

راهنمای بازی

شب‌های مافیا

اکتوبر ۲۰۱۸



فهرست

۳	گواهی ثبت بازی شب مافیا
۴	توضیحات طراح در مورد اکسپنشن شب های مافیا
۶	جریان بازی
۸	شب معارفه
۹	نقش های بازی
۱۰	حرکت آخر
۱۰	قرعه مرگ
۱۱	جدول گرداننده
۱۲	چالش
۱۳	۷ خط قرمز بازی
۱۳	اسلحه معروف!
۱۴	بازیکنان حذفی
۱۴	چشم بند
۱۵	مهم است بدانید
۱۷	شب مافیا و کافه گردی

بسمه تعالی



کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان
شورای نظارت بر اسباب بازی



گواهی نامه ثبت طرح اسباب بازی و سرگرمی

طرح اسباب بازی / سرگرمی به نام **شب مافیا** از گروه سرگرمی های **فکری** به طراحی آقای **اشکان جواهری**، فرزند **محمدرضا**، به شماره شناسنامه **۱۴۵۵** در واحد ثبت طرح و صدور مجوز اسباب بازی مورد بررسی قرار گرفت و در تاریخ **۹۴/۱۲/۹** در دفتر ثبت طرح ها به شماره **۹۴/۴۲۱۳۶۴/۳** به ثبت رسید. کلیه حقوق قانونی ثبت این سرگرمی متعلق به نامبرده می باشد. لازم به ذکر است که ثبت طرح فوق بیانگر تأیید کارشناسی محتوای آن نبوده و تنها از نظر حفظ حقوق طراح محترم است. به منظور اطلاع رسانی شماره ثبت به مصرف کننده **فقط استفاده از هولوگرام مخصوص ثبت مجاز** بوده و استفاده از هرگونه عبارت چاپی خصوصاً آرم و عنوان کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان ممنوع می باشد.

در تاریخ **۹۶/۹/۲۹** بنا به تقاضای واسمه نام سرگرمی از **(نبرد مافیا)** به **(شب مافیا)** تغییر یافت.



رئیس دبیرخانه شورای نظارت بر اسباب بازی



توضیحات طراح در مورد اکسپنشن شب های مافیا

برنامه یارئالتی شوی شب های مافیا بر اساس بازی شب مافیا ساخته شده است. در واقع تمام قوانین و نقش های این برنامه، همان قوانین و نقش های شب مافیا هستند. فقط بعضی از عناوین و نقش ها تغییر نام پیدا کردن که بخشی از آن مربوط به سلیقه تهیه کننده و بخشی از آن مربوط به شرایط برنامه و مسائل تخصصی بازی سازی می شد. این افتخار را داریم که در این برنامه با عوامل سازنده همکاری داشته باشیم و یکی از پر بیننده ترین برنامه های ایران، بر اساس بازی شب مافیا ساخته شده. البته مجموعه دورهمی فقط نقش مشاوره دهنده و آموزش دهنده رو داشت و تمام تصمیم گیری ها و انتخاب ها بر عهده عوامل سازنده برنامه بود. جا داره از تمام دوستانی که در این کار لطف داشتن و به ما کمک کردن و کنارمون بودن، صمیمانه تشکر کنیم.

در سال ۹۵ مجموعه دورهمی بازی شب مافیا را به جامعه معرفی کرد. قبل از آنکه به صورت رسمی منتشر شود، کلی ایونت برگزار کردیم و در تبلیغ شب مافیا و ترویج مافیاهیچی کم نداشتیم.

با تلاش و کوشش تیم دورهمی و به لطف و حمایت دوستانی که علاقه مند شدن، شب مافیا به یکی از محبوب ترین بازی های ایرانی تبدیل شد. کلی گروه های ایونت گزار تشکیل شدن که به صورت منظم و حرفه ای ایونت برگزار میکنند و به یک سرگرمی، حرفه و حتی شغل تبدیل شده. تا امروز، چندین بسته اکسپنشن برای شب مافیا طراحی و روانه بازار شده است که این نشان دهنده حمایت شما عزیزان بوده.

اینکه ظرف ۲ سال دو برنامه در پلتفرم های رسمی کشور بر اساس بازی مافیا ساخته میشه یعنی خیلی از خانواده ها و افراد با این بازی آشنا شدن و علاقه پیدا کردن. برخلاف بسیاری از بازی ها و سرگرمی ها، وقتی شب مافیا بازی می کنید قشنگ برای چند ساعت به چیزی جز بازی فکر نمی کنید و از نظر ما این مهمترین ویژگی هر بازی یا سرگرمی هستش.

تمام تصویر سازی های شب مافیا، همانند دیگر بازی هامون به قلم شهاب ثروتی بوده.

**به امید اینکه چراغ حقیقت همیشه در برابر چشمانمان بدرخشد
و راهنمای مسیر موفقیمان باشد.**

جریان بازی

در این بازی، بازیکنان به ۲ گروه تقسیم می‌شوند. **شهروند ها** (اکثریت ناآگاه) و **مافیا** (اقلیت آگاه). معمولاً به ازای ۳-۲ شهروند (۲ تا ۳ شهروند)، ۱ مافیا وجود دارد. کارت های نقش به صورت تصادفی بین بازیکنان پخش می‌شوند. کسی جز صاحب نقش و گرداننده ی بازی، از نقش ها اطلاعات ندارد. البته مافیا قبل از شروع بازی از نقش همدیگر مطلع می‌شوند ولی هر شهروند فقط نقش خودش را می‌داند.

هدف شهروندان در بازی، حذف تمام اعضای مافیا و در دست گرفتن شهر است. هدف مافیا در بازی، برابر شدن تعداد مافیا و شهروند است.

بازی ۲ فاز **روز** و **شب** دارد. شب و روز به صورت متوالی آنقدر ادامه می‌یابد تا یک گروه برنده شود.

در روز، همه نقش شهروند را بازی می‌کنند (مسلماً هیچ مافیایی نمی‌گوید که مافیاست!). بازیکنان به همدیگر اتهام می‌زنند، از خود یا دیگران دفاع می‌کنند و در پایان، رأی‌گیری می‌کنند تا یک نفر را به عنوان مافیا از بازی حذف کنند. در نتیجه شهروندها باید به دنبال مافیا بگردند و مافیا باید سعی کند یک شهروند بی‌گناه را مافیا جلوه دهند.

کسی نباید از نقش دیگری مطلع شود و اگر به هر صورتی در روز بازیکنان اقدام به رساندن نقش خود کنند (چه علنی و چه مخفیانه)، تقلب محسوب می‌شود و بازیکن خاطی از بازی **حذف انضباطی** خواهد شد. در روز، هیچ اشاره مستقیم یا غیر مستقیم به نقش نمی‌شود و فقط گروه بازیکنان (شهروند یا مافیا بودن) مهم
۶ | است.

هر روز پس از گفتگو و پس از آنکه همه بازیکنان یک نوبت صحبت کردند، رأی گیری شروع می‌شود. بازیکنانی که در مرحله اول حداقل نصف آرا را آورده باشند از خود دفاع می‌کنند و مجدداً در مرحله دوم و در حالت خواب نیمروزی، رأی گیری انجام می‌گیرد. بازیکنی که بیشترین رأی را آورده باشد، از بازی حذف می‌گردد. در مرحله دوم رأی گیری، چشم‌ها بسته است و هر بازیکن فقط یک رأی دارد (برخلاف مرحله اول که همه بیدار هستند و هر بازیکن به هر چند نفر که بخواهد، می‌تواند رأی دهد). بازیکنانی که در مرحله دوم متهم هستند، حق رأی دادن ندارند. پس از رأی گیری، شب آغاز می‌گردد. همه چشم‌ها را می‌بندند و به دستورات گرداننده گوش می‌دهند.

توضیحات بیشتر: مرحله دوم رأی گیری و اینکه رأی گیری در حالت خواب صورت می‌گیرد و نقشی می‌تواند بیدار شود و از قابلیتش استفاده کند از دیگر ویژگی‌هایی هست که "بازی شبِ مافیا" را از دیگر سبک‌های مافیا متمایز می‌کند.

در شب، مافیا بیدار می‌شوند تا با هم مشورت کنند و یک شهروند را مورد حمله قرار دهند. علاوه بر حمله گروهی مافیا، گرداننده تعدادی نقش شهروندی و مافیایی را هم بیدار می‌کند تا از قابلیتشان استفاده کنند. هر نقشی به نوعی تأثیرگذار است.

شب معارفه

قبل از آنکه روز ۱ شروع شود و بازی رسماً آغاز گردد، بازیکنان باید چشمانشان را ببندند تا اعضای مافیا بیدار شوند و توسط گرداننده به یکدیگر معرفی شوند. ترتیب بیدار شدن در شب معارفه به صورت زیر می‌باشد:

* ابتدا اعضای مافیا به غیر از دورو بیدار می‌شوند و توسط گرداننده به یکدیگر معرفی می‌شوند.

* سپس دورو به تنهایی بیدار می‌شود و گرداننده اعضای مافیا را به همراه نقششان به او می‌گوید.

شب ۱ به بعد

بعضی از نقش‌ها هر شب بیدار می‌شوند و باید از قابلیتشان استفاده کنند. بعضی از نقش‌ها خودشان تصمیم می‌گیرند که کدام شب بیدار شوند و از قابلیتشان استفاده کنند. در هر دو صورت، هر نقش که به تنهایی بیدار می‌شود، نهایتاً ۱۰ ثانیه زمان دارد تا از قابلیتش استفاده کند و مافیا برای حمله گروهی، نهایتاً ۴۰ ثانیه زمان دارند تا مشورت کنند و تصمیم‌گیری را انجام دهند.

از شب ۱ به بعد، گرداننده نقش‌ها را هر شب به ترتیب زیر بیدار می‌کند:

دکتر < اعضای مافیا به غیر از دورو < دکتر لکتر < مستقل ساده <
جوکر < کاراگاه < حرفه‌ای < روانپزشک < فروشنده <

جان سخت

حرکت آخر

یکی از ویژگی های شب مافیا که آن را از دیگر سبک های مافیا متمایز می کند، وجود **کارت حرکت آخر** است. بازیکنی که با رأی گیری یا تصمیم شهردار از بازی حذف می گردد، قبل از خارج شدن یک کارت حرکت آخر به صورت تصادفی انتخاب می کند. آن کارت یا برای بازیکن و یا برای بازی، اتفاقاتی را رقم می زند. پس از اجرای دستوری که بر روی کارت نوشته شده، بازیکن از بازی خارج می شود. توضیحات لازم، بر روی هر کارت نوشته شده است.

توضیحات بیشتر: کارت هایی که در "برنامه شب های مافیا" استفاده شدند همگی در این بسته قرار دارند و معادل آنها در "بازی شب مافیا" نیز روی کارت نوشته شده است. همچنین ۶ عدد کارت جدید توسط طراح قرار داده شده است تا بازی جذاب تر شود.

قرعه مرگ

در صورت تساوی آرا بین دو یا چند بازیکن در مرحله دوم رأی گیری، آن نفرات باید به صورت تصادفی کارت قرعه مرگ بکشند. بازیکنی که **کارت مرگ** را انتخاب می کند، از بازی **حذف** خواهد شد.

توضیحات بیشتر: در اکثر سبک های مافیا، زمانی که چند نفر رأی مساوی می آورند هیچکس حذف نمی شود ولی در "بازی شب مافیا" قرعه مرگ وجود دارد و یک نفر باید حذف گردد.

چالش

هنگامی که بازیکنی در حال صحبت است، نفرات دیگر می‌توانند با بلند کردن دست (به شکل پایین)، تقاضای چالش داشته باشند و بازیکن می‌تواند از بین آنها **یک نفر** را انتخاب کند تا ۳۰ ثانیه صحبت کند. قبول کردن چالش کاملاً اختیاری است و بازیکن حتی می‌تواند درخواست چالش کسی را قبول نکند. همچنین او تصمیم می‌گیرد نفری که چالشش قبول شده است قبل یا بعد از او صحبت کند **توضیحات بیشتر:** این حرکت در "بازی شبِ مافیا" **چِلنج** نام دارد که در "برنامه شب‌های مافیا" به چالش تغییر نام پیدا کرده است.



۷ خط قرمز بازی شب مافیا

- ۱- قسم دادن و قسم خوردن
- ۲- بی احترامی و توهین
- ۳- اشاره یا اطلاق به نقش (مستقیم یا غیر مستقیم)
- ۴- چشم باز کردن خارج از نوبت
- ۵- صحبت های خارج از بازی
- ۶- هر گونه صحبت، ایما و اشاره و حرکت اضافه در شب
- ۷- صحبت کردن یا ایجاد هر گونه خلل هنگام دفاعیه

**هر اتفاقی توی بازی بیفته، توی بازی می مونه،
بیرون بازی همه با هم دوستین.**

اسلحه معروف!

روال و ساختار شب های مافیا با شب مافیایی که در منزل و بیرون بازی می کنیم متفاوت است چون یک برنامه رسانه ای است و در بستری منتشر می شود که باید کلی مخاطب را جذب کند و راضی نگه دارد. استفاده از اسلحه هنگام حمله در شب نیز به همین دلیل است.

در دست گرفتن اسلحه و نشانه گرفتن، آن هم توسط یک بازیگر، باعث جذاب تر شدن و افزایش جلوه های بصری و آکشن بازی و در نتیجه، رضایت بیشتر

مخاطب از برنامه می‌شود. اما این کار، معایبی نیز دارد. حرکت گرداننده به سمت بازیکن، تحویل اسلحه و نشانه رفتن بازیکن همگی باعث سرو صدا می‌شوند و این برای هر بازیکن مهلک‌ترین اتفاق ممکن است! اگر بازیکنان کنار دستی تیز باشند، به راحتی می‌توانند از روی صدا بازیکن شلیک کننده را حدس بزنند. بهتر است هر بازیکن هنگامی که در شب بیدار می‌شود، تا جایی که امکان دارد کمترین تحرک و صدا را داشته باشد. توصیه می‌کنیم اگر در شب شلیک دارید، هدفتان را با اشاره و خیلی سریع به گرداننده نشان دهید.

بازیکنان حذفی

در "برنامه شب های مافیا" به دلیل جلوه های بصری، بازیکنان حذفی کامل از صحنه خارج نمی‌شدند و از دور شاهد بازی بودند. ما به شدت توصیه می‌کنیم بازیکنی که حذف می‌گردد، کامل از جمع جدا شود چون خواسته یا ناخواسته بر روی جریان بازی و نظر بازیکنان تأثیر می‌گذارد.

چشم‌بند

چشم بند در صورتی که صحیح استفاده گردد، بسیار مفید است چون جلوی بسیاری از شیطنت‌ها را می‌گیرد و کسی دیگر نمی‌تواند چشم بسته غیب بگوید! فقط ۲ نکته را باید رعایت کنید:

* هنگام برداشتن چشم بند در شب، دقت کنید که سر و صدایی نداشته باشید و
تحرکتون باعث نشود کنار دستی هایتان متوجه شوند.

* چشم بند یک **وسیله شخصی** است و به دلایل نکات بهداشتی، هرکسی باید
چشم بند خودش را داشته باشد.

مهم است بدانید:

۱- الکی کاری نکنید

بعضی از شخصیت ها هر شب از قابلیتشان استفاده نمی کنند. اگر همچین نقشی
داشتید بهتر است تا مطمئن نشدید، از قابلیتتان استفاده نکنید چون در صورت
انتخاب اشتباه، به ضرر شهر خواهد شد و ممکن است تبعاتی جبران ناپذیر داشته
باشد

۲- کی به کی رأی می دهد

یکی از مهمترین راه های تشخیص بازیکنان، توجه به نحوه رأی دادن آنها است.
رأی بازیکنان می تواند حقایق زیادی را روشن کند.

۳- بجا و سنجیده سخن گوی

در بازی مافیا، هر صحبت اضافی یا بد موقع، می تواند باعث دشمن تراشی و حذفان گردد (چه به حق و چه به ناحق). همچنین سکوت یا کم حرفی بیش از حد، می تواند باعث شک انداختن و مظنون شدن شود. بهتر است قبل از آنکه نوبت به شما می رسد، در مورد صحبت هایتان فکر کنید. حتما نباید از یک دقیقه زمان صحبت کردن کامل استفاده کنید. باید به اندازه و مفید صحبت کنید.

۴- رأی به خودی

گاهی اوقات مافیا باید این کار را بکنند تا شک و گمان ها را از روی خود بردارند و با شهروندها هم رنگ شوند. اگر به موقع صورت گیرد، ترفند مناسبی است.

۵- بهترین حالت خوابیدن

صاف بنشینید و گردن کمی مایل به پایین قرار بگیرد. دست به هیچ وجه روی صورت نیاید و سرتان را روی میز نگذارید.

۶- گرداننده در حال حرکت

برای آنکه بازیکنان در شب از روی راه رفتن و جهت صدای گرداننده متوجه بعضی از نقش ها نشوند، گرداننده یا باید کلا در حال راه رفتن به همه طرف باشد یا یک جا ثابت بنشیند.

شب مافیا و کافه گردی

به احتمال خیلی زیاد همین الان که راهنما را می خوانید، در شهرهای مختلف در حال بازی شب مافیا هستند. چه به صورت خصوصی در جمع های خودمونی و چه به صورت ایونت در کافه ها. ایونت های شب مافیا به این صورت می باشند که در یک کافه بازی (کافه بُرد گیم) یا کافه معمولی، عده ای دور هم جمع می شوند و شب مافیا بازی می کنند. معمولاً این تعداد بین ۱۰ تا ۵۰ نفر است و بازی توسط یک ایونت گزار یا گروهی که تخصصشان مافیاست بر گزار می شود.

این گونه ایونت ها که توسط یک مجموعه بر گزار می شوند، معمولاً ورودی دارند و باید از قبل رزرو کنید. گرداننده بازی، بر گزار کننده خواهد بود.

برای آشنایی با ایونت گزارهای شهرتان می توانید با جستجوی عبارت **شب مافیا** و یا **مافیا** به همراه نام شهر، اطلاعاتی بیشتری کسب کنید و بر گزار کنندگان مختلف را پیدا کنید. هر زمان هر سوالی در مورد بازی داشتید، به پیج ما در اینستاگرام پیغام بدهید و در اسرع وقت پاسخگو خواهیم بود.

 [instagram.com/dorehami_games](https://www.instagram.com/dorehami_games)

برای اطلاعات بیشتر از محصولات دوره می و خرید،
به سایت www.dorehamigames.com مراجعه کنید.



مجموعه بازی‌های
دوره‌می
جواهری

اثری از
اشکان جواهری



جهت دریافت اطلاعات بیشتر با ما تماس بگیرید:

۰۹۱۲۰۶۰۶۷۴۱ - ۰۹۱۲۰۶۰۶۷۴۲

www.dorehamigames.com

@dorehamigames



آخرین ایستگاه
فقط یک نفر زنده میماند



۱۵ تا ۶۰ دقیقه



۲ تا ۵ نفر



بالای ۱۶ سال



مجموعه بازی‌های
دوره‌می
جواهری



آخرین ایستگاه

فقط یک نفر زنده میماند



بالای ۱۶ سال ۱۲ تا ۱۵ نفر ۶۰ تا دقیقه

محتویات:

- ۱۶ کارت شخصیت
- ۱۶ کارت جناح
- ۱۸ پاکت
- ۳۰ کارت رویداد
- ۱۲ کارت دوتل
- ۴ کارت مسمومیت
- ۶ مهره ی رنگی
- ۱ ژتون تصمیم گیرنده
- ۱ تاس
- ۱ کیسه ی بازی
- ۱ دفترچه قوانین
- ۱ آرت بوک (Artbook)

در ایستگاه قطاری دور افتاده و کوهستانی، ۱۲ نفر که ظاهراً همدیگر رو نمیشناسن منتظرن تا قطار از راه برسه. از قضا توی اون قطار مردی شرور و خلاقکار به اسم مروان خان هست که دارن برای محاکمه انتقالش مین. قطار مجبور هست در این ایستگاه بین راهی برای مدتی توقف کنه تا بفهیم که به خاطر بهمن روی ریل رو پوشوندن پاک بشن و بتونه به راه خودش ادامه بده. بعضی از اون ۱۲ نفر، آدم های مروان خان هستن و نقشه دارن که مروان رو فراری بدن. اما همه چی طبق نقشه پیش نمیره و قبل از اینکه قطار به ایستگاه برسه، یک سری اتفاقات پیش میاد که منجر به خون و خون ریزی میشه!

آخرین ایستگاه یک بازی نقش مخفی و استنتاجی هست همراه با بحث و گفتگو، چالش های هیجان انگیز و تعامل بالای بین بازیکنان. هر بازیکن یک پاکت دریافت می کنه که حاوی دو کارت هست، کارت جناح و کارت شخصیت. جناح نشون میده که بازیکن با مروان هست یا نه و کارت شخصیت، قابلیت و ویژگی های بازیکن رو مشخص می کنه. بازی مرحله به مرحله جلو میره و یکی یکی بازیکن ها حذف میشن، تا اینکه فقط یک نفر یا یک جناح زنده بمونه.

ویژگی های بازی:

- ۱۰۰٪ طراحی شده توسط مجموعه ی دورهمی
- تم جدید
- سناریو محور
- داستان و فضای کاملاً ایرانی
- مکانیزم های جذاب
- پویا بودن بازی
- تکرارپذیری بالا
- بلون نیاز به گرداندن
- بلون فاز شب و چشم بستن
- قابلیت تنظیم درجه سختی

ایده پرداز و طراح: اشکان جواهری
تصویرگر: نهماب ثروتی
طراح گرافیک: آریا صلاحی

www.dorehamigames.com
Instagram: @dorehami_games
Email: info@dorehamigames



مجموعه بازی های دورهمی جواهری

به ما، در پردگیم جیک رتبه بدین:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/286891/last-station>



دروغجات



همه حلقه‌ها را از زنجیر هستیم



۲۰ تا ۲۵ دقیقه



۱۵ تا ۶ نفر



بالای ۱۲ سال



مجموعه بازی‌های
دوره‌های
جواهری

دوره بازی
دوره بازی جواهر

اجزای بازی

۱۵ کارت درجه
۶ کارت انتخاب گروه
۴ کارت انتخاب گروه
۱۳ کارت نقش پوچ
اراهنمای بازی



۲۰ تا ۳۰ دقیقه



۱ تا ۳ نفر



۱۲ سال

دو خان

همه حلقه ای از زنجیر هستیم

در کاروانسرای مر موز، دو خان بنام تالوع زمان دارند که همدیگر را پیدا کنند و یکسند تا تنها جانشین تخت پادشاهی شوند. دو خان یک بازی نقش مخفی ساده و سرعتی است که در آن بازیکنان به صورت مساوی به ۲ گروه شمال و جنوب تقسیم می شوند.

هر گروه یک خان و یک قاتل دارد. سایر بازیکنان گروه، زنجیره ای هستند که خان را به قاتل متصل می کند چون در این بازی هر بازیکن فقط یکی از هم گروهی هایش را می شناسد. اولین گروهی که خان گروه مقابلش را شناسایی کند و بگشدد، برنده بازی خواهد بود.

هنگامی که با تعداد بازیکنان فرد بازی می کنید، گماشته به بازی اضافه می گردد. گروه سومی که به تنهایی می تواند برنده بازی شود.

تعدادی کارت می توانید به بازیتان اضافه کنید برای افزایش هیجان و جذابیت سناریو.

ویژگی های بازی

- ۱۰۰٪ طراحی شده توسط مجموعه دوره می
- ساده ولی جذاب
- کوتاه و جمع و جور
- یادگیری آسان و آموزش راحت
- بدون نیاز به گرداننده
- بدون نیاز به میز یا فضای خاص
- امکان بازی با سناریو و حالت های مختلف
- قابلیت تنظیم درجه سختی بازی
- بحث آزاد و بلوف آزاد

طراحی و ایده پردازی: اشکان جواهری
تصویرسازی جعبه: شهاب ترونی
طراحی گرافیک: آریا صلاحی



www.dorehamigames.com
instagram: @dorehami_games
Email: dorehami_games@yahoo.com

مجموعه بازی های
دوره می
جواهری



به مادر بردگیم گیگ رای بدین:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/286892/two-khans>



اسم فامیل بازی

تجربهای جدید از بازی قدیمی



۱۵ دقیقه به بالا



از ۲ نفر به بالا



بالای ۸ سال



دوره اول
جوهری



مجموعه بازی‌های
دوره اول
جوهری

استادان
اشفاق جواهری

اسم فامیل

تجربهای جدید از بازی قدیمی

بازی

اشکان جواهری

اجزای بازی



۱۵ دقیقه به بالا



۲ نفر به بالا



بالای ۸ سال

۳۳ کارت خاص
۱ جدول امتیازدهی
۱ راهنمای بازی

۴۸ کارت حروف
۳ کارت نشانگر
۱۴ کارت لیست عناوین
۵۸ کارت عناوین

اسم فامیل یکی از بازی های معمول و رایج در دهه های گذشته محسوب می شود. زمانی که بازی های کامپیوتری و کنسول وجود نداشتند و خبری از آپ و فضای مجازی نبود. آن زمان ما هر دم بیشتر دور هم جمع می شدیم و کلی سرگرمی های دست جمعی داشتند. چقدر جای این نوع بازی ها در زندگی هایمان خالی یا کم رنگ شده است. مشغله و پیشرفت های تکنولوژی یک طرف، ولی شاید دلیل اصلی این باشد که این نوع بازی ها جذابیت گذشته را ندارند. الان وقتی صحبت از اسم فامیل می شود، سریع چند تا عنوان و جواب به ذهنمان می آید که آنقدر بازی کردیم، همه را حفظ هستیم.

اسم فامیل بازی از بازی معروف اسم فامیل اقتباس شده است. در این بازی سعی کردیم با ایجاد تغییراتی در عناوین، جریان و قوانین بازی، اسم فامیل را به روز کنیم. بازی فقط به نوشتن جواب برای چند عنوان ثابت محدود نمی شود و کلی اتفاق و چالش جدید وارد بازی شده است. بخش هایی از بازی به صورت شفاهی صورت می گیرند و بخش هایی هم که نوشتنی هستند، همراه با چالش های جالب و هیجان انگیز می باشند. در این بازی، بیش از ۳۰۰ عنوان وجود دارد که هر گروه، با توجه به شرایط جمع می تواند از بین آنها چند عنوان برای بازی کردن انتخاب کند. در نهایت، هدف ما این بوده که تجربه جدیدی از یک بازی قدیمی داشته باشید و وارد دنیایی از اسم فامیل شوید که فکرش را هم نمی کردید.

ویژگی های بازی

- نوستالژیک
- مناسب برای هر نوع جمع خانوادگی و دوستانه
- مناسب برای هر نوع سلیقه، طبع و سطح تحصیلات
- دارای حالات مختلف برای بازی
- باعث بالا رفتن حضور ذهن و سرعت عمل
- باعث افزایش اطلاعات عمومی
- پیوند نسل جدید و نسل قدیم
- تکرار پذیری بالا
- دارای چالش های باحال و هیجان انگیز

طراحی و ایده پردازی: اشکان جواهری
تصویرسازی: شهاب ثروتنی
طراحی گرافیک: صدف جهان مهر



www.dorehamigames.com
instagram: @dorehami_games
Email: dorehami_games@yahoo.com

مجموعه بازی های
دوره می
جواهری



به ما در بردگیم گیگ رای بدین:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/283023/name-it>



چونکے زور کردی؟!!

ایہ بازی حینہ میں خود

بزودی



مجموعہ بازی های
دورہمی
جواہری



جَمَر



مجموعه برای های
دوره می
جواهری



استودیو هورخش



@dorehamigames



dorehamigames.com