

پی شوم

راهنمای بازی

دیگر نگران جمع کردن اعضای خانواده کنار یکدیگر نباشید!

غذا را که نوش جان کردید، جای را دم کنید و بازی پی شوم را روی میز بگذارید تا ساعتی به دور از اخبار و موبایل، دور هم خوش بگذرانید! پی شوم، هم یک بازی است و هم یک فعالیت دوره‌می برای معاشرت، سرگرمی، و خنده‌ی دوستان و خانواده!

قوانین بازی بسیار ساده هستند و تنها مهارت لازم برای بازی، سواد خواندن (و البته کمی ذوق و سلیقه) است! در هر دور از بازی بازیکنان باید پیشنهادهایی برای سؤال مطرح شده بدهند. این پیشنهادها می‌توانند خنده‌دار، جالب، خلاقانه و حتی عجیب باشند. بازی زمانی تمام می‌شود که یا بازیکنان از بازی خسته شوند و یا از شدت خنده روده‌بر شده و دیگر توان ادامه نداشته باشند! پس کارت‌ها را بُر بزنید و پی شوم بازی کنید.

خلاقیت آموختنی است

www.hoopagames.ir

[hoopagames](https://www.instagram.com/hoopagames) t.me/hoopagames

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



برای تماشای فیلم آموزش بازی از این کد تصویری کمک بگیرید.



طراح بازی: امیر سلامتی
بر اساس بازی: Cards Against Humanity
تصویرگر: نعیم تدین
گرافیک کارت‌ها: امیر آئین
طراح گرافیک: مهدخت رضاخانی
مدیر تولید: علیرضا لولاگر

© 2018 / Hoopa Games

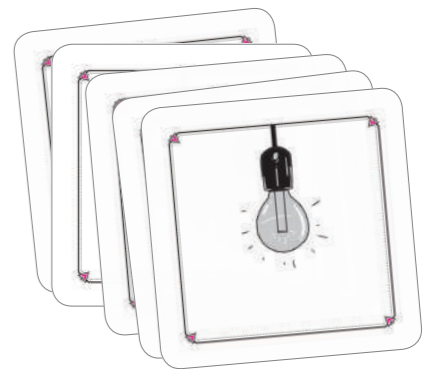
Peyshoom, Hoopa Games and Hoopa Logo are TM of Hoopa Games.

همه‌ی حقوق مادی و معنوی این اثر برای نشر هوپا محفوظ است.

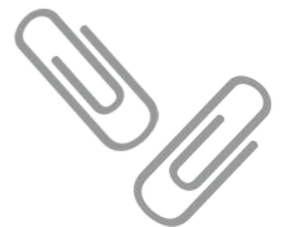
«پی شوم» یک لغت ابداعی و به معنای بعد از شام است.

اجزای بازی

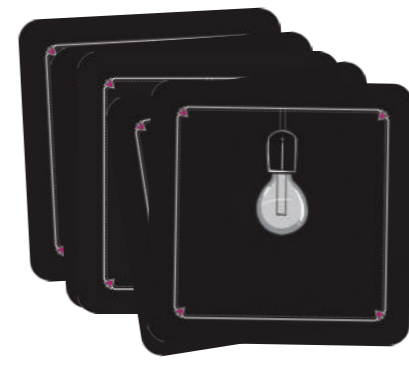
(۱) ۲۱۰ کارت سفید



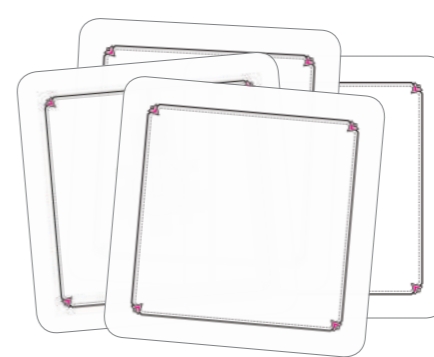
(۳) ۱۵ گیره‌ی کارت



(۲) ۶۰ کارت سیاه



(۴) ۱۰ کارت خالی



آماده کردن بازی

- کارت‌های سفید و مشکی را از هم جدا کنید و کارت‌های مشکی را در مرکز میز قرار دهید.
- به هر بازیکن ۷ کارت سفید بدهید. هر بازیکن می‌تواند فقط کارت‌های خود را ببیند.
- باقی کارت‌های سفید را در مرکز میز و کنار کارت‌های مشکی قرار دهید.
- یکی از بازیکنان را به عنوان داور دور اول بازی انتخاب کنید.

روش بازی

روش بازی بسیار ساده است: در هر نوبت، یکی از بازیکنان داور می‌شود و سؤالی را که روی یکی از کارت‌های مشکی نوشته شده از دیگران می‌پرسد. دیگر بازیکنان باید با کارت‌های سفیدی که دارند بامزه‌ترین جواب را به آن سؤال بدهند. هر دور از بازی، به ترتیب زیر انجام می‌شود:

۱ داور از روی کارت‌های مشکی روی میز، یک کارت برداشته و آن را برای همه می‌خواند.

- بهبتر است داور کارت مورد نظر را با لحن مناسب و ترجیحاً طنز گونه بخواند.

۲ باقی بازیکنان (به جز داور)، از کارت‌های سفیدی که در دست دارند، به تعداد جاخالی‌های آن جمله، کارت انتخاب کرده و آن‌ها را به پشت مقابل داور قرار می‌دهند.

- در صورتی که تعداد جاخالی‌های جمله، بیشتر از یکی باشد، بازیکنان می‌توانند از گیره‌های کاغذی برای وصل کردن کارت‌ها به همدیگر استفاده کنند.

در این مثال، برای دو جاخالی جمله‌ی قبل، هر کدام از بازیکنان دو کارت به سلیقه‌ی خود از دست‌شان انتخاب کرده و آن‌ها را به پشت روی میز قرار می‌دهند.

۳ بعد از اینکه تمام بازیکنان کارت‌های پیشنهادی خود را تحویل دادند، داور، بدون اینکه صاحب هر کارت (یا کارت‌ها) را بشناسد، دسته کارت‌های پیشنهادی را رو کرده و آن‌ها را با جمله‌ی مورد نظر می‌خواند.

با خرید یک سمبوسه، دو عدد میکروب کزاز، دو عدد مسهل

با خرید یک شوهر، دو عدد مسهل، دو عدد میکروب کزاز

۴ داور پس از اینکه تمام کارت‌های پیشنهادی را برای همه خواند، یک کارت (یا دسته کارت) را به سلیقه‌ی خودش، به عنوان برنده اعلام می‌کند.

- تا زمانی که داور رأی خودش را اعلام نکرده، هیچکدام از بازیکنان نباید اعلام کنند که صاحب کدام کارت هستند.

در این مثال، داور پس از خواندن تمام پیشنهادها بازیکنان با جمله‌ی مورد نظر، ترکیب سمبوسه و میکروب کزاز را به سلیقه‌ی خودش، به عنوان برنده انتخاب می‌کند.

۵

بعد از اعلام برنده توسط داور، بازیکنی که صاحب آن کارت (یا کارت‌ها) باشد خود را معرفی کرده و کارت مشکی خواننده شده را به عنوان امتیاز برای خودش بر می‌دارد.

در این مثال، بازیکن صاحب کارت‌های سمبوسه و میکروب کزاز، خود را معرفی کرده و کارت مشکی را به عنوان امتیازش بر می‌دارد.

۶

تمام کارت‌های سفید پیشنهادی بازیکنان را از بازی خارج کنید. (در صورتی که هنگام بازی، کارت سفید کم آوردید، می‌توانید کارت‌های سفید خارج شده را بر بزنید و آن‌ها را دوباره به بازی برگردانید.)

۷

همه‌ی بازیکنان، به جز داور، از کارت‌های سفید مرکز میز کارت برمی‌دارند تا مجدداً دست‌شان ۷ کارت باشد.

۸

نفر سمت چپ داور، داور جدید می‌شود و دور بعد بازی را از مرحله‌ی یک آغاز می‌کند.

پایان بازی

بازی در یکی از حالات زیر (به انتخاب خودتان) به پایان می‌رسد:

بازی کوتاه: بازی زمانی که یکی از بازیکنان سومین امتیازش (سومین کارت مشکی) را دریافت کند، به پایان می‌رسد و آن بازیکن برنده‌ی بازی خواهد بود.

بازی استاندارد: بازی زمانی که یکی از بازیکنان پنجمین امتیازش (پنجمین کارت مشکی) را دریافت کند، به پایان می‌رسد و آن بازیکن برنده‌ی بازی خواهد بود.

بازی بی‌پایان: بازی تا زمانی که خود بازیکنان تمایل داشته باشند، ادامه می‌یابد. بازیکنی که در نهایت، بیشترین کارت مشکی را جمع کرده باشد، برنده‌ی بازی است.

روش‌های دیگر بازی

برای روش‌های متنوع‌تر بازی، می‌توانید یکی (یا بیشتر) از روش‌های زیر را به دلخواه خودتان به بازی اضافه کنید:

- هر بازیکنی که از دست کارت‌های سفید خودش راضی نباشد، می‌تواند تنها یک‌بار در کل طول بازی، تمام کارت‌های دستش را سوزانده و ۷ کارت سفید جدید بردارد.
- در شروع بازی، به هر بازیکن یک کارت سفید بدون متن، که در جعبه‌ی بازی قرار دارد، بدهید. بازیکنان می‌توانند این کارت را طی بازی با کلمات مورد نظر خودشان پر کنند و سپس آن‌را بازی کنند.
- داور کارت مشکی را نمی‌خواند، و تنها اعلام می‌کند که چند جای خالی در جمله وجود دارد. سپس بازیکنان به همان تعداد کارت سفید از دست خودشان به داور می‌دهند.