

آنتو

دفترچه راهنما

30
دقیقه

+12
سن

3-8
نفرات



نگاهی به بازی

در "گدُتو"، دو تیم ۲ تا ۴ نفره (جمعاً ۴ تا ۸ نفر)، با یکدیگر به رقابت می‌پردازند تا بتوانند پیام‌هایی که از فضا به دستشان رسیده را با هم تیمی‌هایشان به صورت رمزی ترجمه کنند! مسلماً هیچ گروهی نمی‌خواهد که این اطلاعات ارزشمند به دست حریف برسد.

قوانین "بازی ۳ نفره" را نیز می‌توانید در پایان همین "راهنما" بخوانید.

هدف شما در این بازی این است که با گفتن ۳ کلمه، هم تیمی‌های خود را از گدی که فقط شما در اختیار دارید، آگاه سازید.

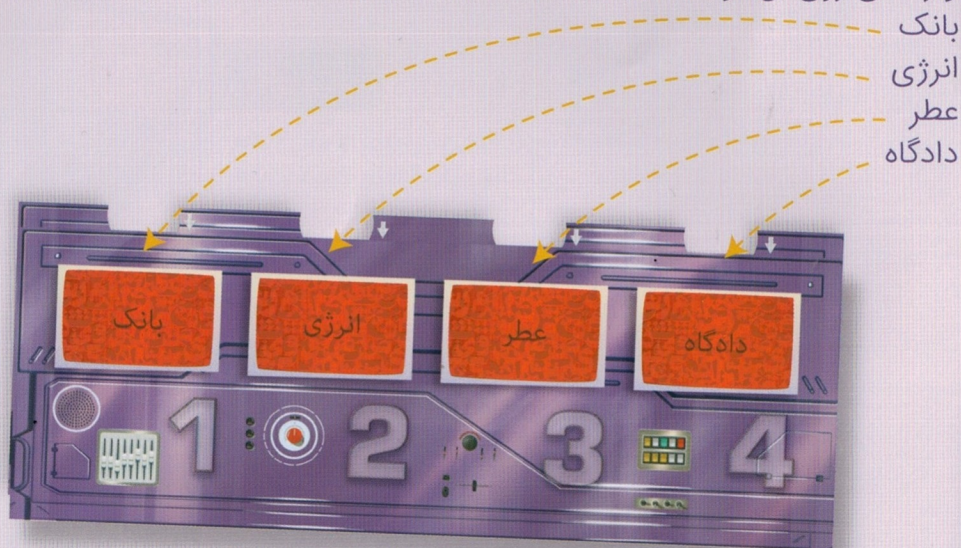
این کلمات باید برای هم تیمی‌هایتان به اندازه کافی شفاف و به همان اندازه برای رقبا گنگ و گیج‌کننده باشد.

مثال

شما بازیکنان تیم کرم هستید و کلمات زیر در صفحه نمایش شما نشان داده شده است. هم تیمی شما در تلاش است تا گد سه رقمی که از میان کارت‌های گد کشیده است را برای شما ترجمه کند. برای این کار به شما سه سرخ زیر را ارائه می‌دهد:

"قاضی"، "برق"، "نوبت"

برای اینکه بفهمید کُد ۳ رقمی تیمتان چیست، کافیت به صفحه نمایش و کلید واژه‌های روی آن توجه کنید:



به نظر شما با توجه به سرخ‌ها ، کُد سه رقمی چیست؟
 سرخ "قاضی" احتمالاً به کلید واژه شماره ۴ که دادگاه است برمی‌گردد.
 همچنین سرخ "برق" بیشترین ارتباط را با کلید واژه شماره دو یعنی "انرژی" را دارد و در آخر کلمه "توبت" سرخ کلید واژه "بانک" می‌باشد.
 پس احتمالاً کُد هم تیمی شما ۴ . ۲ . ۱ است.

با توجه به اینکه سرخ‌ها بلند گفته می‌شوند و کلیدواژه‌ها در طول بازی تغییر نمی‌کنند هر دو تیم با بیان سرخ‌هایشان اطلاعاتی هرچند نامفهوم درباره کلیدواژه‌های موجود در صفحه نمایششان به تیم مقابل می‌دهند که همین مسئله احتمال لو رفتن کدهای تیم تان را بالا می‌برد.
 در مثال بالا بعد از تمام شدن آن دور از بازی، بازیکنان تیم مقابل می‌دانند که کلمه قاضی یک ارتباطی با کلیدواژه چهارم شما خواهد داشت.
 اگر در ادامه بازی، شما برای کلیدواژه چهارم که "دادگاه" است از سرخی مثل "وکیل" استفاده کنید احتمالاً تیم مقابل کلیدواژه چهارم شما را حدس خواهد زد چرا که دو سرخ قاضی و وکیل به وضوح به کلیدواژه چهارم که "دادگاه" است برمی‌گردند.

توکن سفینه

- ۴ توکن پرتاب (آبی)
- ۴ توکن سقوط (قرمز)



کارت کُد

- ۲ دسته کارت‌های کُد ۲۴ تایی
- یک دسته به رنگ کرم و دیگری، به رنگ بنفش



صفحه نمایش

- ۲۰ صفحه‌ی نمایش



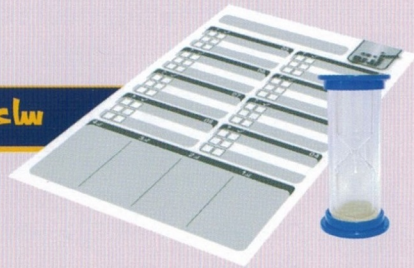
کارت کلید واژه

- ۱۱۰ کارت کلیدواژه (در مجموع، ۴۴۰ واژه)



ساعت شنی و برگه یادداشت

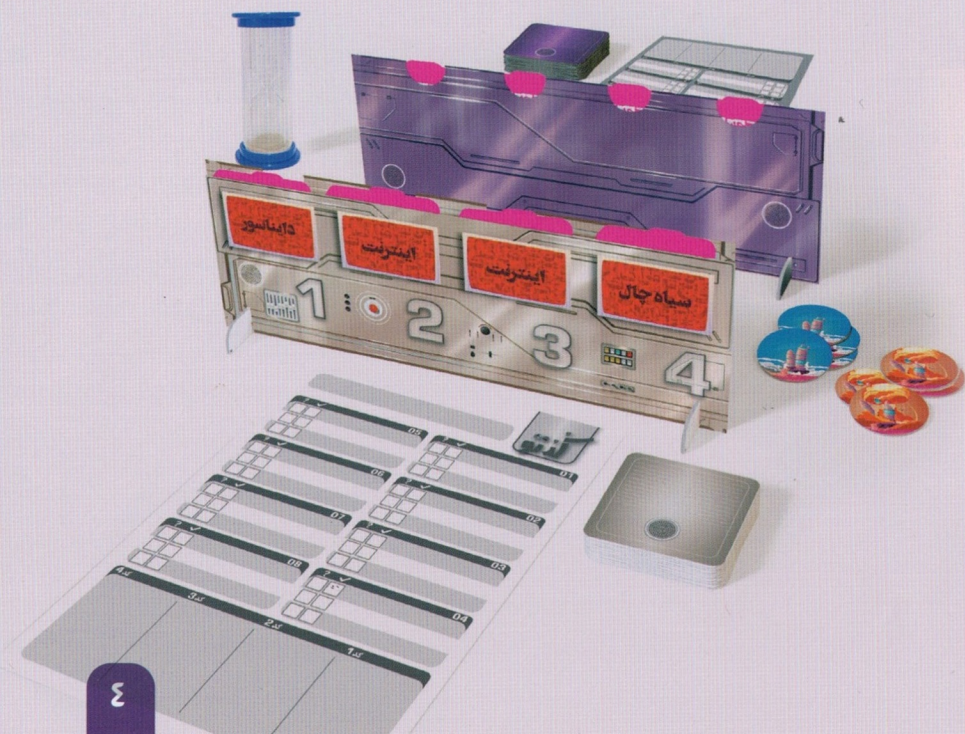
- ۱ ساعت شنی یک دقیقه‌ای
- ۵۰ برگه‌ی یادداشت (اگر نیاز به برگه‌های بیش‌تری داشتید، می‌توانید فایل آن را از سایت www.viria-group.ir دانلود کنید).



نکاتی در مورد کارت‌های کلیدواژه:

پیش از شروع بازی، به کارت‌های کلیدواژه با دقت نگاه نکنید و کارت‌ها را بُر نزنید! برای مُتمایز کردن پُشت و روی این کارت‌ها از یکدیگر، آن‌ها را با رنگ آبی و صورتی مشخص کردیم. به این ترتیب، شما برای پرهیز از تکرار می‌توانید اوّل با همهی کارت‌ها، از طرفی آبی بازی کنید و سپس کارت‌ها را به طرفی صورتی برگردانید. توجه داشته باشید که افکت‌های ویژه‌ی روی کارت‌ها، تضمین می‌کنند که شما نتوانید به شکل اتفاقی مثلاً وقتی که دارید صفحه‌تان را آماده می‌کنید بقیه‌ی واژه‌های روی کارت را بخوانید!

- ۱- به دو تیم تقسیم شوید؛ تا حدّ امکان، مُنصفانه!
 - ۲- همه‌ی بازیکنانِ یک تیم، در یک سوی میزِ بازی می‌نشینند؛ طبیعتاً همه‌ی بازیکنانِ تیمِ مقابل نیز در سمتِ مقابل قرار می‌گیرند!
 - ۳- هر تیم، یک صفحه‌ی نمایش برای خود برداشته و سپس، ۴ کارت کلیدواژه کشیده و کارت‌ها را در جاهای مخصوص در صفحه‌ی نمایش خود قرار می‌دهد، بدون آن‌که تیمِ رقیب، آن‌ها را ببیند!
 - ۴- هر تیم، دسته‌ی کارت‌های کُد هم رنگ با صفحه‌ی نمایش خود را دریافت می‌کند (کِرِم یا بنفش).
 - ۵- هر تیم، یک برگه‌ی یادداشت دریافت می‌کند. شما می‌توانید سرنخ‌های خودی و سرنخ‌هایی را که از رُقا، دستگیرتان می‌شود، روی برگه‌ی یادداشت‌تان بنویسید! به همین دلیل این برگه‌ها دورو هستند، تا در یک طرف سرنخ‌های خودتان و در طرف دیگر سرنخ‌های که از تیمِ مقابل می‌شنوید را یادداشت کنید.
 - برای تیم‌تان، اسمی انتخاب کرده و این اسم را در جای مخصوص در برگه‌ی یادداشت بنویسید.
 - ۶- ساعتِ شنی و توکن‌های سفینه (سقوط و پرتاب) را در وسط میز بازی بگذارید.
- توجه: تمام افراد تیم، کلمات را در صفحه نمایش خواهند دید.**





تیم شما، در دو حالت برنده یا بازنده بازی خواهد بود.
۱- تیم شما موفق به دریافت ۲ عدد توکن پرتاب شود.

۲- تیم رقیب ۲ عدد توکن سقوط به دست بیاورد. (بنابراین اگر این اتفاق برای شما هم بیافتد، شما بازنده بازی خواهید بود)



شما، هر بار که یکی از کُد‌های تیم مقابل را به‌دُرستی ترجمه کنید، یک توکن پرتاب دریافت می‌کنید!
همچنین اگر شما، در هر دور بازی نتوانید کُد تیم خودتان را به دُرستی ترجمه کنید، یک توکن سقوط دریافت می‌کنید!

سَرخ‌ها

- "مترجم" باید در هر دُور بازی، سرخ‌هایی تازه ارائه کند.
در هنگام بیان سرخ‌های خود، به این نکات توجه داشته باشید:
- دست شما برای سرخ دادن باز است. به این معنی که شما برای ارایه دادن سرخ می‌توانید از یک کلمه یا جمله و یا حتی آوا یا شکلک استفاده کنید.
- حتماً ۳ سرخ خود را به ترتیب و به صورت جداگانه یادداشت کنید تا هیچ سردرگمی در بین ۳ سرخ به وجود نیاید.
- سرخ‌ها باید به معنای کلیدواژه‌ها اشاره داشته باشند. سرخ‌ها هرگز نباید به نحوه نگارش کلیدواژه‌ها (مثلاً "میم" برای اشاره به "مسواک")، تعداد حروف کلید واژه‌ها (مثلاً سرخ خود را "چهار حرف" انتخاب کنید برای اشاره به "عقرب")، محل قرارگیری کلیدواژه بر روی صفحه نمایش مثلاً "تفنگدار" برای اشاره به سؤمین واژه‌ی صفحه نمایش (با الهام از زُمان ۳ تفنگدار) و یا کلمات هم وزن (مثلاً "کلنگ" برای "پلنگ") اشاره کنند!
- سرخ‌ها باید بر اساس اطلاعاتی باشند که عموم مردم به آن‌ها دسترسی دارند. شما می‌توانید به شاعری گمنام در کرواسی قرون وسطی اشاره کنید این کار، پُرخطر ولی مُجاز است! اما به هیچ وجه اجازه ندارید به موارد شخصی، مثلاً شامی که دیشب خورده‌اید یا قرارهای عاشقانه‌ی خود و همسرتان اشاره کنید!
- اگر از شما خواسته شود، شما باید سرخ خود را هجّی کنید!

- تمام اطلاعاتی که شما، به‌عنوان مترجم به هم‌تیمی‌های خود می‌دهید، باید عیناً در اختیار تیم مقابل نیز قرار بگیرد. شما نمی‌توانید پس از آن‌که سرخ را با صدای بلند اعلام کردید، آن را تغییر داده یا اصلاح کنید!
- به هیچ وجه اجازه ندارید در یک بازی، از یک سرخ، دو بار استفاده کنید!
- به هیچ وجه اجازه ندارید کُد نوشته‌شده روی "کارت کُد" را با صدای بلند بخوانید یا از کلیدواژه‌ها (یا معادل‌های‌شان در زبان‌های دیگر) به‌عنوان سرخ (حتی برای اشاره به سایر کلیدواژه‌ها) استفاده کنید!

چگونگی بازی

بازی در چند دُور (معمولاً بین ۴ تا ۶ دُور) انجام می‌شود. در آغاز هر دُور، هر تیم، "مترجم" خود را انتخاب می‌کند. این نقش، در بین اعضای تیم جابه‌جا خواهد شد! در طول هر دُور، هر دو "مترجم"، برای گُدهای خود، سرخ‌هایی ارائه می‌کنند؛ سپس هر دو تیم تلاش می‌کنند تا هر دو "کُد" را حدس بزنند؛ ابتدا کُد تیم خودشان و سپس کُد تیم حریف.

هر دُور، از چند مرحله تشکیل می‌شود و ترتیب این مراحل بسیار (بسیار!) مهم است:

۱) مترجم هر تیم، یک کارت کُد از دسته‌ی کارت‌های تیم خود برداشته و ارقام روی کارت را بدون آن‌که دیگران ببینند، بشنوند یا به هر نحوی متوجه شوند! برای خودش می‌خواند. هدف آن‌ها این است که ارقام روی کارت کُد را به هم تیمی‌های‌شان، برسانند (مثلاً ۲-۴-۳).

۲) هر مترجم، ۳ سرخ در کادر متناسب با هر دُور از بازی در برگه‌ی یادداشت می‌نویسد؛ هر سرخ در یک خط. سرخ مربوط به نخستین رقم کُد را در خط بالایی بنویسید و همین کار را برای ارقام بعدی تکرار کنید.

نکته‌ی مهم: برای جلوگیری از طولانی شدن بیش از حد بازی، سعی کنید زمان را محدود کنید (هر مترجم به اندازه یک ساعت شنی فرصت دارد) به محض آن‌که یکی از مترجم‌ها، نوشتن سرخ‌ها را تمام کرد، ساعت شنی را برمی‌گرداند؛ مترجم دُوم باید تا پیش از خالی شدن ساعت شنی، کار خود را تمام کند! در غیر این صورت، اوسرخ‌های کاملی برای ارائه به یارانش نخواهد داشت!

۳) مترجم تیم کِرم، پس از نوشتن هر سرخ آنها را با صدای بلند می‌خواند و سپس برگه را به هم‌تیمی‌هایش می‌دهد. تیم بنفش، این ۳ سرخ را در طرف سفید برگه‌ی خودشان (در کادر مربوط به همین دُور) یادداشت می‌کنند و تیم روبرو هم همین کار را انجام می‌دهند.

۴) اعضای هر دو تیم، در مورد سرنخ‌ها، بحث و گفت‌وگو کرده و می‌کوشند تا کُد تیم خود را حدس بزنند!

برای همه واضح و مُبرهن است که خود مترجم که سرنخ‌ها را نوشته‌است، نمی‌تواند در ترجمه‌ی سرنخ‌ها حضور داشته باشد! مترجم‌ها باید ساکت نشسته و هیچ عکس‌العملی به گفت‌وگوهای هم‌تیمی‌های خود نشان ندهند!

۵) بعد از اینکه کُد ۳ رقمی گروه خود را حدس زدید و آنرا روی برگه‌ی یادداشت خود نوشتید، باید با همفکری دیگر اعضای گروه تلاش کنید تا کُد ۳ رقمی تیم مقابل را هم حدس بزنید. برای این کار کدی را که حدس زده اید پشت برگه خود روبروی سرنخ‌های اعلام شده تیم حریف می‌نویسند.

نکته‌ی مهم: در طول دُور اوّل، هیچ تیمی تلاش نمی‌کند تا کُد تیم مقابل را کشف کند! آن‌ها اصولاً هیچ سرنخی در دست ندارند که بتواند کُد حریف را حدس بزنند!

۶) بعد از نوشتن حدس‌هایتان روی برگه یادداشت (چه برای کُد ۳ رقمی خودتان و چه برای رقیب)، حال نوبت آن رسیده تا کُد نوشته شده را اعلام کنید به امید آنکه با کُد ۳ رقمی نوشته شده روی کارت کدی که در دست مترجم تمیتان هست، یکسان باشد.

۷) در صورتی که کُد تیم خودتان را درست حدس زده باشید به شما جایزه ای تعلق نمی‌گیرد اما اگر گروهی کُد خود را اشتباه حدس بزند، یک توکن سقوط دریافت میکند.

۸) و در آخر باید حدس خودتان را از کُد ۳ رقمی حریف اعلام کنید. اگر در این مرحله با توجه به سرنخ‌های داده شده بتوانید کُد سه رقمی حریف را درست تشخیص داده و ارقام درست را در جای خود بنویسید شما موفق به دریافت توکن پرتاب میشوید اما اگر نتوانید کُد تیم حریف را درست تشخیص دهید امتیاز منفی برای شما نخواهد داشت و توکن سقوط دریافت نمی‌کنید. بنابراین ممکن است در یک دُور از بازی، یکی از تیم‌ها، با تفسیر نادرست سرنخ‌های مترجم خود، توکن سقوط دریافت کند درحالی که تیم مقابل، برای دُرست حدس زدن همان کُد، موفق به دریافت توکن پرتاب می‌شود!

کُد دُرست را در دوّمین ستونِ برگه‌ی یادداشت (بعد از ستونِ کُد حدس زده شده) بنویسید.

در پایین برگه‌تان، سرنخ‌های این دُور را ثبت کنید (هر سرنخ در کادر متناسب با رقم کلیدواژه‌ی مربوطه) به این ترتیب، قادر خواهید بود سرنخ‌های مربوط به هر رقم را با یک نگاه ببینید.

نام تیم

کد تیم

التم و بصیراد

تیم نهم

۱. قاضی
بروت
نوبت

۲. بروت
تاسیسات
پول

۳. قاضی
نوبت

۴. بروت
تاسیسات
پول

۵. قاضی
بروت
نوبت

۶. بروت
تاسیسات
پول

۷. قاضی
بروت
نوبت

۸. بروت
تاسیسات
پول

کد ۱: قاضی، بروت، نوبت

کد ۲: بروت، تاسیسات، پول

کد ۳: قاضی، بروت، نوبت

کد ۴: بروت، تاسیسات، پول

- سرنخ اول
- سرنخ دوم
- سرنخ سوم

پاسخ‌های درست

شماره هر دور

سرنخ‌های مرتبط با کلیدواژه اول

سرنخ‌های مرتبط با کلیدواژه دوم

کلیدواژه‌های تیم

حدسیات

سرنخ‌های مرتبط با کلیدواژه سوم

سرنخ‌های مرتبط با کلیدواژه چهارم

بانک

انرژی

عطر

دادگاه

1 2 3 4

کارت کد

4.2.1

زمانی که هر دو تیم، گدھای خود را افشاء کردند، دُور بازی به پایان می‌رسد. حالا وقت آن رسیده که ببینید آیا هیچ‌یک از تیم‌ها، برنده یا بازنده شده‌اند: اگر تیمی، ۲ توکن پرتاب دریافت کرده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود!



اگر تیمی، ۲ توکن سقوط دریافت کرده باشد، بازنده‌ی بازی خواهد بود!



اگر یکی از دو حالت ذکر شده اتفاق افتاده بود، بازی به پایان می‌رسد؛ در غیر این صورت، دُور جدیدی آغاز می‌شود. هردو کارت گد استفاده شده در این دُور را به دسته‌های مربوطه برگردانده و بُر بزنید. ممکن است یک کارت در دو دُور متوالی از بازی، کشیده شود. سپس برای هر تیم، یک مترجم تازه نفس انتخاب کنید!

اگر مساوی شدند...

- اگر یک تیم در پایان یک دُور، دوّمین توکن پرتاب و دوّمین توکن سقوط دریافت کرده باشد.
- یا اگر هردو تیم در یک دُور، دوّمین توکن پرتاب را دریافت کنند.
- یا هردو تیم در یک دُور، دوّمین توکن سقوطشان را دریافت کنند.
- یا اگر در پایان دُور هشتم، هیچ تیمی برنده یا بازنده نشده باشد.

تیم برنده به این شکل تعیین می‌شود:

امتیازها را بشمارید. هر توکن پرتاب، یک امتیاز مثبت و هر توکن سقوط، یک امتیاز منفی دارد. تیمی که بیش‌ترین امتیاز را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی دوباره، هر تیم سعی می‌کند چهار "کلیدواژه"ی حریف را حدس بزند. تیمی که بیش‌ترین حدس دُرست را بزند، برنده‌ی بازی خواهد بود.

نگاهی به روند کلی بازی یک بازیکن که "گیرنده" نام دارد، در برابر یک تیم ۲ نفره بازی می‌کند. در هر دور، مثل بازی معمولی، یکی از اعضای تیم ۲ نفره، یک کارت کد برداشته و ۳ سرنخ برای تنها هم‌تیمی‌اش ارائه می‌دهد. "گیرنده" برای پیروزی، باید در عرض حداکثر ۵ دور، ۲ توکن پرتاب دریافت کند (کدهای تیم دونفره را برای دوبار حدس بزند).

آماده‌سازی

یک تیم ۲ نفره تشکیل دهید. این تیم که باید با بازیکن سوم، یعنی "گیرنده" رقابت کند، ۱ برگه، ۱ صفحه‌ی نمایش، ۱ دسته کارت کد و ۴ کارت کلیدواژه دریافت می‌کند که درست مثل بازی معمولی در داخل صفحه‌ی نمایش قرار می‌گیرند.

"گیرنده" فقط یک "برگه‌ی یادداشت" دریافت می‌کند!

چگونگی بازی

همه مراحل بجز دریافت توکن‌ها، درست مثل بازی معمولی انجام می‌شوند. اگر "گیرنده" موفق به شکستن "کد" تیم کدگذار شود، ۱ توکن پرتاب دریافت می‌کند. اگر بازیکن "تیم دو نفره" نتواند سرنخ‌های یار خود را به‌دُرستی تشخیص بدهند، آن تیم توکن سقوط دریافت نمی‌کند؛ در عوض، ۱ توکن پرتاب به "کدشکن" داده می‌شود! مثل بازی معمولی، مترجم نمی‌تواند در دور اول، اقدام به ترجمه کد تیم مقابل کند! و از آن‌جا که مترجم، تنها بازی می‌کند، نمی‌تواند کارت کد بردارد یا سرنخی ارائه کند.

پایان بازی

"گیرنده"، در صورت دریافت توکن پرتاب تا پیش از پایان دور پنجم، برنده‌ی بازی خواهد بود. در غیر این صورت، تیم مترجم، بازی را خواهد بُرد.

نسخه PDF بروشور بازی را از سایت ویریا دانلود نمایید

www.viria-group.ir
instagram:viria-group

در باره ویریا

تیم ویریا با تکیه بر ظرفیت تولید در حوزه بُردگیم، برآن است که همواره بازی‌های با کیفیتی را به دست علاقمندان برساند.

از این رو ما در برگردان کُدوتو تلاش کردیم با تکیه بر گیم پلی بازی Decrypto تصویرسازی مناسبی را طراحی نماییم تا ذهن شما و حال و هوای بازی را در حدودی به فضای علمی تخیلی نزدیک کنیم تا در زمان بازی تصور کنید در سفینه‌ای در فضا در حال ارتباط برقرار کردن با موجودات فضایی هستید. ما همواره امیدواریم تا در ادامه این مسیر با تولید بازی‌های جذاب همواره همراه شما باشیم.

تصویر سازی روی جلد : محمد نورالدینی

طراحی و تصویر سازی بازی : تیم طراحی ویریا

(سیمین حاتمی ، سمانه اوحدی)

چاپ و اجرا : کیوت



رتبه یک بازی های دوره می در دنیا



Decrypto (2018) 7.8

