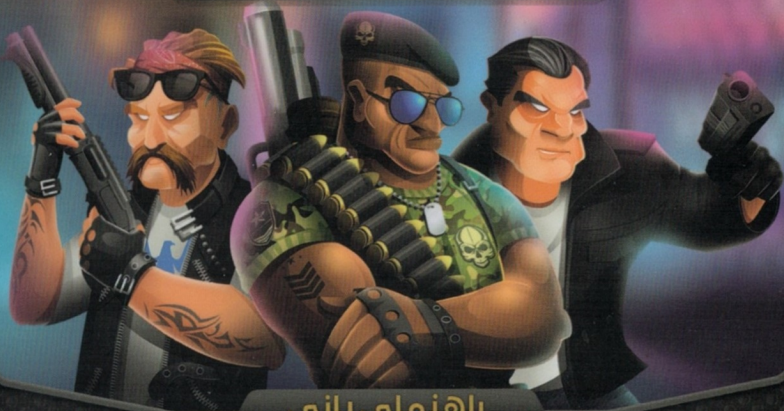


# SHAST TIR



## راهنمای بازی

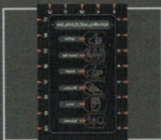
# شاست تیر

رئیس بزرگترین گروه تبهکاران، کشته شده است و میان افراد گروه بر سر جایگزینی‌اش دعواست. بالاخره همه توافق کرده‌اند که در یک بعدازظهر پاییزی در خانه‌ی رئیس سابق دور هم جمع شوند و در حضور پیشکار مخصوص رئیس که مورد اعتماد او و بقیه است، قضیه را حل و فصل و جانشین جدید را تعیین کنند. اما به این سادگی‌ها هم نیست... هر کسی که دارد به این مهمانی شبانه می‌آید، در این فکر است که خودش رئیس شود، حتی به قیمت کشتن بقیه‌ی اعضای گروه؛ حتی اگر هیچ‌کسی زنده نماند. حتی کسانی که کشته می‌شوند هم این جمع مرگبار را ترک نمی‌کنند؛ و اگر خودشان نتوانستند به ریاست برسند، نمی‌گذارند کس دیگری هم این شانس را پیدا کند؛ حتی اگر به قیمت نابودی کل گروه تمام شود. پیشکار در این میان به احترام اربابش، علاقه‌ای به ریاست ندارد؛ و فقط نظم جلسه را برقرار می‌کند.

فقط یک نفر از این جمع، زنده بیرون می‌آید. شاید هم هیچ‌کس...

## مشخصات بازی

- تعداد بازیکنان: ۳ تا ۸ نفر
- گروه سنی: ۱۳+ سال
- زمان: ۳۰+ دقیقه



## محتویات بازی

- ۸ زمینه‌ی بازی
- ۸ گیره
- ۱۶ کارت ویژه
- نشان «صداخفه‌کن»
- بروشور بازی



## هدف بازی

هدف شما این است که با تصمیم‌های حساب‌شده، دیگران را حذف کنید و خودتان را زنده نگه دارید تا رئیس جدید این گروه تبهکاری باشید. اما اگر کشته شدید، هدفتان عوض می‌شود و باید بقیه‌ی زنده‌ها را هم حذف کنید تا نگذارید شخص دیگری رئیس گروه شود.

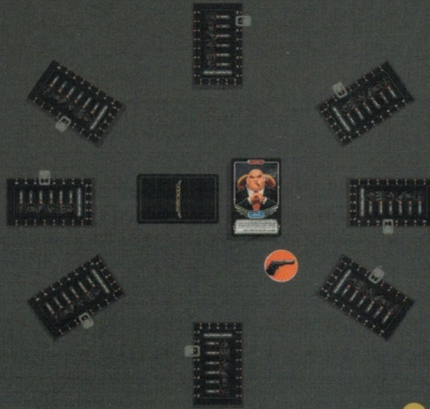
## چیدمان بازی

- کارت‌های ویژه را بر بزیید و در یک دسته به پشت، وسط محوطه‌ی بازی بگذارید. یک کارت را رو کنید و در کنار دسته قرار دهید.
- نشان «صداخفه‌کن» را کنار دسته‌ی کارت‌ها بگذارید، طوری که در دسترس همه باشد.
- به هر بازیکن یک زمینه‌ی بازی و یک گیره بدهید. دورتادور هر زمینه از صفر تا ۲۰ علامت‌گذاری شده که تعداد جان‌های آن بازیکن را نشان می‌دهد. هر بازیکن گیره را روی زمینه‌اش نصب کرده و آن را روی عدد ۲۰ می‌گذارد. هر بار که بازیکن جان بگیرد یا جان از دست بدهد گیره به همان تعداد روی زمینه جابه‌جا می‌شود. (مثلاً اگر در جریان دور اول، دوتا جان از دست بدهید، باید گیره را از ۲۰ ببرد روی ۱۸)



# SHAST TIR

هر زمینه دو رو دارد. سمت شماره‌دار برای وقتی است که زنده‌اید و سمت دیگر برای وقتی که می‌میرید! همه‌ی شما اول به عنوان یک زنده بازی را شروع می‌کنید. اما اگر همین‌طور از جانتان کم بشود، وقتی به صفر برسید مُرده محسوب می‌شوید و باید زمینه را برگردانید و از سمت دیگر جلوی خودتان بگذارید. از اینجا به بعد دیگر گیره جابه‌جا نمی‌شود، اما هنوز در بازی شرکت دارید. (چه جوری؟ یه کم جلوتر می‌گم!)



## روش بازی

بازی در چند دور انجام می‌شود. هر دور از مراحل زیر تشکیل می‌شود:

- ۱- رو کردن کارت ویژه
  - ۲- مذاکره
  - ۳- اعلام شلیک و اجرای حرکات
  - ۴- ترتیب اثر دادن به حرکات
- در پایان هر دور اگر شرایط پایان بازی فراهم نشده باشد، بازی یک دور دیگر به همین شکل ادامه پیدا می‌کند.

### ۱- رو کردن کارت ویژه:

اگر کارت ویژه‌ای وسط نیست، یک کارت را رو کنید و در کنار دسته قرار دهید.

### ۲- مذاکره:

در این مرحله شما درباره‌ی کاری که قصد دارید انجام بدهید با دیگران بحث می‌کنید. به طور کلی شما ۶ حرکت مختلف برای انتخاب دارید که هر کدام اثری دارند:

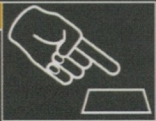
**شلیک:** اگر این حرکت را انجام بدهید، دستتان را به سمت هر بازیکنی نشانه رفته باشید، از آن بازیکن ۲ واحد جان کم می‌شود.



**توطئه:** اگر نصف یا بیشتر از نصف بازیکنان این حرکت را انتخاب کنند و نشان دهند، از بقیه بازیکنان (کسانی که این حرکت را انجام نداده‌اند) ۵ واحد جان کم می‌شود. در صورتی که تعداد به حد نصاب نرسیده باشد، این حرکت تأثیری روی کسی ندارد. این حرکت برای اجرا شدن به حداقل ۳ بازیکن نیاز دارد.



**قاپزنی:** در ابتدای هر دور یک کارت ویژه رو می‌شود که به صاحبش امکانات و قدرت‌های خاصی می‌دهد. اگر می‌خواهید صاحب کارت رو شده در این دور شوید، این حرکت را اجرا کنید. ولی مواظب باشید! چون اگر بازیکن یا بازیکنان دیگری هم این حرکت را انتخاب کنند، همدیگر را خنثی می‌کنید و کارت به هیچ کدامتان نمی‌رسد! به عبارت دیگر، این کارت فقط وقتی به یک بازیکن می‌رسد که تنها کسی باشد که حرکت قاپزنی را اجرا کرده است. اگر این حرکت را اجرا کردید و کارت را به دست آوردید، بالای آن را نگاه کنید. اگر نوشته شده «فوری»، همان لحظه کاری که می‌گوید را انجام بدهید و بعد کارت را به انتهای دسته‌ی کارت‌های ویژه برگردانید. اگر نوشته شده «بایگانی»، بگذاریدش کنار زمینه‌ی بازی‌تان. تا وقتی که زنده هستید، می‌توانید از قدرت این کارت استفاده کنید. قدرت بعضی از این کارت‌ها یک بار مصرف و بعضی دائمی است.



تعداد کارت‌های ویژه‌ای که یک بازیکن می‌تواند داشته باشد، محدودیتی ندارد.

اگر در یک دور بازیکنی موفق بشود کارت ویژه را به دست بیاورد، برای دور بعد یک کارت ویژه‌ی جدید از روی دسته‌ی کارت‌ها رو می‌شود. اما اگر کسی نتواند کارت فعلی را به دست بیاورد، برای دور بعد همین کارت وسط می‌ماند. (و برای دورهای بعد هم همین‌طور؛ تا وقتی یک نفر آن را به دست بیاورد.)

**تجدید قوا:** اگر ۲، ۳ یا ۴ انگشتان را نشان بدهید، به همان اندازه به جانتان اضافه می‌شود.





در مورد این حرکت هم مثل قاپ‌زنی، قانون «تنها بازیکن» برقرار است؛ اگر بازیکن یا بازیکنان دیگری هم این حرکت را اجرا کنند، اثر حرکت خنثی می‌شود و هیچ‌کس جان نمی‌گیرد. (در صورتی که دقیقاً همان عدد را نشان دهد. مثلاً اگر دو نفر دو عدد متفاوت، یکی ۲ و دیگری ۳ را نشان دهند، هر دو با موفقیت جان می‌گیرند.)  
 جان هیچ‌کس نمی‌تواند بیشتر از ۲۰ شود. پس وقتی جانتان کامل است، انتخاب این حرکت سودی برایتان ندارد.

**اِبرشلیک:** اگر این حرکت را انتخاب کنید و به سمت کسی نشانه بروید، آن بازیکن ۶ جان از دست می‌دهد. از آنجایی که باید برای این حرکت تمام قوای خود را داشته باشید، چنانچه در همین دور، کسی با شلیک یا بمب جان شما را کم کند، ابرشلیک شما هم بی‌اثر خواهد شد.



**بمب:** با انجام این حرکت از نزدیک‌ترین بازیکن زنده‌ی کنار شما در سمت چپ و راستتان، هر کدام ۳ جان و از خود شما، یک جان کم می‌شود. (آره، یه جورایی عملیات انتحاریه!)



اگه هنوز شک دارید:

دو انگشت به سمت هدف و شست بالا (مثل تفنگ)	شلیک
چهار انگشت بسته و شست بالا (مثل Like)	توطئه
اشاره‌ی معمولی به سمت کارت ویژه	قاپ‌زنی
چهار انگشت به سمت هدف و شست بالا (مثل تفنگ)	اِبرشلیک
نشان دادن دو، سه یا چهار انگشت	تجدید قوا
مُشت کردن انگشتان	بمب

**توجه!** اگه نفر کناریتون مرده و به روح تبدیل شده، بمب به نفر کناری او اثر می‌کند. همانطور که گفته شد، نزدیک‌ترین بازیکن زنده.

خب حالا برگردیم به مذاکرات! همانطور که دیدید، این حرکت‌ها تا حد زیادی روی هم تأثیر دارند؛ پس در مرحله‌ی مذاکره باید کاری کنید که مطمئن باشید به هدف خودتان می‌رسید. اینکه از چه حربه‌ای استفاده کنید، کاملاً به استراتژی خودتان بستگی دارد. می‌توانید صادقانه بگویید می‌خواهید چه کار کنید، یا مثلاً عده‌ای را با خود همراه کنید تا حرکت توپنه را اجرا کنید، یا اینکه بلوف بزنید و دیگران را گمراه کنید تا ندانسته کاری را که شما می‌خواهید انجام دهند. انتخاب با شماست.

برای مذاکرات، زمان تعیین شده‌ای وجود ندارد. مذاکرات تا وقتی ادامه پیدا می‌کند که یکی از بازیکنان تصمیم بگیرد «اعلام شلیک» کند.

### ۳- اعلام شلیک و اجرای حرکت:

در طی مرحله‌ی مذاکره، هر زمان بازیکنی به این نتیجه رسید که «دیگه بسه!»، می‌تواند با صدای بلند بگوید: «سه، دو، یک، شلیک!» و همه‌ی بازیکنان، حتی اگر وسط بحث و مذاکره باشند، باید در لحظه تصمیم نهایی خود را گرفته و یک حرکت را انتخاب و سریع اجرا کنند. هر بازیکن باید حرکتی را که اجرا کرده ثابت نگه دارد و نمی‌تواند آن را عوض کند. (اگر بازیکنی این کار را کرد، حرکتش بی‌اثر می‌شود.) بازیکنی که اعلام شلیک کرده، نشان «صداخفه‌کن» را دریافت می‌کند. برای اعلام شلیک نیاز نیست با بقیه هماهنگ کنید. اگر تصمیمتان را گرفته‌اید، کفایت می‌کند.

### صداخفه‌کن:

پیشکار رئیس فقید، تاب و تحمل بی‌نظمی و قانون‌شکنی در گروه را ندارد. پیشکار آدم رموزی است؛ کسی نه زورش بهش می‌رسد و نه جرأت دارد که علیه او کاری کند. هیچ‌کس نمی‌داند چرا، اما او به ریاست گروه علاقه‌ای ندارد؛ و هر کس که توسط اعضای گروه به عنوان رئیس جدید انتخاب شود، پیشکار به او وفادار خواهد بود. در جریان جلسه، هر بار که کسی رسماً اعلام شلیک می‌کند، با تفنگش که روی آن صداخفه‌کن نصب کرده، به سمت آن شخص نشانه می‌رود تا آن شخص جرأت نکند باز هم این کار را انجام بدهد و نظم جلسه را به هم بزند.

در هر دور از بازی، بازیکنی که اعلام شلیک کند، نشان «صداخفه‌کن» را دریافت خواهد کرد.



نشان جلوی آن شخص قرار می‌گیرد و به این معنی است که در دور بعد، این بازیکن دیگر نمی‌تواند اعلام شلیک کند. (تا بقیه هم فرصت این کارو داشته باشن!) در هر دور با اعلام شلیک از طرف یک بازیکن، نشان از بازیکن قبلی به بازیکن جدید منتقل شده و بازیکن قبلی مجدداً می‌تواند اگر خواست، اعلام شلیک کند.

## ۴- ترتیب اثر دادن به حرکات:

در این مرحله به هر حرکت ترتیب اثر داده می‌شود؛ با شروع از حرکت «توطئه» و به ترتیبی که روی زمینه‌ی بازی بازیکنان آمده است. (یعنی ابتدا «توطئه»، سپس «تجدید قوا» و به همین ترتیب)

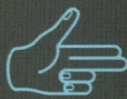
در ترتیب اثر به هر حرکت، اگر چند نفر آن را انجام داده باشند، چه زنده باشند و چه مرده، به همه‌ی آنها همزمان رسیدگی می‌شود و سپس نوبت حرکت بعدی است. بعد از اینکه به حرکتان ترتیب اثر داده شد (و یا حرکتان بی‌اثر شد)، می‌توانید دستتان را پایین بیاورید. اگر کسی حرکتی اجرا نکرده باشد، یا حرکتش یکی از حرکت‌های تعیین شده نباشد، حرکتش از دست رفته و اثری روی کسی ندارد. (اما حرکات دیگران، در صورتی که او را نشانه رفته باشند، رویش اثر دارد.)

کسانی که جانشان کم یا زیاد شده، گیره‌ها را روی زمینه‌هایشان به میزان لازم جابه‌جا می‌کنند. اگر کسی جانش به صفر یا کمتر رسید، کشته شده و تبدیل به روح می‌شود. اگر قبل از اینکه به حرکتان ترتیب اثر داده شود، با کارهای دیگران جانتان به صفر برسد، همان لحظه به روح تبدیل می‌شوید و حرکتان هم بی‌اثر می‌شود؛ ولی اگر در حین ترتیب اثر به حرکت خودتان، کشته شوید (مثل حرکت بمب که از خودتان هم جان کم می‌کند)، باز هم حرکتان روی بقیه اثرش را می‌گذارد.

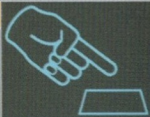
## حالت روح:

اگر کشته شوید، به روح تبدیل می‌شوید. اما نگران نباشید، چون هنوز در بازی هستید! تازه، هنوز امکان برنده شدن هم دارید! اول کارت‌های ویژه‌تان را به انتهای دسته‌ی کارت‌ها اضافه کنید. (در حالت روح نمی‌توانید کارت داشته باشید.) زمینه را برگردانید و از سمت دیگرش جلوی خودتان بگذارید. این طرف زمینه، دارد به شما حرکت‌هایی را نشان می‌دهد که از این به بعد به عنوان روح می‌توانید انتخاب کنید:

**شلیک:** مانند شلیک زنده‌ها، از بازیکن هدف ۲ واحد جان کم می‌شود.



**قاپ‌زنی:** اگر یک روح هم‌زمان با بازیکن دیگری این حرکت را انجام دهد، کارت به هیچ‌کس نمی‌رسد و همان وسط می‌ماند. اگر فقط روح آن را انجام دهد، کارت را برمی‌دارد و به انتهای دسته برگردانده و کارت دیگری رو می‌کند.



**تجدید قوا:** اگر یک روح هم‌زمان با بازیکن دیگری عدد یکسانی را نشان دهند، آن بازیکن هیچ جانی دریافت نمی‌کند. (در اینجا هم روح خودش نمی‌تونه جون بگیره، اما می‌تونه مزاحم جون گرفتن بقیه بشه!)



از اینجا به بعد شما با این اقدامات به عنوان روح بازی را ادامه می‌دهید؛ و هدف‌تان برای برنده شدن این است که طوری بازی کنید که در پایان یک دور، بازیکنان زنده (که باید ۳ نفر یا بیشتر باشند) همه با هم، در جا کشته شوند. در این صورت تیم روح‌ها، برنده‌ی بازی هستند.

## پایان بازی

آخر هر دور اگر یکی از شرایط زیر پیش بیاید، بازی به پایان رسیده است:  
 همه کشته شده‌اند و فقط یک نفر باقی مانده است. آن بازیکن برنده‌ی بازی است.  
 در پایان این دور همه‌ی زنده‌ها با هم کشته شده‌اند. در این صورت تیم روح‌ها برنده‌ی بازی هستند.

## حالت خاص

اگر بازی طوری پیش برود که در پایان یک دور فقط دو نفر زنده بمانند، شرایط کمی متفاوت می‌شود. هر دو نفر باید هوشمندانه بازی کنند تا سعی کنند دیگری را حذف کنند و به خاطر کم بودن تعداد بازیکنان، بازی کمی طولانی خواهد شد. اگر دوست داشته باشید می‌توانید ادامه بدهید. در غیر این صورت در چنین موقعیتی پیشنهاد می‌شود هر دو نفر به عنوان برنده‌ی بازی و رئیس جدید با هم کنار بیایند.