

دروخات

همه حلقه ای از زنجیر هستیم

دفترچه قوانین

فهرست

۳	صفحه	اجزای بازی
۴	صفحه	توضیحات طراح در مورد دوخان
۵	صفحه	سناریو
۶	صفحه	چکیده
۷	صفحه	چینش بازی
۸	صفحه	کارت های درجه
۱۰	صفحه	کارت های نقش
۱۰	صفحه	کارت های انتخاب عدد و گروه
۱۱	صفحه	شب معارفه
۱۳	صفحه	شروع و جریان بازی
۱۴	صفحه	پایان بازی
۱۶	صفحه	حالت های مختلف برای بازی
۱۶	صفحه	حالت کلاسیک
۱۷	صفحه	دایره ی اعتماد
۱۷	صفحه	صلیبی
۱۸	صفحه	یکی برای همه
۱۸	صفحه	ضربندری
۱۹	صفحه	نقش ها
۱۹	صفحه	ریش سفید
۱۹	صفحه	رئیس کاروانسرا
۲۰	صفحه	رمال
۲۰	صفحه	رابط
۲۰	صفحه	طباخ
۲۱	صفحه	شبگرد
۲۲	صفحه	چند نکته ی مهم

اجزای بازی



کارت نقش پوچ (۱۳ عدد)



کارت نقش (۶ عدد)



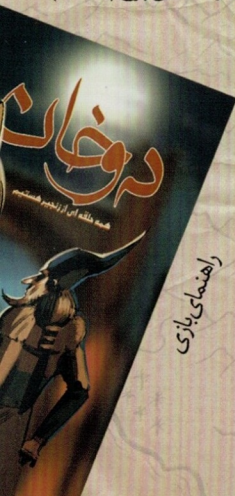
کارت درجه (۱۵ عدد)



کارت انتخاب گروه
(۴ عدد)



کارت انتخاب درجه
(۶ عدد)



راهنمای بازی

توضیحات طراحی در مورد دوخان

دوخان یک بازی نقش مخفی بسیار ساده بر پایه هوش، دقت و خلاقیت لحظه‌ای هست که خیلی هم سریع و جمع و جوره. یاد دادن بازی بسیار راحت هست و یادگیریش راحت تر. برای سنین مختلف هم فرقی نداره چون بازی اصلا سنگین و سخت نیست و دست‌های بازی خیلی کوتاه هستن. دو خان از هیچ بازی اقتباس نشده و صد در صد توسط **مجموعه دورهمی** طراحی شده است.

هدف از طراحی **دوخان** این بود که یک بازی نقش مخفی سبک به وجود بیاد که حذف شدن و رأی گیری نداشته باشه، خیلی فکری نباشه، سریع تموم بشه و حال و هواش بیشتر ساده و سرگرم کننده باشه تا جدی و پیچیده. شاید بشه گفت توی بازی‌های نقش مخفی می‌تونه حالت پرکننده داشته باشه. بازی‌های پرکننده (filler) بازی‌هایی هستن که معمولاً قبل از شروع بازی اصلی یا مابین دو بازی اصلی انجام میشن. بازی نیاز به گرداننده از بیرون نداره. حالا گوشیاتون رو برای مدتی بنارین کنار. نترسین، هیچ اتفاقی نمیفته! فکر کنین الان داخل کاروانسرای مرموز هستین.

اتفاق شما آما دست، اقامت خوبی داشته باشین!



سناریو

داستان بازی به سالیان دور و در سرزمینی دور افتاده برمی گردد. پادشاه روزهای آخر عمرش را می گذراند و هیچ جانشینی برای تاج و تخت ندارد به همین خاطر دو نفر از خان های بنام سرزمینش را دعوت می کند. خان شمال و خان جنوب، تا از بینشان یک نفر را به عنوان جانشین انتخاب نماید.

دو خان در کاروانسرای نزدیک قصر پادشاه، همزمان با هم اقامت دارند بدون آنکه از وجود هم باخبر باشند ماجرا از این جا شروع می شود که فرد ناشناسی هر دو خان را مطلع می کند و به دروغ به هر کدام می گوید که خان دیگر قصد جانش را دارد. همین باعث می شود هر کدام از خان ها بخواهند زودتر دست به کار شوند. مشکل اینجاست که نه همدیگر را دیده اند که بشناسند، و نه وقت زیادی دارند!



پکیده

بازیکنان به دو گروه (تیم) تقسیم می‌شوند. شمال و جنوب. هر گروه یک **خان** دارد و یک سری افراد که خان، داخل کاروانسرا با آن‌ها آشنا شده و زنجیروار (با یک الگوی خاص) همدیگر را می‌شناسند. هر گروه یک قاتل دارد که آخرین نفر از این زنجیره است و مأموریتش این است که خان گروه مقابل را سر به نیست کند.

هر بازیکن فقط یکی از هم تیمی‌هایش را می‌شناسد، یعنی در شروع، هر بازیکن فقط به درجه ی یک بازیکن دیگر آگاهی دارد. بازیکنان هم تیمی باید سعی کنند همدیگر را پیدا کرده، آگاه کنند و زنجیریشان را تکمیل نمایند و در عین حال افراد تیم مقابل را هم شناسایی کنند. بازیکنان برای این کار می‌توانند از هر روشی که بخواهند، استفاده کنند.

زمان قانونی هر دست **۱۰ دقیقه** است. در این مدت، هر زمان قاتل فهمید که خان تیم مقابل کدام بازیکن است، اعلام می‌کند و اگر درست حدس زده بود، تیمشان برنده می‌شود. اگر اشتباه حدس بزنند، نوبت تیم مقابل می‌شود که حدس بزنند. اگر تیم مقابل هم اشتباه حدس بزنند، دوباره نوبت تیم اول می‌شود که حدس بزنند. در نهایت، تیمی که زودتر خان مقابل را پیدا کند برنده است. اگر تا پایان ۱۰ دقیقه هیچ کدام از قاتل‌ها اقدامی نکنند، **کارت‌های انتخاب عدد و گروه** تعیین می‌کنند کدام بازیکن اول باید حدس بزند.



چینش بازی

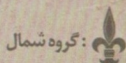
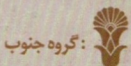
دور هم بشینید. به تعداد نصف بازیکنان، از هر گروه، کارت درجه (شماره دار) بگذارید. کارت ها به دو گروه مساوی (شمال و جنوب) تقسیم می شوند. کارت ها را بُر بزنید و به هر بازیکن یک کارت بدهید برای مثال در بازی ۱۰ نفره، پنج کارت شمال از ۱ تا ۵ و پنج کارت جنوب از ۱ تا ۵ خواهید داشت. یعنی هر گروه به تعداد مساوی پنج کارت خواهد داشت. شمارش همیشه از ۱ شروع می شود و بستگی به تعداد نفرات، بالاترین شماره فرق خواهد کرد که در این مثال بالاترین شماره ۵ خواهد بود. دقت کنید که گروه شمال و جنوب همیشه تعدادشان مساوی است **ولی** اگر تعداد بازیکنان فرد باشد، یک تک شخصیت به عنوان تیم سوم باید وارد بازی شود که در ادامه در مورد این شخص توضیح می دهیم.

بعد از آنکه بازیکنان کارتشان را دیدند، کارت را جلوی خود قرار می دهند، به طوری که روی آن معلوم نباشد (کسی نباید کارت شما را ببیند). از این لحظه به بعد کسی نمی تواند به کارت دست بزند، مگر آنکه قاتل باشد و بخواهد کارش را انجام دهد.



کارت‌های درجه

برای هر گروه (تیم)، ۷ عدد کارت از ۰ تا ۶ وجود دارد. **سرنیزه** بیانگر گروه شمال و **گل نیلوفر** بیانگر گروه جنوب است. به جز این دو، یک تیم سوم تک نفری هم وجود دارد که با **عمامه‌ی بلند** نشان داده می‌شود.



۱ خان: همیشه رأس زنجیره است و بالاترین درجه را دارد. هدف هر گروه این است که خان گروه مقابل را پیدا کند، قبل از اینکه گروه مقابل این کار را انجام دهد. گروهی که خانش بمیرد، بازنده است.

۲ تا ۶ پایین دست‌های خان هستند که زنجیره را تشکیل می‌دهند. بالاترین شماره هر گروه همیشه قاتل است و تنها کسی که می‌تواند خان گروه مقابل را در ۱۰ دقیقه زمان قانونی بازی، بکشد.



♦ **بدل:** دقیقا شبیه خان است و خان برای حفظ جانش، از بدل استفاده می‌کند.

در شب معارفه، بدل و خان با هم بیدار می‌شوند و همدیگر را می‌بینند. همچنین خان هر کسی را ببیند، بدل هم همراهش می‌بیند. استفاده از بدل، **اختیاری** است و بستگی به میزان شجاعت خان‌ها دارد!



♠ **گماشته:** در صورتی که تعداد بازیکنان فرد باشد، **باید** گماشته را در بازی قرار دهید.

گماشته نه با گروه شمال است، نه با گروه جنوب و از طرف وزیر خائن مأمور شده است تا خان‌ها را به جان هم بیندازد. چرا که اگر پادشاه نتواند جانشینی انتخاب بکند و بمیرد، وزیر صاحب تاج و تخت خواهد شد!



اگر هر دو گروه اشتباه حدس بزنند، گماشته **به تنهایی برنده** می‌شود. یعنی زمانی که گماشته در بازی باشد، اگر گروهی اشتباه حدس بزند، گروه مقابل ۱ دقیقه زمان دارد که خان مقابل را حدس بزند و اگر آن‌ها هم اشتباه کنند، گماشته برنده است. زمانی که گماشته داخل بازی باشد، هر گروه **فقط یک بار** فرصت خواهد داشت که خان تیم مقابل را حدس بزند.

کارت های نقش

علاوه بر کارت های درجه، هر بازیکن می تواند یک کارت نقش هم بگیرد.

استفاده از کارت نقش **کاملاً اختیاری** است. اینکه از کدام نقش ها استفاده کنید هم دست خودتان است. کلاً ۶ نقش وجود دارد. بنابراین عده ای کارت نقش پوچ دریافت خواهند کرد و نقشی نخواهند داشت.

در صورت استفاده از کارت های نقش، هر بازیکن در شروع بازی دو کارت دریافت خواهد کرد. یک کارت درجه و یک کارت نقش. نقش های بازی را در صفحات ۱۹ تا ۲۱ توضیح داده ایم.

کارت های انتخاب عدد و گروه

این کارت ها زمانی که ۱۰ دقیقه بازی تمام می شود و هیچ قاتلی هم دست به کار نشده است، استفاده می شوند. کارت های انتخاب عدد **بیانگر درجه ی بازیکن** و کارت های انتخاب گروه **بیانگر تیم بازیکن** هستند. هر دسته را جدا بر بزنید و از هر دسته یک کارت به صورت تصادفی انتخاب کنید و بلند بخوانید.

بازیکنی که درجه و گروهش با دو کارت تطابق دارد اولین بازیکنی هست که باید خان تیم مقابل را حدس بزند.



شب معارفه

در این قسمت که قبل از شروع بازی انجام می‌گیرد، بازیکنان بر اساس حالت بازی، به یکدیگر معرفی می‌شوند.

(حالت های مختلف بازی در صفحات ۱۶ تا ۱۸ توضیح داده شده‌اند).

یک نفر از بیرون یا داخل بازی باید این قسمت را گردانندگی کند. به عنوان مثال **گرداننده** در یک بازی ۱۰ نفره کلاسیک، باید به ترتیب زیر عمل کند:

- ابتدا به همه می‌گوید: "یک دستتون رو مُشت کنین و جلو بیارین" و بعد از چند ثانیه می‌گوید: "چشماتونو ببندین".
- بعد از آن می‌گوید: "خان شمال بیدار بشه و شماره ۲ شمال فقط شستش رو بیاره بالا" و بعد از چند ثانیه می‌گوید: "چشماتونو ببندین، همه چشم‌ها بسته و شست پایین".
- سپس می‌گوید: "شماره ۲ شمال بیدار بشه و شماره ۳ شمال شستش رو بیاره بالا" و بعد از آن می‌گوید: "چشماتونو ببندین، همه چشم‌ها بسته و شست پایین".
- این کار برای تیم شمال تا آخرین شماره یعنی ۵ ادامه پیدا می‌کند، گرداننده سپس برای تیم جنوب هم به همین ترتیب می‌گوید.
- بعد از اینکه همه معرفی شدند، پس از چند ثانیه گرداننده به همه می‌گوید: "چشماتون رو باز کنین" و بازی از این لحظه رسماً آغاز می‌شود.

نکته ۱: این تنها قسمت از بازی است که نیاز به گرداننده و چشم بستن دارد. شب معارفه نهایتاً یک دقیقه بیشتر طول نخواهد کشید. هر کدام از بازیکنان می توانند گرداندگی این قسمت را بر عهده بگیرند. البته اگر یک نفر از بیرون این کار را انجام بدهد طبیعتاً بهتر و مطمئن تر است.

نکته ۲: اگر یکی از بازیکنان گرداننده باشد باید در شب معارفه همانند دیگر بازیکنان چشم ببندد. (به جز زمانی که نوبتش است)

نکته ۳: گماشته در شب معارفه بیدار نمی شود و هیچوقت هیچکس رانمی شناسد

نکته ۴: بدل همیشه همراه با خان بیدار می شود و یکدیگر را می بینند و همچنین خان هر کسی را ببیند، بدل هم می بیند.

نکته ۵: در حالت های مختلفی که برای بازی کردن وجود دارد، ترتیب و الگوی معرفی بازیکنان به یکدیگر، متفاوت است **ولی** کلیت همه حالت ها یکسان است.



شروع و جریان بازی

بعد از پایان شب معارفه، از وقتی بازی شروع می شود، بازیکنان باید همدیگر را زیر نظر داشته باشند. همچنین به بازیکنی که در شب معارفه دیده اند به هر شکلی علامت بدهند تا بتوانند با شناسایی هم تیمی های خود، زنجیره را کامل کنند؛ چون برای اینکه خان تیم مقابل را پیدا کنید ابتدا باید خودی را از غیر خودی تشخیص دهید. برای این کار، از هر روشی می توانید استفاده کنید مانند صحبت، ایما و اشاره، علامت، شکلک یا هر نوع حرکات خلاقانه ای. روشی که به کار می برید می تواند مستقیم باشد، با پیام یا کلام و یا حتی غیر مستقیم باشد با انواع و اقسام ترفندها. بازیکنان با هم صحبت می کنند و هیچ نوبتی وجود ندارد. هر بازیکن آزاد است هر چه می خواهد بگوید و یا هر کاری می خواهد انجام بدهد هدف این است که زودتر و در زمان تعیین شده بتوانید خان تیم مقابل را بشناسید چون اگر زمان تمام شود، بازی به شانس کشیده می شود. (مثل ضربات پنالتی)

قاتل های هر تیم می توانند تا قبل از پایان زمان قانونی بازی، هر جا که خواستند اعلام نقش کنند، به این صورت که کارتش را نشان بدهد و یک بازیکن را به عنوان خان انتخاب نماید.



پایان بازی

بازی در دو زمان می تواند پایان یابد:

قبل از تمام شدن ۱۰ دقیقه: هر زمان که قاتل (بالاترین شماره) فهمید خان گروه مقابل چه کسی هست، کارتش را برای همه رو می کند و بازیکن مورد نظرش را نشان می دهد:

- اگر درست حدس زده باشد، خان کشته می شود و تیم قاتل برنده است.
- اگر اشتباه حدس زده باشد، فرصت به همان بازیکنی که به اشتباه انتخاب شده می رسد و حالا او باید خان تیم مقابلش را حدس بزند. این اتفاق تا جایی ادامه پیدا می کند که یکی از خان ها کشته شود. یعنی در هر نوبت، بازیکنی که در نوبت قبل به اشتباه انتخاب شده، این فرصت را دارد که خان تیم مقابل را حدس بزند.

بعد از تمام شدن وقت: اگر تا پایان ۱۰ دقیقه زمان بازی هیچ قاتلی کارش را انجام ندهد، یک کارت انتخاب عدد و یک کارت انتخاب گروه به صورت تصادفی بکشید تا مشخص شود کدام بازیکن باید اول شروع کند و یک نفر را به عنوان خان انتخاب نماید. در صورت حدس اشتباه، بازی به شکلی که قبل تر توضیح دادیم پیش می رود تا بالاخره یکی از خان ها کشته شود.

در صورت وجود گماشته (بازی با تعداد فرد)، قوانین و حالات مانند بالا است ولی هر تیم فقط یک حدس خواهد داشت (چه قبل از پایان زمان بازی، چه بعد از آن). اگر دو تیم اشتباه حدس بزنند، گماشته برنده می شود.



نکته ۱: بازیکنی که به عنوان خان حدس زده می شود، فقط می گوید خان هست یا نه و به هیچ وجه کارتش را نشان نمی دهد.

نکته ۲: فقط خان در صورت انتخاب شدن، کشته می شود و بازی تمام می شود. به غیر از خان، هر بازیکنی که به اشتباه انتخاب می شود حذف نخواهد شد و فقط می گوید خان نیست و بازی ادامه خواهد داشت.

نکته ۳: امکان خودزنی وجود دارد. یعنی اگر یک نفر اشتباهی خان خودش را انتخاب کند، بازنده خواهند شد.

نکته ۴: این امکان وجود دارد که بازیکنی هم تیمی خود را به اشتباه انتخاب کند و نوبت بعد برای هم تیمیش شود. یعنی لزوماً نباید نوبت شمال و جنوب به صورت یکی در میان باشد و ممکن است یک تیم دو بار پشت سر هم، نوبت انتخاب داشته باشد.

نکته ۵: لحظه ای که رسماً اعلام می کنید که قاتل هستید، هیچ راه برگشتی وجود ندارد و فقط **۱۰ ثانیه** زمان دارید که هدفتان را انتخاب کنید.

نکته ۶: تا قبل از پایان زمان بازی، فقط قاتل ها می توانند خان را بکشند. بعد از پایان زمان بازی، هر بازیکنی جز دو خان، این امکان را دارد که انتخاب شود و نوبت به او برسد.

نکته ۷: هر تیمی درست حدس بزند، بلافاصله برنده خواهد بود و اینطور نیست که تیم مقابل هم فرصت داشته باشد.

نکته ۸: اگر بازی به کارت های انتخاب رسید، فقط **یک بار** کارت کشیده می شود تا اولین نفری که باید خان را حدس بزند مشخص شود. نفرات بعدی از روی حدس های اشتباه مشخص خواهند شد.



حالت های مختلف برای بازی

دوخان رامی توانید در حالت های مختلف بازی کنید در تمام حالات، قوانین و کلیت بازی یکسان است اما روابط بازیکنان با یکدیگر و اطلاعاتشان متفاوت خواهد بود. در هر حالت، الگوی معرفی بازیکنان به هم متفاوت است و در هر حالت، اطلاعات بازیکنان فرق دارد. شما می توانید با هر حالتی که دوست دارید بازی کنید. برای هر حالت، نمودار کشیدیم تا روابط بازیکنان با یکدیگر را ببینید. **ته پیکان** مربوط به بازیکنی است که بیدار می شود و **نوک پیکان** مربوط به بازیکنی که شستش را بالا می آورد.

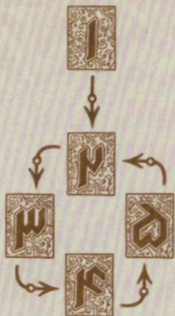


حالت کلاسیک

حالت اصلی بازی است. هر بازیکن فقط یک نفر را می شناسد قاتل تنها بازیکنی است که کسی را نمی شناسد. خان تنها کسی است که هیچکس او را نمی شناسد.

دایره‌ی اعتماد

قاتل، شماره ۲ را می‌شناسد علاوه بر این، خان هم شماره ۲ را می‌شناسد. بنابراین شماره ۲ نقش کلیدی در این سناریو دارد.

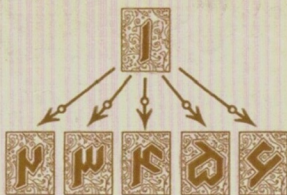


صلیبی

در این حالت شماره ۳ نقش بسیار کلیدی دارد چون سه نفر را می‌شناسد.

نکته: قاتل بالاترین شماره است اما برای جالب تر شدن، می‌توانید ۴، ۵ و ۶ از هر تیم را قاتل کنید. در این حالت فقط یک قاتل از هر تیم می‌تواند کارش را در وقت قانونی بازی انجام دهد.





یکی برای همه

هیچ بازیکنی جز خان،

بیدار نمی شود و کسی

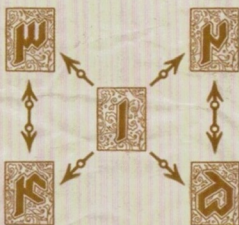
رانمی شناسد فقط خان

بیدار می شود و تک تک افرادش را می شناسد.

نکته: قاتل بالاترین شماره است اما برای جالب تر شدن، می توانید

همه شماره ها از ۲ به بالا را قاتل کنید در این حالت هم فقط یک

قاتل از هر تیم می تواند کارش را در وقت قانونی بازی انجام دهد.



ضربدری

شبيه حالت یکی برای همه است ولی بازیکنان دو به دو همدیگر را

می شناسند.

نقش‌ها

ریش سفید

یک بار در طول بازی می‌تواند دو نفر را انتخاب کند و بین آن‌ها رأی‌گیری می‌شود. همه بازیکنان به جز ریش سفید و بازیکن‌های منتخب رأی می‌دهند. بازیکنی که بیشترین رأی را بیاورد از بازی **حذف** خواهد شد. در صورت تساوی آراء، ریش سفید تصمیم می‌گیرد کدام بازیکن حذف شود. رأی‌گیری به این صورت است که تک تک بازیکنان از نفر سمت چپ ریش سفید شروع می‌کنند و اعلام می‌کنند به کدام بازیکن رأی می‌دهند.

نکته: اگر خان حذف شود، تیمش بازنده خواهد شد.



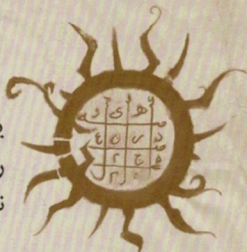
رئیس کاروانسرا

یک بار در طول بازی می‌تواند یک نفر را انتخاب کند و از کلوانسرای بیرون بیندازد. آن بازیکن از بازی **حذف** می‌شود.

نکته: اگر خان حذف شود، تیمش بازنده خواهد شد.

رمال

یک بار در طول بازی می‌تواند کارت‌های یک بازیکن را خودش تنهایی ببیند. هم کارت درجه و هم کارت نقش بازیکن باید به رمال نشان داده شود.



رابط

یک بار در طول بازی می‌تواند دو نفر را انتخاب کند. آن دو نفر، کارت‌های همدیگر را می‌بینند. هم کارت درجه و هم کارت نقش.



طباق

یک بار در طول بازی می‌تواند یک نفر را انتخاب کرده و چیز خور کند. آن بازیکن تا آخر بازی **نه** می‌تواند از قابلیتش استفاده کند. **نه** حرف بزند و **نه** رأی بدهد.

نکته: اگر خان را انتخاب کند، خان هنوز خان است و فقط نمی‌تواند حرف بزند.



شبگرد

هر کدام از ۵ نقش که بخواهد قابلیت روی او اجرا کند
قابلیت اجرا خواهد شد و بازیکن فرصت خودش را نیز
از دست می‌دهد. (منظور از ۵ نقش، فقط ۵ کارت نقش
غیر از خودش هستند)



نکته ۱: خان‌ها و بدل‌ها در صورت دریافت کارت نقش، **نمی‌توانند** از قابلیت آن
نقش استفاده کنند. به هر حال خانی گفتند!

نکته ۲: گماشته می‌تواند نقش بگیرد.

نکته ۳: بازیکنان فقط تا پایان ۱۰ دقیقه زمان بازی می‌توانند از قابلیت نقش
استفاده کنند. از لحظه‌ای که کارت‌های انتخاب عدد و گروه وارد بازی می‌شوند
کارت‌های نقش **غیر قابل استفاده** خواهند شد.

نکته ۴: اگر بازیکنی غیر از خان حذف شود، بازیکن بدون هیچ حرف و حدیثی
از بازی خارج می‌شود.

چند نکته ای مهم

۱- در حالت اصلی یا کلاسیک، کارت‌های نقش قرار داده نمی‌شوند. استفاده از آن‌ها کاملاً اختیاری است.

۲- براساس هم‌بازی هایتان، محل قرارگیری‌تان در بازی و درجه‌ای که دارید باید از روش‌های خلاقانه و هوشمندانه برای اطلاع دادن به هم‌تیمی‌های خودتان استفاده کنید. همیشه روش‌ها و عبارات تکراری را به کار نبرید.

۳- راه‌های اطلاع‌رسانی و ارتباط برقرار کردن نامحدود هستند. یعنی شما برای انتخاب شیوه، هیچ محدودیتی ندارید. البته **جز** نشان دادن کارت!

۴- چند مدل بازی کردن و اطلاع دادن برای بازیکنان وجود دارد. می‌توانید رو و تابلو بازی کنید. می‌توانید مخفیانه و زیرپوستی بازی کنید یا ترکیبی از این دو. حتی می‌توانید مخرب بازی کنید طوری که بازیکنان تیم مقابل گیج شوند. تمام این حالات جواب می‌دهند، منتها به وقتش.

۵- هرچقدر رو و تابلو بازی کنید، هم‌تیمی‌هایتان هم راحت‌تر می‌توانند آگاه شوند. ولی تیم مقابل هم به راحتی آگاه می‌شود!

۶- فقط قاتل در ۱۰ دقیقه زمان بازی می‌تواند خان را حدس بزند **ولی** هم‌تیمی‌هایش باید کمکش کنند. قاتل فقط توانایی کشتن خان را دارد و قرار نیست همیشه خودش تنهایی خان را پیدا کند.

۷- اگر بازیکنی مطمئن شده است که خان تیم مقابل را پیدا کرده، باید به قاتل تیمشان اطلاع بدهد. البته این را هم در نظر داشته باشید که ممکن است این یک طرف‌داز تیم مقابل باشد که قاتل را گمراه کند!

۸- تا مطمئن نشده‌اید، از قابلیت نقش‌ستان استفاده نکنید. استفاده نکردن، بهتر از اشتباه استفاده کردن است!



۹- در حالتی که گماشته داخل بازی است (تعداد های فرد)، هر تیم نهایتاً یک حدس دارد **ولی** در حالتی که گماشته داخل بازی نیست (تعداد های زوج)، تیم ها آنقدر حدس می زنند تا سرانجام یکی از خان ها کشته شود.

۱۰- ایرادی ندارد که گماشته تابلو شود چون باز هم شانس بُرد دارد.

۱۱- ویژگی خان ذاتی است و هیچوقت از بین نمی رود. مثلاً اگر خان توسط طبخ انتخاب شود، خان هنوز خان هست!

۱۲- تغییر زمان بازی اشکالی ندارد. شاید برای جمع شما، زمانی غیر از ۱۰ دقیقه مناسب تر باشد

۱۳- همیشه یادتان باشد وقتی بازی شروع می شود کسی به جز بدل، خان را ندیده و نمی شناسد.

۱۴- هر چیزی را سریع باور نکنید!



ایده پرداز و طراح: اشکان جواهری
تصویرسازی جعبه: شهاب ثروتی
تصویرسازی و گرافیک: آریا صلاحی



@dorehamigames



dorehamigames.com