

زینگو

کارخونی بازی های باحال!

# Souzeh

## سوزه

بعد از این بازی  
هیچکس دیگه آدم  
قبلی نیست...





# Souzkeh


## سوزکه

### مشخصات بازی


تعداد بازیکنان  
۳ تا ۸ نفر



گروه سنی  
۱۲+ سال



زمان  
۳۰ دقیقه



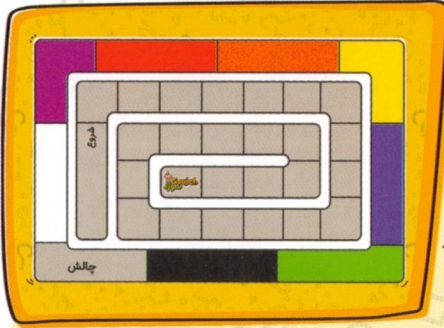
### محتویات بازی

- ۸ صفحه‌ی بازی
- ۱۰۰ عدد کارت سؤال
- توکن رأی در ۸ رنگ
- تاس
- ۸ مهره در ۸ رنگ
- مهره‌ی سوزکه
- دفترچه
- بروشور بازی



## چیدمان بازی

صفحه‌ی بازی را وسط بگذارید. هر کس یک مهره را انتخاب کند و توکن‌های انتخاب‌گزینه از همان رنگ را هم بردارد. در دفترچه جلوی هر رنگ اسم کسی را که آن رنگ را انتخاب کرده بنویسید. اگر تعدادتان از ۸ نفر کمتر است، می‌توانید جلوی رنگ‌هایی که خالی مانده، اسم دوستان دیگرتان را بنویسید تا از لذت سوژه کردنشان بی‌نصیب نمانید! یا مثلاً فامیل و همسایه، یا حتی اسم شخصیت‌های فیلم‌های محبوبتان، اشخاص مشهور دنیا و...؛ دستتان کاملاً باز است! حالا مهره‌هایتان را در خانه‌ی شروع قرار دهید و مهره‌ی سوژه را هم روی خانه‌ی چالش قرار دهید و سؤال را هم کنار صفحه‌ی بازی بگذارید.



## دستور بازی

شروع‌کننده‌ی بازی (تعیینش با خودتان) تاس می‌ریزد و به تعدادی که تاس نشان می‌دهد، مهره‌ی سوژه را در جهت ساعت‌گرد یا برعکس (انتخاب با شماست!) حرکت می‌دهد. مهره‌ی سوژه روی هر رنگی که بایستد صاحب آن رنگ می‌شود سوژه‌ی این دور! بازیکنی که تاس ریخته، از روی کارت‌های سؤال یکی را برمی‌دارد و سؤال پشت کارت را برای همه می‌خواند. همه‌ی سؤال‌ها یک جای خالی دارند که وقتی دارید سؤال را می‌خوانید، باید اسم سوژه را در آن بگذارید. مثلاً سوژه «سارا» است و سؤال به این شکل است: «فرض کنید زندگی \_\_\_\_\_ یک فیلم بود...». شما باید سؤال را به این شکل بخوانید: «فرض کنید زندگی «سارا» یک فیلم بود...».

هر سؤال، شش گزینه دارد که بعد از خواندن آن، همه‌ی بازیکنان (از جمله خود سوژه) باید یکی از گزینه‌ها را انتخاب و شماره‌ی مربوط به آن را به پشت، کنار صفحه‌ی بازی بگذارند. وقتی همه رأی دادند، بازیکنی که سؤال را خوانده، رأی‌ها را اعلام می‌کند. نکته اینجاست که گزینه‌ی درست را پاسخ‌ها تعیین می‌کنند. گزینه‌ای که بیشترین رأی را آورده باشد، پاسخ درست محسوب می‌شود و کسانی که جزو اکثریت رأی‌دهندگان به این گزینه هستند، مهره‌ی خود را روی صفحه یک خانه به جلو می‌برند. اگر کسی که سؤال را خوانده هم جزو این اکثریت باشد، دو خانه به جلو خواهد رفت.

**چالش:** اگر مهره‌ی سوژه روی خانه‌ی «چالش» ایستاد، بازیکنی که تاس ریخته یک نفر را برای چالش انتخاب می‌کند و آن بازیکن هم باید بپذیرد. حالا بازیکن اول دوباره تاس می‌ریزد و مهره‌ی سوژه را حرکت می‌دهد تا یک نفر به عنوان سوژه انتخاب شود. سؤال خوانده می‌شود و این بار، فقط دو نفر شرکت‌کننده در چالش، رأی می‌دهند. اگر رأی‌ها یکی بود، هر دو نفر مهره‌شان را ۴ خانه به جلو و اگر یکی نبود، ۲ خانه به عقب می‌برند. برنده‌ی بازی کسی است که زودتر از همه مهره‌اش را به خانه‌ی پایان برساند.

- اگر تعداد رأی‌ها به دو یا سه گزینه برابر باشد، همه‌ی کسانی که به هر کدام از آن گزینه‌ها رأی داده باشند، یک خانه به جلو می‌روند.
- اگر هیچ گزینه‌ای در اکثریت قرار نداشته باشد و همه‌ی رأی‌ها متفاوت باشند، کسی امتیاز نمی‌گیرد.
- اگر دو نفر یا بیشتر، همزمان با هم مهره‌شان را به خانه‌ی پایان رسانند، بقیه‌ی بازیکنان از بازی حذف شده و مهره‌های خود را برمی‌دارند. از اینجا به بعد افراد باقی‌مانده بازی را مانند قبل ادامه می‌دهند؛ با این تفاوت که بازیکنان حذف شده هم در رأی‌گیری شرکت می‌کنند و هر یک از بازیکنان باقی‌مانده که پاسخش جزو اکثریت نباشد، بلافاصله از بازی حذف می‌شود؛ تا جایی که فقط یک نفر باقی بماند؛ و آن یک نفر برنده‌ی بازی خواهد بود.

### روش دیگر:

یک روش دیگر هم برای بازی وجود دارد که در آن به تاس و مهره‌ی سوژه نیازی نیست. این روش با حداکثر ۶ بازیکن قابل اجراست. بازیکنان را از ۱ تا ۶ شماره‌گذاری کنید. حالا نفر اول یک سؤال را می‌خواند؛ اما با این تفاوت که این بار یک گزینه را انتخاب می‌کند و به جای گزینه‌ها، افراد به همدیگر به عنوان سوژه‌ی بهتر، رأی می‌دهند. مثلاً سؤال اصلی به این شکل است:

#### ..... معمولاً چگونه؟

۱. شاد و سرحال
۲. خسته
۳. ناامید و افسرده
۴. در حال کار و تلاش
۵. در حال خوش گذرانی
۶. در حال خمیازه کشیدن

بازیکنی که سؤال را می‌خواند، باید خودش یک گزینه را به عنوان جواب انتخاب کند:

اونی که معمولاً در حال خمیازه کشیدن، کیه؟  
بازیکنان با توجه به شماره‌ها، به یک بازیکن رأی می‌دهند و کسانی که جوابشان در اکثریت باشد، مهره‌شان را یک خانه به جلو می‌برند.

۰۲۱-۶۳۵۶۱

@zingobazi

zingobazi

www.zingobazi.com

زینگو بازی

کارخونه‌ی بازی‌های باحال!