

برگرفته از بازی Chinatown

تشریح ۱۴۱۰



irqr.ir/bb3

برای مشاهده فیلم آموزش بازی، کد را اسکن کنید.



به تهران سال ۱۴۱۰ خوش آمدید.

پس از سال‌ها رکود اقتصادی در ایران، دولت تصمیم دارد تا طی یک برنامه جامع اقتصادی برای بهبود وضع معیشتی مردم اقدام کند. برای دستیابی به این هدف، دولت به بازسازی مناطقی از کلان شهر تهران پرداخته و این مناطق را در اختیار مردم قرار داد تا با ایجاد کسب کارهای خود به رونق و شکوفایی هرچه بیشتر کشور کمک کنند.

در این راستا حذف ۴ صفر از پول ملی کشور، یکی از اقدامات مهم دولت در جهت به سرانجام رساندن این برنامه اقتصادی بود. پس از اجرایی شدن این طرح ملی موج گسترده‌ای از مردم برای ساختن زندگی جدید در دنیایی جدید به این طرح ملی پیوستند. در این بازی، شما یکی از افرادی هستید که باید از استعدادهای و مهارت‌های خود برای مالکیت بخش‌هایی از تهران استفاده کنید و کسب و کارهای خود را بنا کنید.

یکی از این مهارت‌های مهم، مهارت مذاکره است. مذاکره یکی از فاکتورهای اصلی برای پیروزی در این بازی است؛ اما اینکار همیشه آسان نیست زیرا شما در این راه رقیبانی خواهید داشت.

نگاه کلی

بازی "تهران" در ۶ دور بازی خواهد شد. در ابتدای هر دور بازیکنان تعدادی کارتِ ساختمان و ژتون کسب و کار دریافت خواهند کرد. صفحه بازی، نشان دهنده بخشی از کلان شهر تهران می‌باشد که شامل ۶ بلوک اصلی است. این بلوک‌ها در مجموع شامل ۸۵ ساختمان می‌باشند که از ۱ تا ۸۵ شماره گذاری شده‌اند. هر ژتون کسب و کاری که روی صفحه بازی قرار بگیرد تشکیل یک واحد تجاری خواهد داد. در انتهای هر دور بازیکنان بابت هر واحد تجاری که مالکیت آن را داشته باشند مقدار مشخصی پول از بانک دریافت خواهند کرد. همچنین شما می‌توانید با خرید فروش املاک و واحدهای تجاری نیز پول بسیاری به دست آورید. در پایان دور ششم بازیکنی که پول بیشتری را داشته باشد برنده بازی خواهد بود.

برای اینکه بتوانید حداکثر درآمد ممکن را از بانک دریافت کنید باید مجموعه‌ای از واحدهای تجاری یکسان را در کنار یکدیگر بنا کنید تا یک مجموعه کامل (یک واحد تجاری کامل) از کسب و کارتان ایجاد شود. هر بازیکن باید با استفاده از ساختمان‌ها و ژتون‌های کسب و کار و همچنین مهارت مذاکره (چانه زنی!) با دیگر بازیکنان سعی کند صاحب واحدهای تجاری بیشتر شود و پول بیشتری به دست آورده و برنده بازی شود.

محتویات بازی

۱ کارت شروع کننده بازی

۸۰ کارت پول
(۱۰۰,۰۰۰، ۵۰,۰۰۰ و ۲۰۰,۰۰۰ تومانی)

۸۵ کارت ساختمان

۵ کارت راهنما



۱۵۰ مهره مالکیت در ۵ رنگ

یک صفحه بازی

۹۰ ژتون کسب و کار



۱۵ توکن سفید

یک کیسه پارچه‌ای

یک نشانگر سال

برای ساختن کسب و کار دلخواه (به صفحه آخر مراجعه کنید)

چینش بازی

- صفحه بازی را روی میز پهن کنید.
- هر بازیکن باید یک رنگ را انتخاب کند (قرمز، زرد، سفید، سبز یا بنفش) و ۳۰ مهره مربوط به آن را بردارد.
- هر بازیکن یک کارت راهنما دریافت می‌کند.
- * در یک طرف کارت راهنما تعداد کارت‌های ساختمان و ژتون‌های کسب و کاری که هر بازیکن در ابتدای هر دور دریافت می‌کند، نوشته شده است. در طرف دیگر آن میزان پولی که بابت هر واحد تجاری باید در انتهای هر دور دریافت کنید با توجه به اندازه واحدهای تجاری نوشته شده است.
- هر بازیکن در ابتدای بازی ۵۰/۰۰۰ تومان دریافت خواهد کرد. بقیه پول‌ها را دسته‌بندی کنید و در کنار صفحه بازی به عنوان بانک قرار دهید.
- ژتون‌های کسب و کار را داخل کیسه پارچه‌ای گذاشته و در کنار صفحه بازی قرار دهید.
- تمام کارت‌های ساختمان را بُر بزنید و برعکس کنار صفحه بازی قرار دهید.
- نشانگر سال را در تقویم کوچکی که کنار صفحه ترسیم شده روی سال ۱۴۱۰ قرار دهید.
- کوچکترین بازیکن شروع کننده بازی خواهد بود.

ژتون‌های کسب و کار

هر ژتون کسب و کار نمایانگر کسب و کارهای مختلفی می‌باشند که شما می‌توانید از آنها استفاده کنید. زمانی که شما این ژتون‌ها را روی نقشه کنار یکدیگر قرار دهید تبدیل به یک واحد تجاری می‌شوند. اما شما تنها می‌توانید این ژتون‌ها را روی ساختمان‌هایی قرار دهید که متعلق به شما باشند و همچنین هیچ واحد تجاری روی آن ساختمان قرار نگرفته باشد.

(توجه داشته باشید که تنها زمانی که ژتون‌ها ضلع به ضلع در کنار هم قرار بگیرند می‌توانند تشکیل یک مجموعه بزرگتر را بدهند و قرار گرفتن به شکل مورب قابل قبول نیست.)

۱۲ نوع کسب و کار در بازی موجود هستند که توسط نمادهای زیر نشان داده شده‌اند.



روی هر ژتون یک عدد (۳، ۴، ۵، یا ۶) نوشته شده است. این اعداد نشان‌دهنده حداکثر ظرفیت یک واحد تجاری می‌باشد. به این معنی که هر وقت این تعداد از یک کسب و کار کنار یکدیگر قرار بگیرند، ظرفیت آن واحد تجاری کامل شده و آن واحد تجاری حداکثر سود دهی را خواهد داشت.

برای مثال اگر روی ژتون یک کسب و کار عدد ۵ نوشته شده باشد، زمانی که ۵ ژتون از این کسب و کار در کنار هم روی صفحه بازی قرار بگیرند حداکثر سود را به صاحب این واحد تجاری خواهد داد.

اندازه واحدهای تجاری می‌تواند از ۱ تا ۶ متغیر باشد. هرچه واحدهای تجاری شما اندازه نزدیک‌تری به ظرفیت کامل آن واحد تجاری داشته باشد، شما از بانک سود بیشتری دریافت می‌کنید.



هدف بازی

بازیکنی که در پایان دور ششم یعنی پایان سال ۱۴۱۵ پول بیشتری داشته باشد برنده بازی خواهد بود.



نحوه بازی

بازی در ۶ دور بازی می‌شود و هر دور نمایانگر یک سال می‌باشد. بازی از سال ۱۴۱۰ شمسی آغاز و تا ۱۴۱۵ ادامه دارد.

هر دور از بازی شامل ۶ مرحله می‌باشد.

۱. تقسیم کارت‌های ساختمان
۲. تقسیم ژتون‌های کسب و کار
۳. معامله با دیگر بازیکنان
۴. احداث واحدهای تجاری
۵. دریافت درآمدها از بانک
۶. حرکت دادن نشانگر سال

۱. تقسیم کارت‌های ساختمان:

یک بازیکن را به عنوان بانکدار و تقسیم کننده کارت‌ها و توکن‌ها انتخاب کنید

با توجه به اهمیت شغل بانکداری بازیکنی را انتخاب کنید که به او اطمینان دارید و در بازی تقلب نمی‌کند.

این بازیکن باید کارت‌های ساختمان را بر زده و با توجه به کارت راهنمای بازی، تعداد کارت‌های مشخص شده را بین بازیکنان پخش کند.

این کارت‌ها نشانگر ساختمان‌های روی صفحه بازی هستند.

۸۵ ساختمان روی صفحه شماره گذاری شده‌اند که به ۶ بلوک اصلی تقسیم می‌شوند.

- تعداد کارت‌هایی که باید بین بازیکنان تقسیم شود به تعداد بازیکنان حاضر در بازی و همچنین به دوری که در آن قرار دارید بستگی دارد.

* برای مثال اگر در حالت ۴ نفره بازی می‌کنید و در دور سوم هستید باید به این قسمت جدول توجه کنید.

- عدد بزرگتر در هر قسمت بیانگر تعداد کارت‌ها است که باید بین بازیکنان تقسیم شود. (عدد سمت راست)

* در مثال بالا باید به هر بازیکن ۵ کارت داده شود.

- عدد بعدی بیانگر تعداد کارت‌ها است که بازیکنان باید در دستشان نگه دارند.

* در مثال بالا عدد دوم ۳ می‌باشد بنابراین هر بازیکن باید از بین ۵ کارت‌ها که دریافت کرده ۳ کارت را نگه دارد و مابقی را به دسته اصلی کارت‌ها برگرداند.

- کارت‌هایی که توسط بازیکنان پس داده شده باید توسط بانکدار به دسته اصلی برگردانده شوند و همراه با دیگر کارت‌ها بر زده شود تا برای دور بعدی آماده شود.

دور بازی	۱	۲	۳	۴	۵	۶
سه نفره	۵/۷	۴/۶	۴/۶	۴/۶	۴/۶	۴/۶
چهار نفره	۴/۶	۳/۵	۳/۵	۳/۵	۳/۵	۳/۵
پنج نفره			۳/۵	۲/۴	۲/۴	۲/۴

جدول شماره یک

- حال بازیکنان باید کارت‌های دستشان را رو کنند و با توجه به عدد کارت، ساختمان‌های مربوطه را روی نقشه پیدا کنند و مهره‌های خود را روی آن قرار دهند.

۲. تقسیم ژتون‌های کسب و کار:

- ژتون‌های بازی را داخل کیسه پارچه‌ای قرار دهید و خوب هم بزنید. سپس از بازیکن اول تقسیم کردن را شروع کنید و در جهت عقربه‌های ساعت این کار را ادامه دهید.
- * در جدول شماره یک تعداد ژتون‌ها با عدد قرمز مشخص شده‌است.

روند برداشتن و تقسیم ژتون‌ها به صورت زیر انجام می‌شود:

- تعداد ژتون‌های کسب و کاری که باید بین بازیکنان تقسیم شود به تعداد بازیکنان حاضر در بازی و دوری که در آن قرار دارید بستگی داد.
- به هر بازیکن باید با توجه به عدد قرمز رنگی که در کارت‌های راهنما نوشته شده است ژتون داده شود.
- تا زمانی که تمام بازیکنان ژتون‌هایشان را دریافت نکرده‌اند، ژتون‌های دریافتی را به دیگر بازیکنان نشان ندهید.
- سپس تمام ژتون‌ها را همزمان با همه بازیکنان رو کنید تا همگی فرصتی برابر برای مذاکره داشته باشند.

۳. معامله با دیگر بازیکنان :

در این مرحله معاملات آغاز می‌شود. تمام بازیکنان می‌توانند به طور همزمان با یکدیگر به مذاکره بپردازند و با یکدیگر معامله کنند.

هر بازیکن می‌تواند با هر بازیکنی که بخواهد معامله کند و حتی می‌تواند با ۲ بازیکن به طور همزمان به مذاکره و معامله بپردازد. همچنین یک بازیکن می‌تواند در بین مذاکره ۲ بازیکن دیگر دخالت کند و به نفع خود معامله را انجام دهد.

چیزهایی که امکان معامله کردن آنها وجود دارد عبارتند از ساختمان‌ها (هم ساختمان‌هایی که دارای واحد تجاری هستند و هم آنهایی که هنوز هیچ واحد تجاری در آنها بنا نشده است)، ژتون‌های کسب و کار و پول‌ها. این معاملات با هر ترکیب و هرمیزانی که مورد توافق دو طرف باشد قابل انجام است.

زمانی که یک ساختمان مبادله می‌شود (با واحد تجاری یا بدون آن) بازیکنی که صاحب ساختمان می‌باشد باید مهره خود را از روی نقشه بردارد و صاحب جدید ساختمان، مهره خود را روی آن قرار دهد.

معاملات تا زمانی ادامه پیدا خواهد کرد که تمام بازیکنان توافق کنند که وارد مرحله بعدی بازی شوند.

مثال: امید (مهره سبز رنگ) از مهدی (مهره زرد رنگ) تقاضای دو ژتون گل‌فروشی و ساختمان شماره ۴۱ را می‌کند و در ازای آنها به او ۱۰/۰۰۰ تومان و یک رستوران که روی صفحه بازی قرار دارد را پیشنهاد می‌دهد.

حال مهدی باید تصمیم بگیرد که این پیشنهاد امید را بپذیرد یا خیر. حتی مهدی می‌تواند با افزایش نرخ یا تغییر در معامله پیشنهاد جدیدی به امید بدهد.



در اینجا مهدی پیشنهاد اول امید را پذیرفته و دو ژتون هاپیر مارکت خود را به او می‌دهد و در ازای آنها ۱۰/۰۰۰ تومان دریافت می‌کند.

همچنین باید طبق توافق مهره مهدی (مهره سبز) از روی رستوران برداشته شود و با مهره امید (مهره زرد) جایگزین شود. اکنون امید ۳ واحد تجاری رستوران در کنار هم دارد.

در ادامه نیز باید مهره زرد رنگ روی ساختمان شماره ۴۱ هم با مهره سبز رنگ جایگزین شود.

نکته مهم: زمانی که یک واحد تجاری در یک ساختمان بنا می‌شود، دیگر نمی‌توانید این واحد تجاری را تغییر دهید. برای مثال اگر روی ساختمان شماره ۵۴ یک سینما احداث کنید دیگر به هیچ وجه نمی‌توانید کاربری این ساختمان را تغییر دهید.

۴. احداث واحدهای تجاری:

در این مرحله از بازی، هر بازیکن می‌تواند ژتون‌های کسب و کار خود را روی ساختمان‌هایی که متعلق به اوست قرار دهد و با این کار واحدهای تجاری خود را احداث کند.

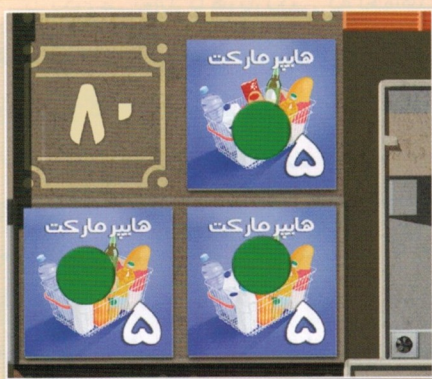
باید توجه داشته باشید که پس از ساختن واحدهای تجاری حتما نشان مالکیت (مهره‌های بازی) خود را مجدداً روی آن واحد تجاری قرار دهید تا مالکیت آن مشخص بماند.

این مرحله از بازی از بازیکن شروع کننده آغاز می‌شود و در جهت عقربه‌های ساعت ادامه پیدا می‌کند.

هر بازیکن می‌تواند هر تعداد کسب و کار که بخواهد احداث کند و حتی می‌تواند هیچ کسب و کاری در آن دور احداث نکند.

بهتر است بازیکنان در نوبت خود کسب و کارهای یکسان را در کنار یکدیگر احداث کنند.

با احداث کسب و کارهای یکسان در کنار یکدیگر (ضلع به ضلع) واحدهای تجاری بزرگتری تشکیل می‌شود که سود بیشتری خواهند داشت.



مثال: امید ۳ هایپرمارکت در کنار هم احداث کرده است پس اندازه واحد تجاری او ۳ می‌باشد.

او می‌تواند در ادامه هایپرمارکت‌های بیشتری در کنار این واحد تجاری خود احداث کند و از بانک سود بیشتری دریافت کند.

نکته: توجه داشته باشید که واحدهای تجاری مشابهی که صاحبان مختلفی دارند را نمی‌توانید به عنوان یک واحد تجاری بزرگ به حساب بیاورید.



مثال: چهار کافی شاپ در کنار هم در روی صفحه بازی قرار دارند، امید (مهره سبز رنگ) صاحب ۳ تا از کافی شاپ‌ها و مهدی (مهره زرد رنگ) صاحب یک کافی شاپ می‌باشد پس اندازه واحد تجاری امید ۳ و اندازه واحد تجاری مهدی ۱ می‌باشد. اگر امید بتواند کافی شاپ مهدی را بخرد یک واحد تجاری با حداکثر ظرفیت آن یعنی ۴ خواهد داشت.



زمانی که یک بازیکن تعداد بیشتری از حداکثر ظرفیت یک کسب و کار در کنار هم قرار دهد آنگاه آنها باید به عنوان ۲ واحد تجاری جداگانه در نظر گرفته شوند. (یکی از واحدها با حداکثر ظرفیت و دیگری با ظرفیت باقیمانده)

مثال: مهدی ۵ نانوایی کنار هم احداث کرده است و این در حالیست که حداکثر ظرفیت نانوایی ۳ می‌باشد. پس در واقع او دو واحد جداگانه از نانوایی دارد. یک واحد تجاری با حداکثر ظرفیت یعنی ۳ و واحد تجاری دیگر با ظرفیت ۲ خواهد بود.

۵. دریافت درآمدها از بانک:

در انتهای هر دور بازیکنان از بابت واحدهای تجاری که احداث کرده‌اند از بانک سود دریافت می‌کنند. کسب و کارهایی که روی صفحه بازی قرار نگرفته باشند هیچ سودی برای صاحبانشان نخواهند داشت.

همانطور که گفته شد یک بازیکن به عنوان بانکدار مسئول دادن سود حاصل از واحدهای تجاری به صاحبانشان خواهد بود. میزان پولی که باید به هر بازیکن داده شود متناسب با اندازه واحد تجاری (۱ تا ۶) و وضعیت واحد تجاری (کامل یا ناقص) تعیین می‌شود.

جدول شماره دو

اندازه واحد تجاری	۱	۲	۳	۴	۵	۶
کامل نشده	۱۰,۰۰۰	۲۰,۰۰۰	۴۰,۰۰۰	۶۰,۰۰۰	۸۰,۰۰۰	-----
کامل شده	-----	-----	۵۰,۰۰۰	۸۰,۰۰۰	۱۱۰,۰۰۰	۱۴۰,۰۰۰

واحد تجاری که به حداکثر ظرفیت نوشته شده روی هر کسب و کار برسد، کامل محسوب می‌شود و بیشترین سود ممکن را دریافت می‌کند.

به عنوان مثال واحد تجاری سینما زمانی کامل می‌شود که ۶ ژتون از سینما در کنار یکدیگر (ضلع به ضلع) قرار بگیرند.

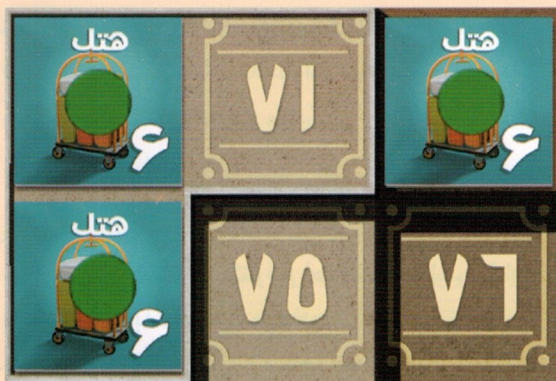


مثال: در انتهای دور سوم، امید صاحب واحدهای تجاری زیر می‌باشد:

امید بابت نانوایی که توانسته ظرفیت آن را کامل کند ۵۰/۰۰۰ تومان دریافت می‌کند.

اندازه هایپرمارکت او ۳ می‌باشد این درحالیست که ظرفیت کامل یک هایپرمارکت ۵ می‌باشد. بنابراین این واحد تجاری امید ناقص حساب شده و او با توجه به جدول راهنما ۴۰/۰۰۰ تومان دریافت می‌کند.





همچنین او دارای ۲ واحد تجاری جداگانه از هتل می‌باشد. با اینکه او ۳ هتل در روی صفحه دارد اما چون یکی از این هتل‌ها اتصال ضلع به ضلع با ۲ هتل دیگر ندارد پس نمی‌توانند یک واحد یکپارچه با یکدیگر تشکیل دهند.

با توجه به جدول راهنما امید بابت یک هتل با اندازه ۱، ۱۰/۰۰۰ تومان و یک هتل با اندازه ۲، ۲۰/۰۰۰ تومان دریافت می‌کند.

او در ادامه می‌تواند با احداث یک ژتون کسب و کار در ساختمان شماره ۷۱ یک هتل با اندازه ۴ داشته باشد و بابت این واحد تجاری ۶۰/۰۰۰ تومان دریافت کند.

نکته: مقدار پولی که هر بازیکن در طول بازی دارد باید از دیگر بازیکنان مخفی نگه داشته شود.

۶. حرکت دادن نشانگر سال:

در انتهای هر دور، یک سال پایان می‌یابد و نشانگر سال باید به سال بعد منتقل شود.

پایان بازی

بازی در انتهای دور ششم پایان می‌یابد. یعنی زمانی که نشانگر سال روی سال ۱۴۱۵ قرار می‌گیرد. بازیکنان در انتهای این دور آخرین درآمدها را از بانک دریافت می‌کنند. بازیکنی برنده خواهد بود که بیشترین پول را داشته باشد. در صورتی که پول ۲ بازیکن برابر شود، بازیکنی که تعداد واحدهای تجاری بیشتری روی صفحه بازی داشته باشد برنده بازی خواهد بود.

کسب و کار خود را بسازید:

در این بازی ۱۵ ژتون سفید وجود دارد.

شما می‌توانید هر کسب و کاری که بخواهید روی این ژتون‌های سفید طراحی کنید و در بازی از آنها استفاده کنید.

نکته: در بازی تعداد هر ژتون همواره ۳ عدد بیشتر از عدد نوشته شده روی آن ژتون می‌باشد.

برای مثال ۶ ژتون گل فروشی (۳+۳) و ۹ ژتون رستوران (۶+۳) در بازی وجود دارد.

زمانی که می‌خواهید از کسب و کارهای طراحی شده توسط خودتان استفاده کنید؛ یک کسب و کار با همان شماره را از بازی خارج کنید. برای مثال شما یک آتلیه عکاسی با حداکثر ظرفیت ۶ طراحی کرده‌اید. برای استفاده از این کسب و کار باید یکی از کسب و کارهای سینما، هتل و یا رستوران را از بازی خارج کنید و به جای آن از کسب و کار خودتان استفاده کنید.

تصویر سازی: حامد ادیب - سید قاسم فرحانی

گرافیکست: یلدا دهشیری



© تولید شده توسط شرکت فنآور گستر آریانا (برند بردباز) واقع در مرکز رشد علوم انسانی و هنر استان یزد

ساخت ایران