ها، به حساب بازیکن گذاشته می‌شود. در پایان هر دست، هر ۶ کارت بازی شده، برگردانده می‌شوند و امتیازات هر بازیکن و دستیارانش مشخص می‌شود. در نهایت مهره‌ی هر بازیکن به تعداد مجموع امتیازهای خود و دستیارانش روی صفحه‌ی بازی جلو می‌رود. ادامه‌ی روند بازی، روش جمع کردن گوسفندها، جابجایی کارت رئیس گرگ‌ها و سگ فرمانده و ... همانند بازی ۳ تا ۶ نفره است.

بازی پیشرفته

برای آشنایی با روش‌های بازی "رامودیس پیشرفته" به وبسایت ما، www.houpaa.com مراجعه کنید.

