

TM
پهلو

راهنمای بازی

نسخه ۱.۰



برای تماشای فیلم آموزشی این کد را اسکن کنید.



© 2021 / Hoopa Games

All rights reserved.

طراح بازی: امیر آئین
تحقیق و توسعه: امیر آئین
تصویرگر: نعیم تدین
طراح گرافیک: امیر آئین با همکاری ویژه‌ی مهدخت رضاخانی و نعیم تدین
طراح لوگو: فرشاد رستمی
قصه پردازی: نعیم تدین
مدیر تولید: سینا برازوان
مدیر پروژه: علیرضا لولاگر



داستان بازی

شما یک شیمی‌اگر هستید که باید با ترکیب متاع‌های داخل کیسه‌ها، اکسیرها و معجون‌های مورد نیاز خود را بسازید. اما رتیل‌های داخل کیسه‌ها نمی‌گذارند شما به همین راحتی هر چه می‌خواهید از داخل کیسه‌ها بردارید. اگر موفق شوید متاع‌های مورد نیازتان را به دست آورید و با کمک فوت‌وفن‌های شیمی‌اگری نهفته در نسخه‌های خطی تاریک و روشن، اکسیرهای افسانه‌ای بهتری بسازید، شما بهترین شیمی‌اگر خواهید شد.

اجزای بازی

۱۶ عدد کارت اکسیر



۳۶ عدد کارت معجون



(۲۱ عدد کارت معجون تاریک + ۱۵ عدد کارت معجون روشن)

۵ عدد صفحه‌ی بازیکن



۷۰ عدد مهره‌ی پلاستیکی



(از هر رنگ ۱۰ عدد)

+

۷ عدد مهره‌ی یدکی

(از هر رنگ ۱ عدد)

۱ دفترچه‌ی راهنمای بازی



۱ عدد کیسه‌ی سفید

۱ عدد کیسه‌ی سیاه



۱۵ عدد صفحه‌ی ظرف

(۵ عدد از هر نوع)



بازی در یک نگاه

۱ از کیسه‌ها متاع بیرون بکشید.

۲ مراقب نیش رتیل باشید!

۳ متاع‌ها را با هم ترکیب کنید و...

۴ ... و معجون‌های تاریک و روشن بپزید.

۵ از خاصیت داروها و زهرها استفاده کنید.

۶ معجون‌ها را با هم ترکیب و اکسیرهای افسانه‌ای بسازید.

چیدمان بازی (۳ تا ۵ نفره)

۱ هر بازیکن یک صفحه‌ی بازیکن، یک شیشه، یک هاون و یک گونی بردارد و جلوی خودش قرار دهد.

۲ ۶ عدد متاع (۱ عدد از هر رنگ) و ۶ عدد رتیل درون کیسه‌ی سیاه بریزید و در دسترس همه‌ی بازیکن‌ها قرار دهید.

۳ باقی متاع‌ها و رتیل‌ها را (به‌جز مهره‌های یدکی) در کیسه‌ی سفید بریزید و در دسترس همه‌ی بازیکن‌ها قرار دهید.

۴ کارت‌های معجون تاریک و روشن را جداگانه بُر بزنید و وسط بگذارید. سپس ۴ عدد از کارت‌های معجون روشن و ۵ عدد از کارت‌های معجون تاریک را رو کنید.

۵ بالای دسته‌ی کارت‌های معجون روشن و تاریک، فضای خالی در نظر بگیرید. این جایی است که کارت‌های معجون سوخته در آن قرار می‌گیرند.

۶ کارت‌های اکسیر را بُر بزنید و کنار کارت‌های معجون قرار دهید. سپس ۳ عدد از آن‌ها رو کنید. به تعدادی که روی هر کارت اکسیر مشخص شده است، از کیسه‌ی سفید متاع بیرون بکشید و در محل مشخص شده روی کارت‌های اکسیر قرار دهید.

نکته!

اگر در این مرحله رتیل (مکعب سیاه) از کیسه بیرون کشیدید، آن را کنار بگذارید و دوباره بکشید تا متاع (مکعب رنگی) به تعدادی که روی کارت اکسیر مشخص شده وجود داشته باشد. سپس همه‌ی رتیل‌هایی را که از این طریق از کیسه بیرون کشیده شده‌اند به کیسه‌ی سفید برگردانید.

حالا آماده‌ی شروع بازی هستید!



راجع به بازی ۲ نفره در صفحه ۲۱ بخوانید.

هدف و جریان بازی

در بازی «شیمیاگران» باید تلاش کنید تا با جمع آوری متاع‌های مورد نیاز، معجون بپزید. می‌توانید از خاصیت معجون‌هایی که پخته‌اید استفاده کنید یا زهرها و داروهای پخته‌شده را نگه داشته و برای پخت اکسیرهای افسانه‌ای آن‌ها را با هم ترکیب کنید. در پایان بازی، بازیکنی که امتیاز بیشتری کسب کرده باشد برنده‌ی بازی خواهد بود.

بازیکنی که اخیراً با خوردن زهر مسموم، با خوردن دارو تیمار یا با نوشیدن اکسیر جاودانه شده است، بازی را آغاز می‌کند. یا اینکه به‌صورت تصادفی یک بازیکن را به‌عنوان شروع‌کننده‌ی بازی انتخاب کند.

در نوبت خود می‌توانید یک **عمل اصلی** و تعدادی **عمل فرعی** انجام دهید. سپس بازی در جهت عقربه‌های ساعت ادامه پیدا می‌کند. این روند ادامه دارد تا بازی تمام شود. (اطلاعات کامل درباره‌ی شرایط پایان بازی و امتیازشماری در صفحه‌ی ۱۳) پس از محاسبه‌ی امتیاز بازیکنی که بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد برنده بازی است.

اعمال اصلی

اعمال اصلی آن‌هایی هستند که باید یکی از آن‌ها را در نوبت خود انجام دهید. این اعمال شامل موارد زیر است:

۱ برداشتن متاع (از یکی از کیسه‌ها)

۲ پختن معجون (تاریک یا روشن)

۳ ساختن اکسیر


اعمال فرعی

اعمال فرعی آن‌هایی هستند که می‌توانید به‌صورت نامحدود در نوبت خود انجام دهید. این اعمال شامل موارد زیر است:

۱ استفاده از خاصیت دارو


۲ استفاده از خاصیت زهر

نحوه‌ی استفاده از خاصیت معجون‌ها در صفحه‌ی ۱۵ توضیح داده شده است.

می‌توانید در نوبت خود از یکی از کیسه‌های سفید یا سیاه، بدون نگاه کردن به داخل کیسه، ۵ عدد متاع بیرون بکشید. اگر در بین آن‌ها رتیل  بود، طبق قانون نیش رتیل و اگر در بین آن‌ها رتیل نبود طبق قانون کیسه‌ها عمل کنید.

قانون نیش رتیل



اگر در حین برداشتن متاع از یکی از کیسه‌ها رتیل بیرون کشیدید، رتیل دست شما را نیش می‌زند و متاعی بدست نمی‌آورید. رتیلی را که بیرون کشیده‌اید در یکی از ظروف خود نگه دارید و مابقی را به کیسه‌ی سیاه بریزید. 




نکته!

تفاوتی ندارد که از کدام کیسه رتیل بیرون کشیدید، وقتی رتیل دست شما را نیش می‌زند باید رتیل‌ها و متاع‌های اضافی را به کیسه‌ی سیاه بریزید.

نکته!

اگر هنگام برداشتن متاع از کیسه بیش از یک رتیل بیرون کشیدید، فقط یکی از رتیل‌ها را برای خود نگه دارید. باید ۴ مکعب دیگر را (چه متاع هستند و چه رتیل) در کیسه‌ی سیاه بریزید.

مثال

زکریا از کیسه‌ی سفید به صورت تصادفی ۵ مکعب  را بیرون می‌کشد. او یکی از رتیل‌ها را در شیشه‌ی خود قرار می‌دهد. سپس ۴ مکعب  دیگر را درون کیسه‌ی سیاه می‌ریزد.

برداشتن متاع از کیسه‌ی سفید



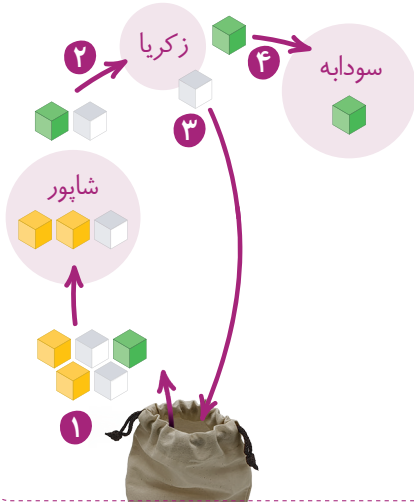
اگر از کیسه‌ی سفید متاع بیرون کشیدید (و در بین آن‌ها رتیل نبود)، **۳ عدد از آن‌ها را برای خود** نگه دارید و ۲ تای دیگر را به بازیکن سمت چپی بدهید. آن بازیکن از ۲ متاع دریافتی، یکی را نگه می‌دارد و دیگری را به نفر سمت چپ‌اش می‌دهد.

هر متاعی را که بدست می‌آورید باید در **ظرف مخصوص آن** قرار دهید. (اطلاعات بیشتر درباره ظروف و نحوه‌ی نگهداری متاع در صفحه ۱۴)



نکته!

اگر در ظرف مخصوص جا برای نگهداری متاعی نباشد، باید آن متاع را به همان کیسه، یعنی **کیسه‌ی سفید** برگردانید. **اجازه ندارید** متاع‌ها را در ظروف خود جابه‌جا کنید!



مثال



شاپور به صورت تصادفی  را از کیسه‌ی سفید بیرون کشیده.

او  را نگه می‌دارد و  را به زکریا که سمت چپ او نشسته می‌دهد.

زکریا در ظروف شیشه و هاون خود جای خالی ندارد. پس هیچ کدام از  را نمی‌تواند نگه دارد.

او  را در کیسه‌ی سفید می‌اندازد و  را به سودابه که سمت چپش نشسته می‌دهد.

اطلاعات بیشتر درباره‌ی ظروف در صفحه‌ی ۱۴

برداشتن متاع از کیسه‌ی سیاه



اگر از کیسه‌ی سیاه متاع بیرون کشیدید (و در بین آن‌ها رتیل نبود)، هر ۵ متاع را برای خود نگه دارید. متاع‌هایی را که به دست آورده‌اید در ظروف مخصوصشان قرار دهید.

نکته!

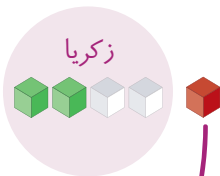
اگر در ظرف مخصوص جا برای نگهداری متاعی نباشد، باید آن متاع را به همان کیسه، یعنی کیسه‌ی سیاه برگردانید. اجازه ندارید متاع‌ها را در ظروف خود جابه‌جا کنید!



سودابه از کیسه‌ی سیاه را به صورت تصادفی بیرون می‌کشد.

او همی این متاع‌ها را برای خود و در ظروف مخصوص آن‌ها نگه می‌دارد.

مثال



زکریا از کیسه‌ی سیاه را به صورت تصادفی بیرون می‌کشد. از آنجایی که در ظرف شیشه فقط به اندازه‌ی ۲ متاع جا دارد، نمی‌تواند هر ۳ متاع مربوط به این ظرف (و) را نگه دارد.

زکریا ۴ متاع را در ظروف مخصوصشان نگه می‌دارد. سپس را به کیسه‌ی سیاه می‌اندازد.

مثال

برای **پختن یک معجون** (تاریک یا روشن)، باید متاع‌هایی را که در **بخش نسخه‌ی کارت معجون** مشخص شده پرداخت کنید. (اطلاعات بیشتر درباره‌ی کارت‌های معجون در صفحه‌ی ۱۵) متاع‌های پرداختی را در **کیسه‌ی سفید** بریزید و کارت معجون را برای خود بردارید و در **کنار صفحه‌ی بازیکن** خود قرار دهید.

نکته!

اگر دسته کارت‌های مربوط (تاریک یا روشن) تمام شده بود، کارت‌های معجون سوخته را بر بزنید و به‌جای دسته کارت‌ها قرار دهید.

سپس جای خالی کارت معجون را با یک کارت جدید از **همان دسته** پر کنید.



شاپور برای خرید این کارت معجون روشن به نیاز دارد.    او  و  (به‌جای ) از ظروف خود برداشته و به کیسه‌ی سفید می‌ریزد. سپس کارت معجون را برای خود برمی‌دارد.

مثال

برای ساختن یک اکسیر باید کارت‌های معجونی را که در بخش نسخه‌ی پایه‌ی کارت اکسیر آمده، علاوه بر متاعی که در بخش نسخه‌ی گم‌شده‌ی کارت اکسیر قرار دارد پرداخت کنید. (اطلاعات بیشتر درباره‌ی کارت‌های اکسیر در صفحه‌ی ۱۷)

کارت‌های معجون پرداختی را به رو در مکان مشخص‌شده، بالای دسته‌ی کارت‌های معجون بسوزانید. همچنین متاع‌های پرداختی را به‌همراه متاع‌هایی که روی کارت اکسیر در بخش نسخه‌ی گم‌شده بودند، درون کیسه‌ی سفید بریزید. کارت اکسیر را کنار صفحه‌ی بازیکن خود قرار دهید.

نکته!

اگر در این مرحله، رتیل از کیسه بیرون کشیدید، باید طبق قاعده‌ی صفحه‌ی ۱۷ عمل کنید.

جای خالی کارت ساخته‌شده را با یک کارت اکسیر جدید پر کنید. سپس از کیسه‌ی سفید به تعدادی که در بخش نسخه‌ی گم‌شده‌ی کارت اکسیر مشخص شده، متاع بیرون بیاورید و روی کارت اکسیر قرار دهید.



سودابه قصد ساختن «اکسیر تغییر شکل» را دارد. او ۲ کارت معجون تاریک و ۱ کارت داروی روشن را به‌همراه ۳ سفید، ۲ زرد، ۲ صورتی و ۲ بنفش می‌کند. کارت‌های معجون را می‌سوزاند و متاع‌ها را به کیسه‌ی سفید ریخته می‌ریزد.

مثال



اطلاعات بیشتر درباره‌ی کارت‌های اکسیر در صفحه‌ی ۱۷

پایان بازی و امتیازدهی

وقتی یکی از بازیکنان **۳۰ امتیاز** دریافت کند، بازی وارد مرحله‌ی پایانی می‌شود.

در مرحله پایانی، بازی دو دور دیگر ادامه دارد. بازیکنی که بازی را وارد مرحله‌ی پایانی کرده ۱ نوبت، و بازیکنان دیگر ۲ نوبت بازی می‌کنند. سپس بازی به پایان می‌رسد؛ بازیکنان امتیازهای خود را محاسبه می‌کنند و بازیکنی که در مجموع بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد، برنده‌ی بازی است.



۱۳

مثال زکریا ۱ کارت اکسیر و ۳ کارت معجون به ارزش مجموعاً ۳۲ امتیاز ساخته است. به علاوه در پایان بازی ۳ رتیل و ۷ متاع دیگر در ظروف خود دارد. امتیاز نهایی زکریا ۳۷ است.



$$۳۲ + ۳ + ۲ = ۳۷$$

نکته!

در صورتی که امتیاز بازیکنان مساوی شود، بازیکنی برنده است که **بیشترین تعداد اکسیر** را ساخته باشد. اگر تعداد اکسیرها مساوی بود، بازیکنی برنده است که **کمترین تعداد زهر** را استفاده کرده باشد. اگر تعداد زهر استفاده‌شده مساوی بود، بازیکنی برنده است که **کمترین دارو** را استفاده کرده باشد.

صفحه‌ی ظروف

هر بازیکن ۳ ظرف برای نگهداری متاع‌ها در اختیار دارد. ظرفیت نگهداری متاع در هر ظرف ۵ عدد است. می‌توانید رتیل‌ها را در ظرف دل‌خواه نگهداری کنید.



شیشه

شیشه برای نگهداری متاع‌های مایع است.

خون دل

اشک تمساج



هاون

هاون برای نگهداری متاع‌های گیاهی است.

برگ تاتوره

گل خرزهره



گونی

گونی برای نگهداری متاع‌های بزرگ است.

کات کبود

سنگ گوگرد



نکته!

در طول بازی اجازه ندارید متاع‌ها را جابه‌جا کنید! اگر متاعی به دست آوردید که در ظروف مخصوص آن جای نگهداری نداشته باشید، باید آن را پس بدهید. این متاع به کیسه‌ای که از آن آمده است برمی‌گردد.

کارت‌های معجون

کارت‌های معجون از نظر خاصیت به دو دسته‌ی **زهر** و **دارو** و از نظر نسخه به دو دسته‌ی **تاریک** و **روشن** تقسیم می‌شوند. زهر یا دارو یا بودن یک معجون را از نشان کنار کارت، و تاریک یا روشن بودن آن را از رنگ کارت تشخیص دهید. برای پختن یک معجون باید متاع‌هایی را که در **بخش نسخه‌ی پایه‌ی کارت** آمده است پرداخت کنید. کارت‌های معجون شامل بخش‌های زیر هستند:



اعمال فرعی استفاده از خاصیت معجون‌ها

می‌توانید در کنار **عمل اصلی** که در نوبت خود انجام می‌دهید به صورت نامحدود **اعمال فرعی** نیز انجام دهید. این اعمال فرعی استفاده کردن از خاصیت زهر و دارو است.



پس از استفاده از خاصیت معجون، آن را به زیر صفحه بازیکن خود به‌نحوی قرار دهید که فقط امتیاز کارت دیده شود. این کار یادآور این است که یک بار از خاصیت این معجون استفاده شده و برای ساخت اکسیر قابل استفاده نیست. **امتیاز معجون‌های استفاده‌شده در پایان بازی محاسبه می‌شود.**

نکته!

وقتی یک معجون پخته می‌شود داغ است و در همان نوبت **غیر قابل استفاده است**. پس از گذشت یک دور و در نوبت بعدی شما، معجون خنک می‌شود و بازیکن می‌تواند از خاصیت آن استفاده کند.

خاصیت دارو

خاصیت داروها **متاع اضافه** است. می‌توانید در پرداخت هزینه‌ی معجون یا اکسیر، از خاصیت کارت‌های داروی خود استفاده کنید. اگر **حتی یکی** از متاع‌های موجود در بخش خاصیت دارو را استفاده کنید، دارو **استفاده شده است** و باید کارت را زیر صفحه‌ی بازیکن قرار دهید.

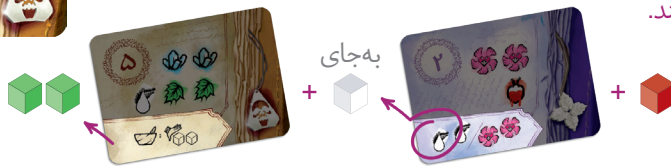


خاصیت زهر

خاصیت زهرها **آسیب‌رساندن به یک بازیکن** است. می‌توانید با استفاده از خاصیت زهرهای تاریک تعدادی از متاع‌های یک بازیکن دیگر را **بسوزانید** و با استفاده از خاصیت زهرهای روشن تعدادی از متاع‌های یک بازیکن دیگر را **بدزدید**.

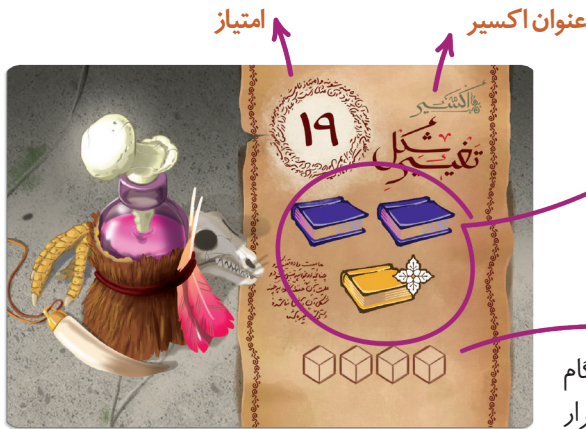


مثال
شاپور برای پختن این معجون فقط **۴** را دارد اما قبلاً معجون‌هایی پخته که با استفاده از آن‌ها می‌تواند این معجون را ببزد. با استفاده از یک زهر روشن **۲** را از هاون زکریا می‌دزدد و به جای **۲** از خاصیت داروی تاریک استفاده می‌کند.



کارت‌های اکسیر

کارت‌های اکسیر شامل دو بخش هستند: بخش **نسخه‌ی پایه** و بخش **نسخه‌ی گم‌شده**. برای ساخت یک اکسیر باید به تعدادی که در بخش نسخه‌ی پایه نمایش داده شده، از **کارت‌های معجونی** را که قبلاً پخته‌اید و هنوز از آن‌ها استفاده **نکرده‌اید** (به زیر صفحه‌ی بازیکن خود قرار ندهاید) به همراه **متاع‌هایی** که روی کارت در بخش نسخه‌ی گم‌شده آمده است، کنید.



نسخه‌ی گم‌شده
روی این بخش از کارت، متاع‌هایی وجود دارد که از هنگام چیدمان بازی از کیسه‌ی سفید کشیده‌اید و روی آن قرار داده‌اید.

نکته!

در بخش نسخه‌ی گم‌شده روی کارت اکسیر نمی‌تواند رتیل قرار بگیرد! اگر در زمان برداشتن متاع از کیسه‌ی سفید برای نسخه‌ی گم‌شده‌ی یک کارت اکسیر (در اول بازی هنگام چیدمان، یا در حین بازی پس از رو شدن یک کارت اکسیر جدید) رتیل بیرون کشیدید، آن را کنار بگذارید و دوباره بکشید تا به تعدادی که روی کارت اکسیر مشخص شده متاع وجود داشته باشد. در پایان همه رتیل‌هایی را که از این طریق از کیسه‌ی سفید بیرون کشیده‌اید به کیسه سفید برگردانید.

نسخه‌ی پایه‌ی اکسیر

در بخش نسخه‌ی پایه‌ی کارت‌های اکسیر نشان‌های معجون آمده است که تعداد و نوع کارت‌های معجون مورد نیاز برای ساخت اکسیر را نشان می‌دهد.

بعضی از نشان‌ها رنگی را نشان نمی‌دهند. بعضی دیگر به زهر یا دارو بودن اشاره‌ای نکرده‌اند. موقع خرج کردن کارت معجون، مواردی که به آن‌ها اشاره‌ای نشده بی‌تأثیر است.



تاریک (مهم نیست زهر باشد یا دارو)



زهر تاریک



زهر روشن



زهر (مهم نیست روشن باشد یا تاریک)



روشن (مهم نیست زهر باشد یا دارو)



داروی تاریک



داروی روشن



دارو (مهم نیست روشن باشد یا تاریک)



مثال
برای ساختن این اکسیر لازم است که ۲ عدد کارت دارو و ۲ عدد کارت زهر (که مهم نیست روشن هستند یا تاریک) به‌همراه ۱ سفید، ۱ قرمز، ۲ زرد، ۱ سبز، ۱ سیاه پرداخت شود.



قانون‌های رتیل

قانون نیش رتیل

در کیسه‌ی سیاه و سفید به‌غیر از متاع، تعدادی رتیل (مکعب سیاه) هم وجود دارد. اگر در حین برداشتن متاع از کیسه‌ها رتیل بیرون بکشید، رتیل دست شما را نیش می‌زند و **متاعی به‌دست نمی‌آورد**. رتیل بیرون کشیده‌شده را در یکی از ظروف خود نگه دارید و مابقی را در **کیسه‌ی سیاه** بریزید.



نکته!

تفاوتی ندارد که از کدام کیسه رتیل بیرون کشیدید، وقتی رتیل دست شما را نیش می‌زند باید رتیل‌ها و متاع‌های اضافی را به **کیسه‌ی سیاه** ریخته بریزید.

نکته!

اگر هنگام برداشتن متاع از کیسه **بیش از یک رتیل** بیرون کشیدید، **فقط یکی** از رتیل‌ها را برای خود نگه دارید. باید ۴ مکعب دیگر (چه متاع هستند و چه رتیل) را در کیسه‌ی سیاه بریزید.

قانون حفاظت از متاع و نگهداری رتیل در ظروف

باید رتیل‌هایی را که به‌دست می‌آورید در **یکی از ظرف‌های خود** نگه دارید. رتیل یکی از ۵ متاعی است که می‌توان در یک ظرف نگه داشت. ظرفی که رتیل در آن نگهداری می‌شود **از زهر دیگر بازیکنان در امان است**.



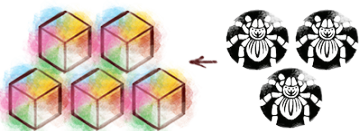
مثال

سودابه در نوبت‌های قبلی ۲ بار رتیل **بسیار** بیرون کشیده است؛ یکی از آن‌ها را در شیشه و دیگری را در هاون خود نگه داشته است. به‌این ترتیب بازیکنان دیگر نمی‌توانند با استفاده از زهر به متاع‌های دو ظرف سودابه حمله کنند. اما متاع‌های داخل گونی هنوز در معرض خطر هستند.

قانون استفاده از رتیل به جای متاع

می‌توانید هنگام پختن معجون یا ساختن اکسیر، به جای متاع از **رتیل** استفاده کنید:

می‌توانید از ۳ رتیل  به جای **۵ متاع** **دل‌خواه** استفاده کنید.



می‌توانید از ۱ رتیل  به جای **۱ متاع** **دل‌خواه** استفاده کنید.



۲۰



مثال
شاپور برای خرید این کارت معجون  کم دارد. اما در ظروف خود ۲ رتیل نگه داشته است. پس با پرداخت کردن  می‌تواند این کارت معجون را بپزد.



مثال
زکریا هیچ‌یک از متاع‌های مورد نیاز نسخه‌ی این اکسیر را ندارد. اما در ظروف خود ۳ رتیل نگهداری می‌کند. او می‌تواند به جای تمامی متاع‌های نسخه‌ی گمشده ۳ رتیل خود را پرداخت کند.



قانون‌های بازی ۲ نفره

قبل از خواندن این بخش، **قانون‌های بازی ۳ تا ۵ نفره را با دقت مطالعه کنید**. برای بازی ۲ نفره، به‌جز موارد زیر همه‌ی قانون‌ها مطابق بازی ۳ تا ۵ نفره است:

چیدمان بازی



۱ ۱۸ عدد متاع (۳ عدد از هر رنگ) را به‌همراه ۱ عدد رتیل جدا کرده و به جعبه‌ی بازی برگردانید. این مهره‌ها در بازی ۲ نفره استفاده نخواهند شد.

۲ ۶ عدد متاع (۱ عدد از هر رنگ) و ۵ عدد رتیل و درون کیسه‌ی سیاه بریزید و در دسترس همه‌ی بازیکن‌ها قرار دهید.

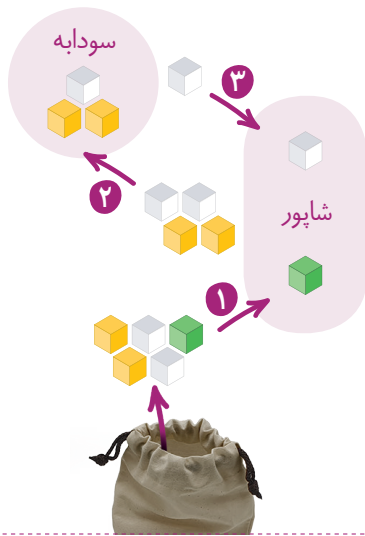


۳ در چیدمان کارت‌های معجون و اکسیر، ۱ کارت کمتر رو کنید. یعنی از دسته‌ی معجون‌های تاریک ۴ عدد، از دسته‌ی معجون‌های روشن ۳ عدد و از دسته‌ی کارت‌های اکسیر ۲ عدد کارت رو کنید.

برداشتن متاع از کیسه‌ی سفید (در بازی ۲ نفره)



اگر از کیسه‌ی سفید متاع بیرون کشیدید (و در بین آن‌ها رتیل نبود)، همه آن‌ها را به بازیکن مقابل بدهید. آن بازیکن از ۵ متاع دریافتی، یکی را نگه می‌دارد و ۴ متاع دیگر را به شما پس می‌دهد. سپس شما از این متاع‌های دریافتی ۳ عدد را برای خود نگه دارید و متاع آخر را به بازیکن مقابل بدهید. به این ترتیب با برداشتن متاع از کیسه‌ی سفید، به شما ۳ متاع و به بازیکن حریف ۲ متاع می‌رسد.



مثال

نوبت بازی سودابه است؛ او به صورت تصادفی می‌کشد. سپس به ترتیب مراحل زیر را انجام می‌دهد:

۱. سودابه همه‌ی متاع‌ها را به شاپور می‌دهد.
۲. شاپور ۱ متاع را برای خود برمی‌دارد و باقی را به سودابه پس می‌دهد.
۳. سودابه ۳ متاع را برای خود برمی‌دارد و ۱ متاع را به شاپور پس می‌دهد.

در نهایت سودابه ۳ متاع (۲ متاع زرد و ۱ متاع سبز) و شاپور ۲ متاع (۱ متاع زرد و ۱ متاع سبز) به دست آورده‌اند.

پایان بازی

وقتی یکی از دو بازیکن **۳۵ امتیاز** دریافت کند، بازی وارد مرحله‌ی پایانی می‌شود.

در مرحله‌ی پایانی، بازی سه دور دیگر ادامه دارد. بازیکنی که بازی را وارد مرحله‌ی پایانی کرده ۲ نوبت، و بازیکن دیگر ۳ نوبت بازی می‌کند. سپس بازی به پایان می‌رسد؛ بازیکنان امتیازهای خود را محاسبه می‌کنند و بازیکنی که در مجموع بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد، برنده‌ی بازی است. شیوه‌ی شمارش امتیاز در بازی ۲ نفره با بازی ۳ الی ۵ نفره تفاوتی ندارد.

سؤالات متداول

چطور یادمان بماند که چه موقع باید مکعب‌ها را به کیسه‌ی سفید بریزیم و چه موقع به کیسه‌ی سیاه؟

قانون: مکعب‌ها را به کیسه‌ی سفید بریزید.

استثنا: اگر رتیل دستتان را نیش زد، مکعب‌ها را به کیسه‌ی سیاه بریزید.

کیسه‌ی سیاه که پر از رتیل است، چرا باید از آن متاع بکشیم؟

در ابتدای بازی خطر نیش رتیل در کیسه‌ی سیاه بالاست. اما در ادامه‌ی روند بازی، نسبت تعداد رتیل به متاع در کیسه‌ها تغییر می‌کند.

اگر در چیدمان بازی روی یک کارت اکسیر رتیل قرار داده شد، برای ساختن آن اکسیر چه متاعی باید پرداخت کنم؟

توجه داشته باشید که رتیل نمی‌تواند بر روی اکسیرها قرار بگیرد. (توضیحات کامل در صفحه ۱۷)

متاع خاصیت داروها را از کدام کیسه باید بردارم؟

خاصیت داروها متاع اضافه است، اما متاع‌ها را از جایی بر نمی‌دارید. وقتی می‌خواهید از این خاصیت استفاده کنید، کارت را به زیر صفحه‌ی بازیکن خود منتقل کنید و به بقیه‌ی بازیکن‌ها اعلام کنید که از کدام متاع‌های خاصیت داروی خود استفاده کرده‌اید.

آیا می‌توانم در نوبت بازیکن‌های دیگر از زهر استفاده کنم؟

خیر. «استفاده از خاصیت زهر» یک عمل فرعی است که فقط در طول نوبت خود می‌توانید انجام دهید.

اگر در حین برداشتن متاع از کیسه‌ای بیشتر از ۱ رتیل بیرون کشیدم، می‌توانم همه رتیل‌ها را نگه دارم؟

خیر. مهم نیست چند رتیل کشیده باشید. فقط ۱ رتیل را نگه دارید.

اگر در یک ظرف برای متاعی جا نداشتم، می‌توانم آن را با متاعی که از قبل در آن ظرف نگهداری می‌کردم عوض کنم؟

خیر. اجازه‌ی جابه‌جا کردن متاع‌ها را ندارید.

آیا می‌توانم رتیل را بین ظرف‌هایم جابه‌جا کنم؟

خیر، اجازه‌ی جابه‌جا کردن رتیل را بین ظروف ندارید.

آیا اگر رتیل را در یک ظرف نگه دارم به این معنی است که باید آن را به‌جای یکی از متاع‌های همان ظرف استفاده کنم؟

خیر، اینکه در کدام ظرف رتیل را نگه داشته‌اید تأثیری در استفاده از رتیل ندارد. همواره می‌توانید از رتیل به‌جای متاع دل‌خواه استفاده کنید.

اگر از کیسه بیش از ۵ مکعب بیرون آوردم چه کار کنم؟

تمام متاع‌ها را به کیسه برگردانید و دوباره ۵ مکعب بیرون بکشید.

چگونه بازی شیمیاگران را به دیگران آموزش دهیم؟



اگر می‌خواهید بازی «شیمیاگران» را برای هم‌بازی‌های خود توضیح دهید، توجه به موارد زیر کمکتان خواهد کرد.

۱ از هدف بازی شروع کنید

با قصه‌ی بازی شروع کنید و هدف را در قالب قصه توضیح دهید. برای اینکه بین بازی‌ای که پیش رو دارند و هدفی که توضیح دادید ارتباط پیدا کنند، سازوکارهای اصلی بازی را نام ببرید: برداشتن متاع، ترکیب متاع‌ها برای پختن معجون، ترکیب معجون‌ها برای ساختن اکسیر. حال به آن‌ها بخش امتیاز روی کارت‌های معجون و اکسیر را نشان دهید. به این ترتیب، بازیکنان توضیحاتی را که در ادامه‌ی کار می‌شنوند، با استراتژی‌های ذهنی خود هماهنگ می‌کنند.

۲ به قصه تکیه کنید

اجزا، قوانین و سازوکارهای بازی «شیمیاگران» در دنیای قصه بازی کاملاً معنادار هستند. با استفاده از نام‌هایی که برای اجزای بازی قرارداد شده است، قوانین راحت‌تر در ذهن بازیکنان خواهد ماند.

۳ از آخر به اول

بر خلاف ترتیبی که در راهنمای بازی آمده است، وقتی بازی را به صورت شفاهی توضیح می‌دهید بهتر است از آخر به اول شروع کنید. یک کارت اکسیر را به بازیکنان نشان دهید. مطمئن شوید هزینه‌ی کارت و امتیازش را متوجه شده‌اند. سپس سراغ کارت‌های معجون بروید. در آخر روش دریافت متاع از کیسه‌ها را توضیح دهید.

۴ ریختن مکعب درون کیسه‌ها

ممکن است بازیکنان در ابتدا ندانند که در چه شرایطی باید مکعب‌ها را به کدام کیسه بریزند و گمراه شوند. می‌توانید برایشان توضیح دهید که همیشه باید به کیسه سفید ریخته شود مگر زمانی که رتیل می‌کشند. به هم‌رنگ بودن مهره‌ی رتیل و کیسه‌ی سیاه اشاره کنید. در چند دور اول بازی باید توجه داشته باشید که به اشتباه مکعب‌ها را در کیسه‌ی اشتباه نریزند.

پیام هوپا ۲۴۲۲

بسیار خوش حالیم که بازی «شیمیگران»، دومین محصول از مجموعه‌ی «الف تا ی ایرانی» را به شما علاقه‌مندان بازی‌های هوپا ارائه می‌کنیم. این بازی حاصل طراحی خلاقانه و همکاری هنرمندانه‌ی همکاران خوش فکر ماست.

«شیمیگران» بر ایند فکر و هنر ایرانی است؛ به‌ظاهر جهانی ساخته‌ی خیال ما در عصر حاضر است، اما وامدار فکر ایرانی پس از سده‌هاست.

بالقوه بودن و در دسترس نبودن منابع یک از مهم‌ترین ویژگی‌های سرزمین ایران است و راه دستیابی به این منابع را ما ایرانیان با صفت «کیمیگری» شناخته‌ایم. کیمیگری افسانه طلا ساختن نیست بلکه ساخت تمدنی دیرین و درخشان با این منابع سخت‌یاب و دور از دید است. «کاشی زرین‌فام» نمونه‌ی بارزی از کیمیای هنر ایرانی است؛ بدل‌شدن خاک کم‌بها به دست‌ساخته‌ای گران‌بها. همین ذهن قدرتمند توانسته به کمک مهندسی شگرف، آب کاریز را از دل زمین در کویر جاری کند و باغ‌هایی بسازد بی‌مانند. کیمیا یعنی همین، که ناممکن را ممکن می‌کند و بهترین‌ها را می‌سازد!

شیمیگران نه دانشمندان علم شیمی جدید هستند، نه کیمیگرانی در پی خیال بیهوده! شیمیگران می‌خواهند با ساده‌ترین و دم‌دستی‌ترین متاع‌های ممکن، و قدرت خیال بی‌نظیر خود، دست‌نیافتنی‌ترین آرزوهای انسان را محقق کنند. اکسیرهایی که شیمیگران بازی می‌سازند، همان اهدافی‌اند که انسان در طول تاریخ در پی دستیابی به آن بوده است. امیدواریم با تجربه‌ی این بازی، فکر کیمیگرانه‌ی شما هم رشد کند و از بازی لذت ببرید!

هم‌فکری با دوست بزرگوار، جناب نوشاد رکنی، و راهنمایی‌های ایشان در طراحی و فضاسازی بازی تأثیری بسزا داشت؛ بسیار قدردان همراهی مهربانانه و خردمندانه‌ی ایشان هستیم.

همچنین قدردان ویرایش دقیق و ظرافت نگاه سرکار خانم تمیم‌داری در آماده‌سازی دفترچه راهنمای بازی‌های هوپا هستیم. این بازی نمودی از پشتکار و همکاری صمیمانه‌ی همکارانمان در واحد تحقیق و توسعه، تصویرگری و گرافیک، و تولید و بسته‌بندی نشر هوپاست. از تک‌تک ایشان سپاسگزاریم.

مدیر پروژه‌ی بازی «شیمیگران»
علیرضا لولاگر

پیام طراح بازی

تجربه‌ی بازی‌های رومیزی تفاوت چندانی با کیمیاگری ندارد. کافی است دست چند نفر از دوستان یا اعضای خانواده را بگیرید و داخل دیگ بازی پیرید. در ابتدای کار باید حرارت را زیاد کنید تا حسایی جوش بیاید و قل‌قل کند. وقتی که جمع حسایی گرم شد، بگذارید با شعله‌ی ملایم حدود چهل‌وپنج دقیقه بپزد. به همین سادگی می‌توانید به اکسیر جاودانگی دست پیدا کنید؛ که جاودانگی چیزی جز تجربه کردن لحظات جاودانه نیست.

بازی رومیزی «شیمیگران» نتیجه‌ی تلاش گروهی از هنرمندترین، باهوش‌ترین و حرفه‌ای‌ترین افرادی است که در طول زندگی‌ام، سعادت همکاری با آن‌ها را داشته‌ام. بدون حمایت‌های علی‌رضا لولاگر، نعیم تدین، مهدخت رضاخانی و آتش بینا، «شیمیگران»ی تولید نمی‌شد.

قبل از شروع فرایند تولید، این بازی تحت عنوان «دیگ سیاه سنگی» به مدت ۲ سال در دست طراحی بود و دوستان بسیاری وقت و انرژی زیادی صرف کردند و از من و این بازی حمایت کردند. برخی از آن‌ها به ترتیب حروف الفبا عبارتند از:

فاطمه آئین، سینا آقایی، فاطمه ابراهیمی، کوروش اثباتی، مهرزاد اخوین، امیر اردشیری، سهیل اکبرزاده، امین انصاری، محمدرضا ایوبی، گلناز بهرامی، پگاه پوراحمد، فرزاد تمیمی فرد، آرمان جعفری تهرانی، صمد خطیبی، هدی درودیان، امیرحسین ذوالفقاری، وحید راد، آرش رضایی، بردیا رهپیمای جدید، محمد سعیدی، امیر سلامتی، علی شادکام، ایمان شفیعی، شهاب صقری، شب‌بو طوفانی، علی عالی‌دایی، احسان عبدی‌فر، هیوا علیزاده، فرنام فرتوت، نیما کلاهی، کامران کمال‌هدایت، علیرضا لولاگر، علی متین‌نژاد، مهدیار محسنی، پری مرادی، سهراب مستقیم، آرمین مسرور، پارمیس مشگی، محمد مهرعلی، علی مهری، محمد مهری، حانیه موسوی، زینب میکائیل‌زاده، غزل نعیمی، مونا والا، علی یعقوبی.

بازی‌ای که در دست دارید تحقق رؤیای کودکی من است. امیدوارم به همان اندازه که ساختنش برای من لذت داشته، شما هم از بازی کردن با آن لذت ببرید!

امیر آئین

از ۱ رتیل به جای ۱ متاع دلخواه استفاده کنید.



رتیل



از ۳ رتیل به جای ۵ متاع دلخواه استفاده کن.



نیش رتیل



اگر از کیسه‌ای رتیل بیرون کشیدید، یکی از رتیل‌ها را برای خود نگه دارید و باقی را در کیسه‌ی سیاه بریزید.



نشان زهر



نشان دارو



زهر



دارو



دزدیدن ۲ متاع



از گونی



از شیشه



معجون روشن



روشن



زهر روشن



داروی روشن



معجون تاریک



تاریک



زهر تاریک



داروی تاریک



از هاون



سوزاندن ۳ متاع



از ظرف دلخواه