



تتاك  
COLLUSION



## یک ملاقات غیردوستانه

تهکاران و آدمکش‌های معروفی که می‌شناسید، در یک سرعت بزرگ با هم همکاری شده‌اند و کلی طلا به جیب زده‌اند. فقط تصور کنید سرقتی که با همکاری جوکر، جان ویک، والتر وایت و ... انجام شود، چه شاهکاری از آب درمی‌آید. اما همکاری تا همین‌جا ادامه داشت... حالا کار تمام شده و وقت تقسیم طلاها رسیده... هر چند از همان اول هم هیچ‌کدامشان قصد نداشته طلاها را با بقیه شریک شود.

همه امشب به دعوت جوکر در زیرزمین مخفی‌اش جمع شده‌اند تا سهمشان را بگیرند. قبل از سرقت، جوکر مخفیانه با هر کس صحبت کرده و گفته اگر بعد از این‌که کار تمام شد، یک نفر دیگر را بکشد، یک سهم کم می‌شود. او می‌خواهد مثل همیشه با یک نقشه به راحتی بقیه را از سر راهش بردارد، اما چیزی که هنوز نفهمیده این است که این‌ها خلافکارهای معمولی نیستند، آدمکش‌های حرفه‌ای‌اند و امشب آمده‌اند تا در پوشش دوستی، کار بقیه را تمام کنند و طلاها را ببرند. این وسط خود جوکر هم با تمام زرنگی‌اش، در امان نیست...

در «تَبانی» هریک از شما در نقش یکی از شخصیت‌ها، سعی در فریب دادن بقیه و حذف کردنشان از بازی دارید. به نظرتان کدام شخصیت بر بقیه پیروز می‌شود؟ جان ویک با مهارت‌های فوق‌العاده‌اش طلاها را صاحب می‌شود یا پروفسور با نقشه‌های بی‌نقصش، دیگران را از میدان به در می‌کند؟ شاید هم دکتر هانیبال لکتر با بازی‌های روانی‌اش همه را دیوانه کند. باید دید...

## مشخصات بازی

تعداد بازیکنان: ۴ تا ۸ نفر

زمان: ۳۰+ دقیقه

گروه سنی: ۱۳+ سال

## محتویات بازی

۸ کارت هویت (جوکر، جان ویک، والتر وایت، تامی شلبی، پروفسور، جیگ ساو، آنتون شیگور، هانیبال لکتر)  
۸ دسته کارت بازی (مجموعاً ۶۴ کارت)



۶ کارت دوئل



۵۴ کارت طلا با سه مقدار (۳، ۴ و ۵)



۸ پایه‌ی کارت

بروشور بازی

## هدف بازی

در بازی «تَبانی» شما هر بار باید با بلوف زدن و فریب دادن بقیه، کاری کنید که بازیکنان رقیب حذف شوند یا همدیگر را حذف کنند و سعی کنید بیشتر از بقیه طلا به دست آورید.

## چیدمان بازی



هر شخصیتی که انتخاب کنید، کارت‌های بازی آن، کارت‌هایی هستند که پشت آنها تصویر آن شخصیت به همراه نام بازی آمده است. در طول بازی هم کارت‌هایتان را طوری در دست بگیرید که دیگران فقط همین سمت را ببینند و ندانند که دارید به چه کسی رأی می‌دهید.



۱- هر بازیکن یک شخصیت را انتخاب می‌کند. کارت هویت آن شخصیت را دریافت کرده و روی پایه‌ی چوبی قرار می‌دهد و محکم می‌کند تا بایستد. اینطوری بازیکنان در هر لحظه می‌توانند هویت هر کس را با نگاه کردن به کارت جلویش بفهمند.

۲- هر کس با توجه به شخصیت انتخابی‌اش، کارت‌های بازی آن شخصیت را هم دریافت می‌کند. کارت‌های بازی شامل ۷ کارت با تصویر شخصیت‌های دیگر و یک کارت کمین (با تصویر شخصیت انتخابی خود بازیکن) است. در اینجا تصویر دسته کارت تامی شلی را می‌بینید.

اگر تعداد بازیکنان کمتر از ۸ نفر است، هر بازیکن شخصیت‌های انتخاب نشده را از دست خود کنار می‌گذارد. این کارت‌ها در بازی استفاده نخواهند شد.

۳- کارت‌های دوئل را در کنار محوطه‌ای که «محوطه‌ی بازی» محسوب می‌شود قرار دهید. فعلاً وقت استفاده از آن‌ها نرسیده!

۴- کارت‌های طلا را بردارید و بُر بزنید. ۴ تا از آنها را به پشت (یعنی عددها دیده نشوند) وسط محوطه‌ی بازی کنار هم بچینید. بقیه را فعلاً با کارت‌های دوئل کنار بگذارید. در تصویر نمونه‌ای از چیدمان بازی را می‌بینید. شش بازیکن داریم، در نتیجه دو شخصیتی که انتخاب نشدند کنار گذاشته می‌شوند.

## روش بازی

بازی در چند دور انجام می‌شود. در هر دور ابتدا بحث و گفتگو انجام می‌شود و بعد از آن رأی‌گیری. در مرحله‌ی رأی‌گیری تعدادی از بازیکنان کشته می‌شوند. اگر کسانی که زنده مانده‌اند پیش از دو نفر باشند، مراحل گفتگو و رأی‌گیری (و طبیعتاً کشت و کشتار!) مجدداً تکرار می‌شود؛ تا وقتی که یکی از حالت‌های زیر پیش بیاید:

● فقط یک نفر زنده بماند. در این صورت بازیکن مورد نظر هر چهار کارت طلای وسط را به دست می‌آورد.

● دو نفر زنده بمانند. در این حالت باید یک «دوئل» اجرا شود.

● هیچ‌کس زنده نماند. در این حالت ۴ کارت طلای وسط به کسی نمی‌رسد، اما کسانی که در آخرین رأی‌گیری آن دور شرکت نداشته‌اند (یعنی کشته‌شدگان رأی‌گیری‌های قبلی در همین دور)، از دسته‌ی کارت‌های طلایک کارت به طور تصادفی برمی‌دارند و این دور به پایان می‌رسد. در پایان هر دور بازیکنان امتیازشماری می‌کنند. اگر کسی به ۲۴ رسیده باشد برنده است؛ و اگر کسی به این امتیاز نرسیده باشد، دور بعدی به همین شکل انجام می‌شود. تمام بازیکنان، زنده یا مُرده در دور قبل، به بازی برمی‌گردند. دوباره کارت هویت هر کس جلویش ایستاده قرار می‌گیرد. اگر در وسط هیچ کارت طلایی نباشد یا کمتر از ۴ تا باشد، بازیکنان با کشیدن کارت طلای جدید از دسته، آن را به ۴ رسانده و دور جدید را با گفتگو شروع می‌کنند.

● اگر بازیکنی که بیشترین رأی را آورده و جزو بازیکنان هدف است، کارت کمین خودش را بازی کرده باشد، موفق شده از خودش دفاع کند و کشته نمی‌شود. در عوض به انتخاب خودش، یکی از کسانی را که به او رأی داده بودند، می‌کشد. بعد از اینکه تکلیف این رأی‌گیری معلوم شد، کارت هر کس به دستش برمی‌گردد برای رأی‌گیری بعدی. (هیچ کارتی نمی‌سوزد)

## نکته مهم:

اگر رأی‌های کسی در اکثریت نباشد و آن بازیکن کارت کمین را بازی کرده باشد، همین کارت نجات‌بخش، برای او مثل خودکشی عمل می‌کند و او را از بازی حذف می‌کند. پس در استفاده از کارت کمین، هوشیار باشید. در پایان هر مرحله از کشتار جمعی (!)، می‌توانید کارت هویت کسانی که کشته شدند را بخوابانید تا زنده‌ها برای رأی‌گیری بعدی مشخص باشند.

**مثال:** در این تصویر، جوکر (سبز) و والتر وایت (زرد) هر دو با دو رأی، دارای بیشترین رأی هستند، پس هر دو حذف می‌شوند. در ادامه جان ویک (بنفش) و آنتون شیگور (نارنجی) که به آن‌ها رأی نداده‌اند هم حذف می‌شوند. بنابراین از مرحله‌ی اول رأی‌گیری چهار نفر زنده بیرون می‌آیند، پس باز هم گفتگو و رأی‌گیری برگزار می‌شود تا به دو نفر یا کمتر برسیم.



بازیکنان

رای‌ها

بازیکنان

در این مرحله شما درباره‌ی کسی که قصد دارید بهش رأی بدهید تا کشته شود، تصمیم می‌گیرید. اما به همین سادگی هم نیست. شما باید حتما جزو اکثریت رأی‌دهندگان به یک نفر باشید. در غیر این صورت خودتان هم کشته می‌شوید. پس در مرحله‌ی گفتگو باید سعی کنید تا جای ممکن دیگران را با خود علیه شخص خاصی همراه کنید، یا خودتان برضد یک بازیکن همراه دیگران شوید.

در این مرحله می‌توانید بحث و جدل کنید، پنهانی یا یک عده علیه یک عده‌ی دیگر تَبانی کنید، یا بلند و واضح اعلام کنید که چه کسی را می‌خواهید بکشید. در گوشه حرف زدن، چشمک زدن و صد البته، بلوف زدن و فیلم بازی کردن، همگی کاملاً آزاد است! این مرحله نباید زیاد طولانی شود، حداکثر ۲ دقیقه.

## رأی‌گیری

بعد از بحث و گفتگو، دیگر همه باید تصمیم خودشان را بگیرند. وقتی رأی‌گیری اعلام می‌شود، هر بازیکن کارت کسی را که می‌خواهد بکشد از میان کارت‌های دستش بیرون آورده و آن را به پشت جلوی خودش می‌گذارد و منتظر بقیه می‌ماند. تا لحظه‌ای که رأی‌ها رو نشده، می‌توانید رأی خود را عوض کنید.

**کارت کمین:** اگر مطمئن هستید که یک گروه با هم توطئه‌چینی کرده‌اند و تصمیم گرفته‌اند شما را بکشند، موقع رأی‌گیری کارت کمین خودتان را بگذارید. (کارت کمین جزو رأی‌ها شمرده نمی‌شود). وقتی همه کارت خود را گذاشتند، رأی‌ها رو می‌شود:

● بازیکنی که بیشترین رأی را آورده هدف شناخته شده، کشته می‌شود و از این دور کنار می‌رود. اگر تعداد رأی دو یا چند نفر مساوی باشد، همه‌شان هدف‌اند و کشته می‌شوند.

● کسانی که به هیچ‌کدام از بازیکنان هدف رأی نداده باشند هم کشته می‌شوند. (به همین دلیل است که در مرحله‌ی گفتگو باید سعی کنید از در اکثریت بودن خودتان مطمئن شوید.)

بازیکنان

**مثال ۲:** در این تصویر جان ویک و والتر وایت هر کدام یک رأی آورده‌اند، پس هر دو هدف محسوب می‌شوند. اما جان کارت کمین خود را بازی کرده، پس حمله را خنثی می‌کند. والتر کشته می‌شود. از آنجایی که تنها کسی که به جان رأی داده والتر است و پروفسور (قرمز) به جان رأی نداده، پس پروفسور با جان در بازی می‌ماند.

رأی‌ها

بازیکنان

**مثال ۳:** در اینجا ۳ نفر به هانیبال رأی داده‌اند (کارت کمین، رأی حساب نمی‌شود) و ۲ نفر به پروفسور. پس هانیبال (سبزآبی) هدف است. هر بازیکنی که به هانیبال رأی نداده باشد، حذف می‌شود. خود هانیبال کارت کمین گذشته، پس زنده می‌ماند و یکی از کسانی که بهش رأی داده‌اند را می‌کشد (جان). جوکر کارت کمین بازی کرده اما هدف قرار نگرفته، پس او هم حذف می‌شود. همانطور که می‌بینید هانیبال، آنتون و تامی (آبی) باقی مانده‌اند.

رأی‌ها

**دوئل**

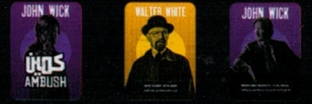
همانطور که گفته شد، اگر در پایان یک رأی‌گیری دو نفر باقی بمانند، باید بر سر طلاها با هم دوئل کنند. کارت‌های دوئل را بردارید و به هر بازیکن یک دست بدهید. هر دست دوئل متشکل از سه کارت است:

بازیکنان

**شریک:** توافق می‌کنید که هرکدام سهم مساوی بردارید یعنی هر کس دوتا از کارت‌های طلا را به دست می‌آورد.

**دزد:** می‌خواهید هر ۴ کارت طلا را برای خودتان بردارید.

**قانع:** می‌خواهید مطمئن باشید که دست خالی نمی‌مانید و به یک کارت طلا راضی می‌شوید.



حالا دو بازیکن مجدداً وارد فاز مذاکره می‌شوند. مانند مرحله‌ی بحث و گفتگو، اینجا هم می‌توانید رک و راست قصدتان را بگویید یا به کار شریف گول زدن طرف مقابل رو بیاورید! به هر حال، وقتی هر دو طرف تصمیم خودشان را گرفتند، کارت موردنظرشان را به پشت جلوی خودشان می‌گذارند. کارت‌ها رو می‌شود و اینکه هرکس چقدر گیرش بیاید، بستگی به این دارد که هرکس چه کارتی را بازی کرده باشد. در شکل، نتیجه و تعداد کارت طلای دریافتی هر کس را با توجه به کارتی که بازی کرده می‌بینید:

**نکته:** اگر هر دو شرکت‌کننده‌ی دوئل، کارت دزد را بازی کنند، هر دو سرشان بی‌کلاه می‌ماند. در عوض دیگر بازیکنان (همه به غیر از دو نفر شرکت‌کننده در دوئل) از دسته‌ی کارت‌های طلا، هر کدام یک کارت به طور تصادفی دریافت می‌کنند. (فرقی ندارد که اول چه کسی طلا بردارد) کارت‌های طلای وسط، همان‌جا می‌ماند برای دور بعد بازی. در صورتی که هر دو کارت قانع را بازی کنند، هر کدام به طور تصادفی یک کارت طلا از کارت‌های وسط برمی‌دارند. هر بازیکنی که کارت طلا به دست می‌آورد مجبور نیست مقدار آن را به بقیه نشان دهد و می‌تواند آن را مخفی نگه دارد. برای دور بعد دو کارت دیگر از دسته‌ی کارت‌های طلا بردارید و به دو کارت باقی‌مانده در وسط اضافه کنید.

## پایان بازی

در پایان هر دور، بازیکنان امتیاز کارت‌های طلای خود را شمارش می‌کنند. اگر کسی به امتیاز ۲۴ یا بیشتر رسیده باشد، بازی تمام است و بازیکن دارای امتیاز بیشتر برنده‌ی رقابت نفس‌گیر بین خلاقکاران بالفطره است. اگر ۳ نفر یا بیشتر، همزمان به ۲۴ و بالاتر برسند، ولی با هم مساوی باشند این افراد باید یک دور دیگر با هم بازی کنند و هر کس طلای بیشتری به دست بیاورد برنده است. اگر ۲ نفر همزمان به این شرایط برسند، باید دوئل کنند. یادتان باشد که اگر در یک دور از بازی رأی‌گیری کنید و زنده‌ها ۳ نفر یا بیشتر باشند، آن دور هنوز تمام نشده و باید مراحل بحث و گفتگو و رأی‌گیری را آنقدر تکرار کنید تا به یکی از سه حالتی که گفتیم برسید. در حالت خاص، اگر در یک رأی‌گیری همه با هم کشته شدند، هیچکس طلا به دست نمی‌آورد و بازی به دور بعد می‌رود.

☎ ۰۲۱-۶۳۵۶۱

✉ @zingobazi

📷 zingobazi

🌐 www.zingobazi.com

**زنگوبازی**

کارخونی بازی‌های باحال