

### امتیازدهی:

پس از آن که هر دو بازیکن کارت‌های خود را بازی کردند، کارت رای‌دهی استوژیتاک برگردانده می‌شود. در صورتی که استوژیتاک شماره‌ی کارت بازیکن مقابل را به درستی حدس زده باشد، دو بازیکن پنج امتیاز می‌گیرند (شکل ۵) و در صورتی که اشتباه حدس زده باشد، دو بازیکن سه امتیاز منفی دریافت می‌کنند.



شکل ۵

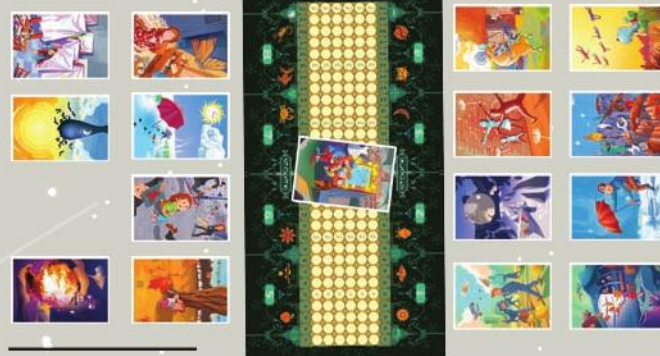
### ادامه‌ی بازی:

در پایان هر نوبت و پس از امتیازدهی، استوژیتاک (راوی) تغییر می‌کند. دو بازیکن کارت‌های بازی‌شده‌ی دست قبل را از بازی خارج می‌کنند و به جای آن کارت‌های جدیدی قرار می‌دهند.

### اتمام بازی:

بازی در شش دور به انجام می‌رسد. در پایان شش دور بازیکنان مقام خود را تعیین می‌کنند:

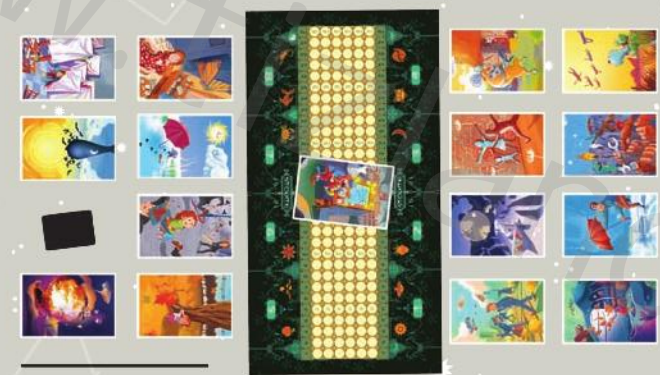
- «استوژیتاک»: اگر به امتیاز ۳۰ رسیده باشید، بزرگ‌ترین پیشگوی سرزمین استوژیت هستید و همگان شما را برای سالیان به یاد خواهند داشت.
- «خوابگزار»: اگر ۱۵ تا ۲۵ امتیاز داشته باشید، خوابگزاران خوبی هستید اما هنوز به تمرین و تعلیم نیازمندید.
- «شاگرد»: اگر ۵ تا ۱۵ امتیاز داشته باشید، خوابگزارانی تازه‌کار هستید و باید بیش از این‌ها تلاش کنید!
- «سرباز»: اگر ۱ تا ۵ امتیاز داشته باشید، استعداد چندانی در خواندن ذهن دیگران ندارید.
- «دلقک»: اگر امتیازی نداشته باشید، بهتر است به فکر بازی دیگری باشید!



شکل ۲

### رای‌دهی:

استوژیتاک (راوی) 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 ۳). پس از این نوبت بازیکن مقابل است که در پاسخ به کارت استوژیتاک، یک کارت را بازی کند (شکل ۴).



شکل ۳



شکل ۴



### راهنمای بازی ۲ نفره

STOGITE

استوژیت

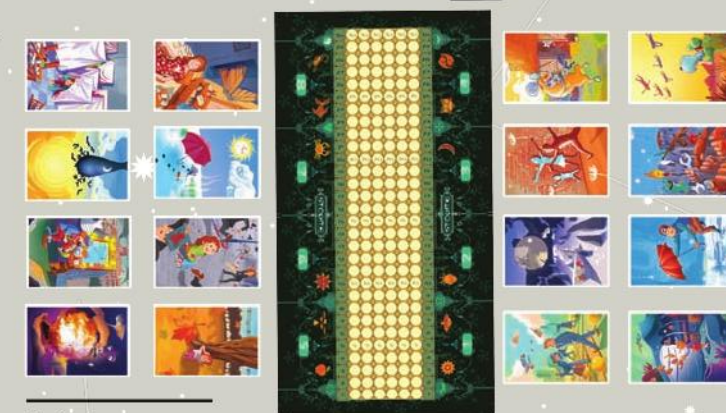
بازی رو نقره‌ی ذهن خوانی

### لوازم بازی

کارت تصویر	صفحه‌ی بازی	کارت رای‌دهی	مهره‌ی امتیازشماری
۹۶ عدد	۱ عدد	۲ سری (از ۱ تا ۸)	۱ عدد

### چیدمان شروع بازی:

صفحه‌ی امتیازدهی را روی میز قرار دهید. هر بازیکن یک سری از کارت‌های رای‌دهی (از شماره‌ی ۱ تا شماره‌ی ۸) را انتخاب می‌کند. سپس یک مهره‌ی امتیازشماری 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 ۱). کارت‌ها با توافق طرفین از یک تا هشت شماره گذاری می‌شوند.



شکل ۱

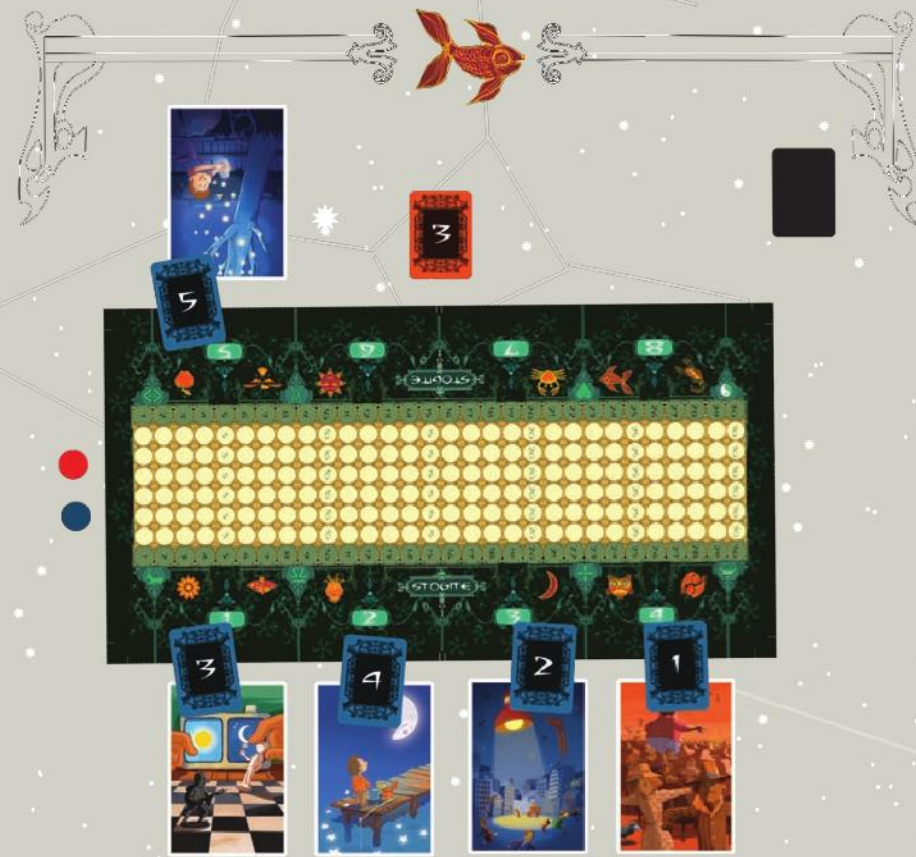
### برنده‌ی بازی:

هریک از بازیکنان 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 امتیاز برای هر دو بازیکن منظور می‌شود.

### شروع بازی:

در هر نوبت بازی، استوژیتاک (راوی) به کارت‌های تصویرش نگاه کرده، یکی از آنها را انتخاب می‌کند. سپس کارت انتخاب‌شده را روی صفحه‌ی بازی قرار می‌دهد (شکل ۲).





شکل ۷

### ادامه بازی:

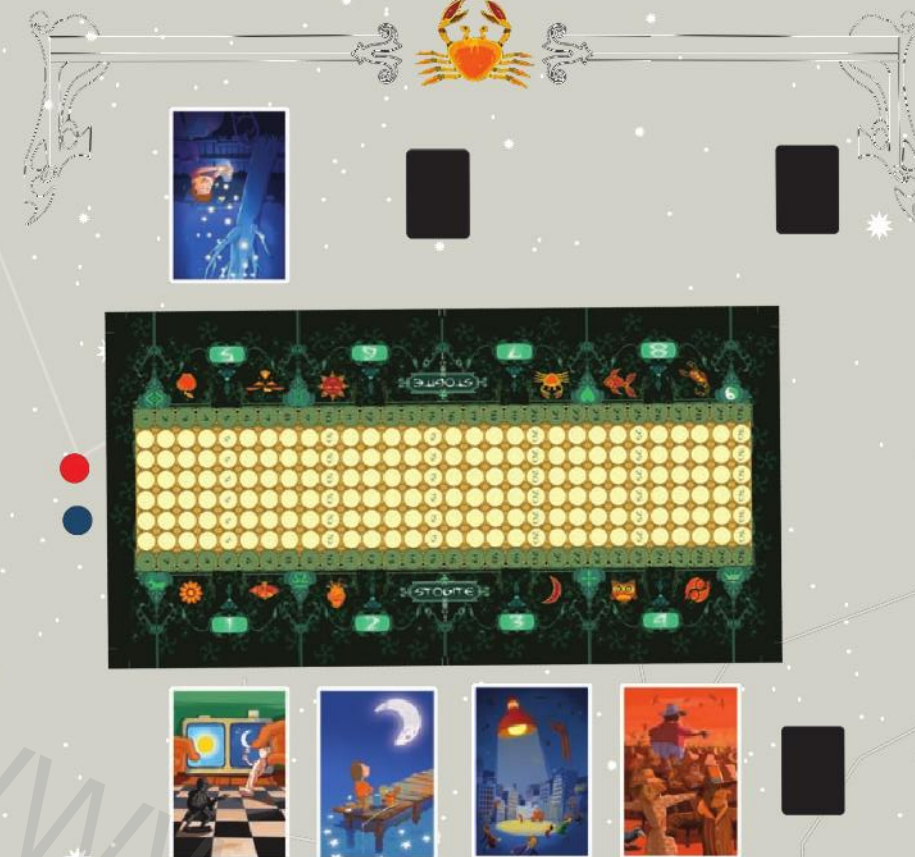
در پایان هر نوبت و پس از امتیازدهی، استوژیتاک (راوی) تغییر می‌کند. استوژیتاک جدید کارت‌های دور قبل را از بازی خارج می‌کند و پنج کارت جدید از روی دسته‌ی کارت‌های تصاویر برمی‌دارد. بازی به همین ترتیب ادامه می‌یابد.

### اتمام بازی:

نخستین بازیکنی که به امتیاز ۳۰ برسد برنده‌ی بازی است.



© & © 2014 / HOUPAA  
www.houpa.com



شکل ۶

### رای دهی:

اکنون نوبت بازیکن مقابل است که کارت راوی را از میان کارت‌های چیده‌شده 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 امتیازات داده شد، راوی شماره‌ی کارت خود را برمی‌گرداند (شکل ۷).

### امتیاز دهی:

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

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



\* توصیه می‌شود پیش از انجام این بازی، با بازی استوژیتاک ۳ تا ۸ نفره آشنا شده باشید.

### لوازم بازی

کارت تصویر	صفحه‌ی بازی	کارت رأی‌دهی	مهره‌ی امتیازشماری
۹۶ عدد	۱ عدد	۲ سری (از ۱ تا ۵)	۲ عدد

### چیدمان شروع بازی:

صفحه‌ی امتیازدهی را روی میز قرار دهید. هر بازیکن یک سری از کارت‌های رأی‌دهی (از شماره‌ی ۱ تا شماره‌ی ۵) را انتخاب می‌کند و مهره‌ی امتیازشماری مطابق با رنگ آن را برای خود برمی‌دارد. یک نفر به قید قرعه به عنوان شروع‌کننده‌ی بازی انتخاب می‌شود. شروع‌کننده پنج کارت از کارت‌های تصاویر را از روی دسته‌ی کارت‌ها برمی‌دارد. دقت کنید که در طول بازی کارت‌های خود را به هیچ عنوان به بازیکن مقابل نشان ندهید.

### برنده‌ی بازی:

هریک از بازیکنان سعی می‌کند تا در هر دور کارت استوژیتاک (راوی) را به درستی شناسایی کند.

### شروع بازی:

در هر نوبت بازی، استوژیتاک (راوی) 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 آواز، یک ضرب‌المثل، یک ژست یا هر چیز دیگری باشد. سپس 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 ۶).

