

# رامودیس

## RamODis™



### لوازم بازی:

کارت تصویر	نشان سگ فرمانده	نشان رئیس گرگ‌ها	نشان امتیازدهی
۵۴ عدد*	۱ عدد	۱ عدد	۶۸ عدد

\* شامل ۶ دسته ی ۹ تایی با ۶ رنگ متفاوت

### داستان بازی:

خورشید غروب کرده است و مزرعه را سکوت و آرامش فرا گرفته است... ولی این فقط آرامش قبل از طوفان است!! در مزرعه همه منتظر هستند: سگ‌های نگهبان، گله ی گوسفندها و گرگ‌های شکارچی... همه منتظر یک جشن شبانه ی دیگر! گرگ‌ها به دنبال موقعیتی برای شکار گوسفندان، و از آن سو سگ نگهبان مراقب و بیدار برای دفاع از گله بی‌حواس و سرخوش گوسفندان ریز و درشت گله!!

اگر می‌خواهید برنده شوید و صبح با گوسفندهای بیشتری به خانه برگردید، باید هم شکارچی باهوشی باشید، هم نگهبان هوشیاری!! باید ذهن حریفانتان را بخوانید و زمان درست را برای شکار و مراقبت انتخاب کنید تا همزمان با خنثی کردن نقشه حریفان بتوانید بیشترین تعداد گوسفند را جمع کنید. پس حافظه و توانایی پیش بینی خود را به کار بیندازید و یک بازی هیجان‌انگیز، پر از خنده و خلاقیت را تجربه کنید...

### 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 گوسفندها را چه کسی به زمین بازی فرستاده است! یادتان باشد: گوسفند بهتر، امتیاز بیشتر!



### بازی سه تاشش نفره

#### چیدمان شروع بازی:

- هر بازیکن یک رنگ انتخاب کرده و تمام ۹ کارت آن رنگ را بر می‌دارد. کارت‌های تمام بازیکنان یکسان است:
  - 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 گوسفندها شده!)
  - یک کارت سگ نگهبان (بدون امتیاز)
  - یک کارت گرگ جوان (بدون امتیاز)
  - یک کارت گرگ پیر (بدون امتیاز)
- در ابتدای بازی، نشان سگ فرمانده به کوچکترین بازیکن تعلق می‌گیرد و نشان رئیس گرگ‌ها هم به بازیکن سمت چپ او داده می‌شود. این نشان‌ها جلوی این دو بازیکن روی میز گذاشته می‌شود.
- نشان‌های امتیازدهی را هم در کنار فضای بازی قرار دهید.



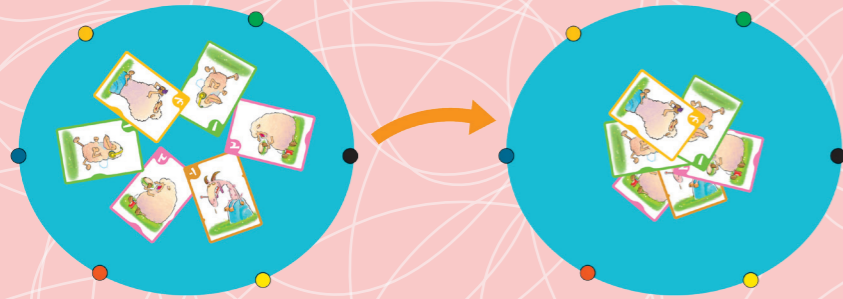
#### روش بازی:

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 یا باید با کمک گرگ‌های خود گوسفندها 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 برنده ی نهایی را مشخص می‌کند.

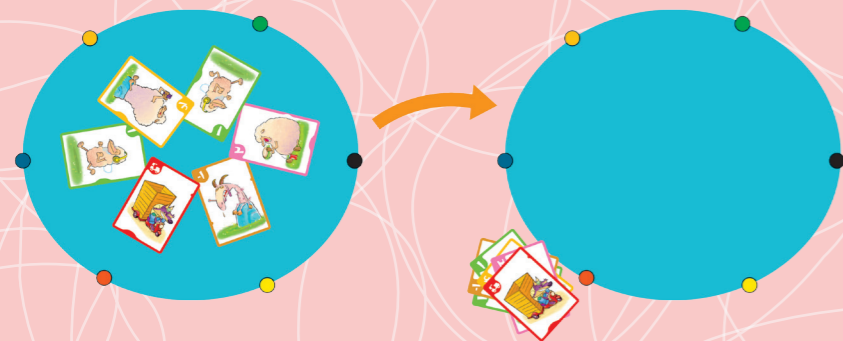
هر دور از بازی شامل ۹ دست است (یعنی در هر دور، هر ۹ کارت هر بازیکن بازی می‌شود؛ در هر دست یک کارت). در شروع هر دست، تمام بازیکنان، همزمان یک کارت از دستشان را به پشت روی میز می‌گذارند، بعد از اینکه همه ی بازیکنان یک کارت بازی کردند، کارت‌های بازی شده برگردانده می‌شوند تا روی آن‌ها دیده شود.

اکنون که همه ی 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، که یکی از حالات زیر را شامل می‌شود:

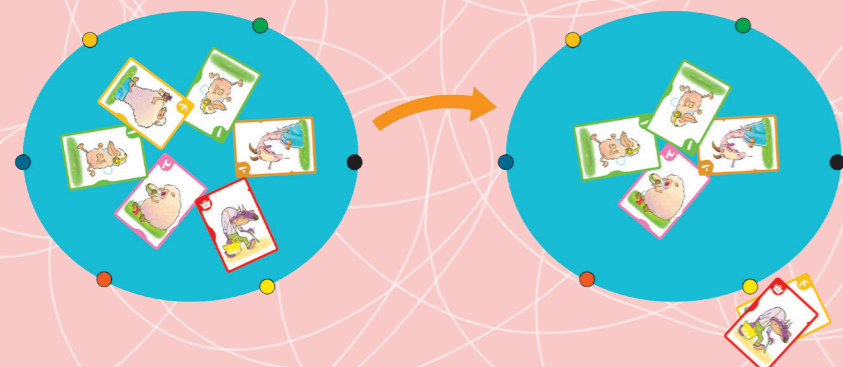
۱- **گوسفند:** اگر همه ی کارت‌های بازی شده در یک دست کارت گوسفند باشند، در نتیجه همه جا امن و امان است و خبری از گرگ‌ها نیست! پس بدون هیچ اتفاق خاصی، بازی در دست بعدی ادامه پیدا می‌کند. یعنی دوباره هر کدام از بازیکن‌ها یک کارت جدید روی میز اضافه می‌کند.



۲- **گرگ جوان:** اگر در یک دست، فقط یکی از بازیکن‌ها کارت گرگ جوان خود را بازی کرده باشد و بقیه ی بازیکن‌ها کارت گوسفند بازی کرده باشند، گرگ جوان همه ی گوسفندهای روی میز را برای خود جمع می‌کند! سپس تمام کارت‌های به دست آورده را به رو، جلوی خود روی میز قرار می‌دهد.



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



## بازی دو 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.

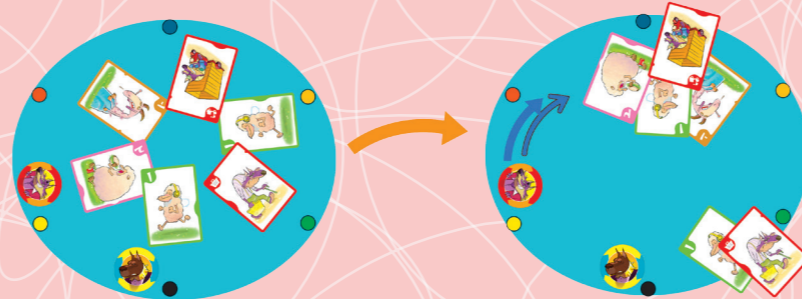
### چیدمان شروع بازی:

- ۱- 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 برمی‌زند و آن‌ها را به پشت در سمت چپ و سمت راست خود قرار می‌دهد. این ۲ سری، کارت‌های دستیار هر بازیکن هستند.
- ۲- در ابتدای بازی، نشان سگ فرمانده به بازیکن کوچکتر تعلق می‌گیرد و جلوی این بازیکن روی میز گذاشته می‌شود. نشان رئیس گرگ‌ها هم روبروی سری کارت‌های سمت چپ بازیکن صاحب سگ فرمانده قرار می‌گیرد.
- ۳- نشان‌های امتیازدهی را نیز در کنار فضای بازی قرار دهید.

### روش بازی:

روش بازی همانند بازی ۳ تا ۶ نفره است با 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 رویی 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 روی کارت‌های هر بازیکن و دستیارانش مشخص می‌شود. و بازیکن به تعداد مجموع امتیازات خود و دستیارانش، نشان امتیاز دریافت می‌کند. ادامه‌ی روند بازی، روش جمع کردن گوسفندها، جایجایی نشان رئیس گرگ‌ها و سگ فرمانده و ..... همانند بازی ۳ تا ۶ نفره است.

گوسفندهای روی میز تمام شوند (واضح است که شاید سهم همه‌ی گرگ‌ها مساوی نشود). البته دقت کنید که گرگ پیر بیش تر از یک گوسفند نمی‌تواند بردارد و بعد از برداشتن گوسفند خود از بازی خارج می‌شود.



۷- پیش از یک سگ و چند گرگ: اگر چندین کارت سگ به همراه یک یا چند کارت گرگ جوان و گرگ پیر بازی شده باشد، سگ‌ها اول از همه گرگ‌ها را دست از پا درازتر و با شکم گرسنه برمی‌گردانند! سپس نزدیک‌ترین سگ به نشان سگ فرمانده (مطابق با جهت مشخص شده روی نشان 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!)



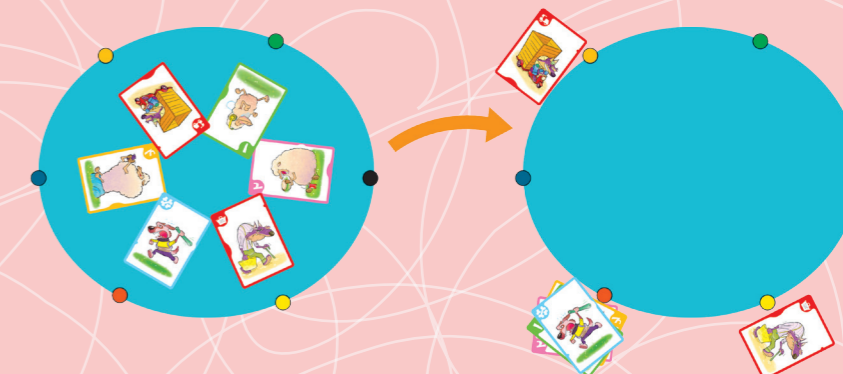
### پایان هر دور از بازی:

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 کارت‌های گوسفند و بزگی که بدست آورده) شمرده می‌شوند و به همان میزان نشان امتیاز دریافت می‌کند. سپس همه‌ی کارت‌های بازیکن‌ها به آن‌ها برگردانده می‌شود و بازی یک دور دیگر شروع می‌شود. نکته: در شروع هر دور جدید از بازی، نشان رئیس گرگ‌ها و نشان سگ فرمانده، به نفر سمت چپی بازیکن دارنده‌ی این نشان‌ها منتقل می‌شود.

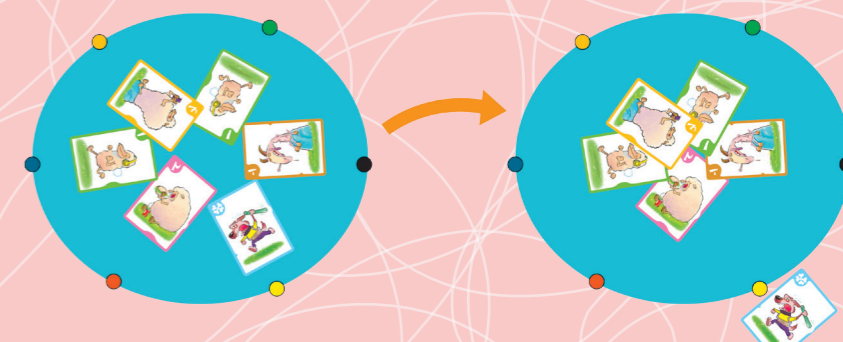
### برنده‌ی بازی:

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. 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!

۴- سگ نگهبان و گرگ: 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 گوسفندها را با خود می‌برد! (یعنی بازیکن‌هایی که کارت گرگ انداخته‌اند، کارت خود را بدون کسب هیچ امتیازی از دست داده‌اند).



۵- سگ نگهبان: 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!

### رئیس گرگ‌ها و سگ فرمانده:



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

۶- پیش از یک گرگ: اگر بیشتر از یک کارت گرگ در یک دست بازی شده باشد و هیچ سگی هم وجود نداشته باشد، ابتدا نزدیک‌ترین گرگ به نشان 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



طرح و توسعه، واحد تحقیق و توسعه بازی هوبا  
تصویرگر: نعیم تدین  
گرافیک: مهدخت رضاخانی  
مدیر تولید: علیرضا لولاگر

