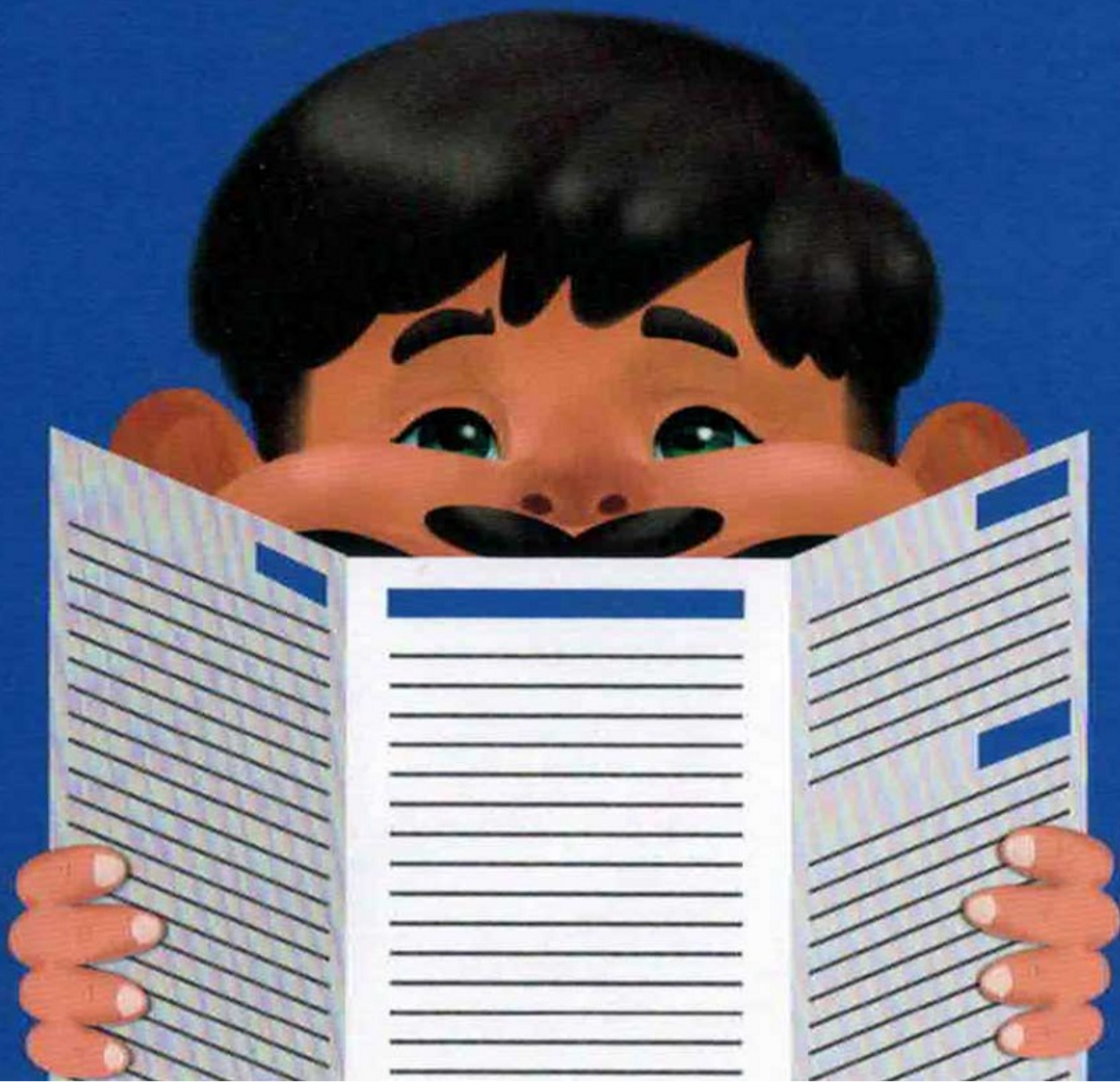


نسخه حرفه‌ای

تپ

چالش حرف زدن با پ‌های پُف کرده!

راهنمای بازی



ماجرای **لُپف** اینه که حرف زدن با لُپ‌های پُف‌کرده آسون نیست و همین موضوع کافیه تا شما خنده‌دارترین بازی زندگی‌تون رو تجربه کنین!
اسم این نسخه از لُپف رو گذاشتیم نسخه حرفه‌ای! چون جمله‌ها خیلی سخت‌تر شدن (و البته که جذاب‌تر و خنده‌دارتر)، قوانین بازی کامل‌تر شده و در کل، بازی رقابتی‌تر شده!

روش بازی:

قبل از هر کاری باید تیم‌هاتون رو مشخص کنین. برای این کار دو راه دارین، یا دو تا تیم چند نفره بشین یا چند تا تیم دو نفره (پیشنهاد ما گزینه اوله). بعد باید انتخاب کنین که اول، جمله‌های کدوم سمتِ کارت‌ها رو بازی می‌کنین، سمت پررنگ یا کم‌رنگ.

نسخه حرفه‌ای لُپف چند تا قانون اصلی داره که باید حتما بهش توجه کنین:

۱- جمله‌های روی کارت‌ها فقط و فقط باید بیان بشن. به هیچ وجه از حرکات دست و بدن نمی‌تونین برای انتقال مفهوم استفاده کنین!

۲- هر کسی که نوبتش میشه، قبل از شروع باید کارت رویی رو برداره و بذاره زیر بقیه کارت‌ها و کارت بعدی رو بخونه. دلیل این قانون اینه که نفرات قبلی بعد از تموم شدن زمانشون ممکنه جمله کارت بعدی رو دیده باشن!

۳- هیچ کارتی رو نباید رد کنین و تا زمانی که هم‌تیمی‌هاتون عین جمله رو تکرار نکردن نمی‌تونین برین سراغ کارت بعدی!

۴- طرز قرارگیری دهان‌بازکن در دهان باید عین تصویر راهنما باشه. نباید موقع حرف زدن، دهان رو جمع نگه دارین که راحت‌تر حرف بزنین. زبان هم باید پشت قسمت وسط دهان‌بازکن بمونه و نباید بیارینش بیرون!

لُپف‌ها (دهان بازکن‌ها): شما ۸ تا لُپف دارین توی دو سایز و دو رنگ (واسه رقابتی‌تر شدن بازی، پیشنهاد می‌کنیم یه تیم لُپف‌های بنفش رو برداره و تیم دیگه زرد).

کارت‌های بازی: شما ۱۴۴ تا کارت دارین توی دو سطح (در مجموع ۲۸۸ جمله). نصف کارت‌ها با طیف زرد (سطح حرفه‌ای) و ۲ امتیاز (+۲)، و نصف دیگه هم با طیف بنفش (سطح فوق حرفه‌ای) و ۴ امتیاز (+۴).

ساعت شنی جذابی که می‌بینین ۹۰ ثانیه زمان رو براتون محاسبه می‌کنه. هر نفر که نوبتش میشه باید توی این زمان، جمله‌های روی کارت‌ها رو واسه هم‌تیمی‌هاش بخونه و امتیاز جمع کنه.

ماژیک و وایت‌برد: برای این که اگه دوست داشتین خودتون هم بتونین جمله‌های جذاب و خنده‌دار واسه هم بنویسین. توی هر جمعی، خاطره‌ها و شوخی‌های مشترکی وجود داره که میتونه به خنده‌دارتر شدن لُپف کمک کنه (می‌تونین از جمله‌های بازی هم ایده بگیرین). یه کاربرد دیگه‌ش هم اینه که اگه جمله‌های کارت‌ها براتون سخته، می‌تونین اونا رو آسون‌تر کنین و مثلاً قانون بذارین که هر تیم یه عبارت سه یا چهار کلمه‌ای از جمله‌ها رو می‌نویسه و میده به تیم حریف که بازیش کنن.

کارت امتیازها: بعد از هر دور بازی و بخصوص زمانی که کارت‌ها تموم میشن و می‌خواین دوباره اونا رو بُر بزنین، امتیازهای هر تیم رو یادداشت کنین که یادتون نره و حرف و حدیث پیش نیاد که تیم برنده کدوم تیمه!

لُف رو میتونین به دو روش بازی کنین. روش رقابتی و روش ترکیبی.

روش رقابتی: توی این روش، کارت‌های بنفش (+۴) و زرد (+۲) رو از هم جدا کنین. توی هر دور، نفری که نوبتش میشه باید انتخاب کنه از کدوم دسته کارت بر میداره (حتما با هم‌تیمی‌هاش مشورت میکنه). حالا اون ۹۰ ثانیه زمان داره و باید جمله‌های اون سمتی که از اول توافق شده رو بخونه (مثلا سمت کمرنگ). هر جمله‌ای که هم‌تیمی‌هاش درست تشخیص دادن و تکرار کردن، اون کارت رو به عنوان امتیاز پیش خودشون نگه میدارن. کارتی که نتونستن بگن رو هم میداره زیر بقیه کارت‌ها. هر وقت کارت‌ها تموم شد اون‌ها رو بُر بزنین و ایندفعه جمله‌های سمت دیگه رو بخونین (یادتون نره که امتیازهای تا اون لحظه رو روی کارت امتیازها بنویسین).

تیمی که زودتر به امتیاز ۱۰۰ برسه تیم برنده‌ست. می‌تونین به جای امتیاز بر اساس زمان هم بازی کنین: بعد از ۴۵ دقیقه هر تیمی که بیشترین امتیاز رو بدست آورده باشه برنده‌ست.

توی روش رقابتی، استراتژی هر تیم اهمیت داره، مثلا تیمی که عقب میفته ممکنه ریسک کنه و از کارت‌های ۴ امتیازی برداره تا به تیم رقیب برسه.

روش ترکیبی: توی این روش باید همه ۱۴۴ تا کارت (زرد و بنفش) رو با هم قاطی کنین و بذارین روی میز. هر نفر که نوبتش میشه به همون ترتیب کارت‌ها رو بر می‌داره و جمله‌های اون سمتی که توافق کردین (مثلا سمت پررنگ) رو می‌خونه. بقیه قوانین، عین روش رقابتیه. توی این روش، شما عملا چاشنی شانس رو هم وارد بازی کردین، چون معلوم نیست جمله‌های ۲ امتیازی براتون بیشتر میاد یا ۴ امتیازی!

راهنمای استفاده از دهان بازکن:



۲. یه لبه رو به این شکل خم و وارد دهان کنین.



۱. به این صورت جلوی دهان نگه دارین.



۴. شکل نهایی قرارگیری در دهان.



۳. لبه دیگه رو وارد دهان کنین.

بعد از قرارگیری در دهان، با کمک لب‌ها آن را کنترل کنید تا در دهان باقی بماند.