

رمز شکن

طراح بازی: Thomas Dagenais-Lespérance

 mavatoys
mazdisna.games

اصول و هدف بازی

هر تیم دارای ۴ کلمه کلیدی به شماره ۱ تا ۴ می باشد که تمام اعضای تیم می توانند کلمات را ببینند اما از تیم مقابل پنهان است. کلمات در طول بازی ثابت باقی می ماند. برای انتقال کد ۳ رقمی، رمز گذار ۳ سرخ می دهد، هر سرخ به یکی از کلمات کلیدی اشاره دارد. نگاهی به کلمات پایین این صفحه بیندازید، اگر رمز گذار شما سرخ های "جای یخ"، "آلاچیق" و "ت من" را بدهد، به نظرتان سعی دارد کدام کد ۳ رقمی را به شما انتقال دهد؟ امیدوارم کد (۴-۱-۲) را حدس زده باشید. "جای یخ" برای "آبمیوه"، "آلاچیق" برای "کلاه" و "ت من" برای "سیاه". رمز شکن یک بازی بسیار هوشمندانه و در عین حال ساده می باشد. بهترین راه برای یادگیری قوانین یک دست بازی کردن است! به همین دلیل اکیدا توصیه می کنیم بازی را طبق دستورالعمل صفحه دو تنظیم کرده و شروع به بازی نمایید (صفحه ۳) در بخش نحوه انجام بازی توجه جدی نمایید. (صفحه ۳) در پایان راند دوم به خوبی نحوه ی کل بازی را متوجه خواهید شد.

در بازی رمز شکن، بازیکنان در قالب دو تیم ۲ تا ۴ نفره با یکدیگر به رقابت می پردازند، ایده کلی بازی انتقال اطلاعات به هم تیمی هایتان است بگونه ای که تیم حریف آن را درک نکند. برای برنده شدن باید روی یک خط مناسب قدم بزنید: اطلاعاتی که می دهید باید برای هم تیمی هایتان به اندازه کافی روشن باشد تا آن را درک کنند و در عین حال آنقدر مبهم که تیم حریف را گمراه کند.

• قوانین بازی ۳ نفره در صفحه ۱۰ می باشد.
در آغاز راند، هر دو تیم یکی از اعضای خود را به عنوان رمز گذار تعیین می کنند. وظیفه رمز گذار انتقال رمز کد ۳ رقمی محرمانه به هم تیم هایش است به گونه ای که تیم حریف رمز را متوجه نشود. اگر شما بتوانید به درستی رمز تیم حریف را حدس بزنید یک توکن (شوند) دریافت می کنید. اگر بتوانید دو توکن شوند بگیرید تیم شما برنده می شود.
اگر تیمی نتواند کد رمز شکن خود را حدس بزند یک توکن (ناسازگاری) دریافت می کند، اگر دو توکن ناسازگاری بگیرید تیم شما بازنده می شود.

کلاه

1

آبمیوه

2

سباجک

3

سیاه

4

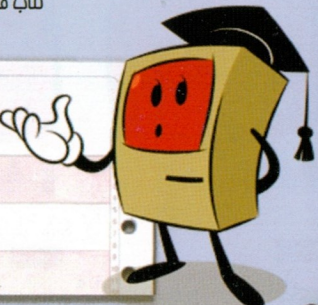


- ۱- به دو تیم تقسیم شوید.
- ۲- تمامی اعضای یک تیم در کنار هم روبروی تیم حریف می نشینند.
- ۳- هر تیم یک صفحه نمایش و ۴ کارت کلمات کلیدی را از بالای دسته کارت‌ها برداشته و آن‌ها را بدون نشان دادن به تیم مقابل در پنجره‌های صفحه نمایش قرار می دهند.
- ۴- هر تیم دسته کدهای هم رنگ صفحه نمایش را بر می دارد. (سیاه یا سفید)
- ۵- هر تیم یک برگه یادداشت می گیرد. تمام سرخ‌های تیم سفید در طرف سفید برگه یادداشت نوشته می شود و سرخ‌های تیم سیاه، در سمت سیاه.
- رنگ تیم شما با توجه به رنگ صفحه نمایش شما مشخص می شود. برای تیم‌تان یک اسم انتخاب کرده و در فضای موجود بالای برگه یادداشت، بنویسید.
- ۶- ساعت شنی، توکن‌های شنود و ناسازگاری را در وسط قرار دهید.



در مورد کارت های کلمات

قبل از بازی کارت‌ها را با دقت نگاه کنید و ترتیب آن‌ها را به هم نزدیکان کارت‌ها را در رنگی هستند که با کلید قرمز و آبی مشخص شده‌اند تا بتوانید طرف‌های متمایز کارت‌ها را تشخیص دهید. بنابراین این می‌تواند ابتدا تمام کارت‌های قرمز را بازی کرده سپس پشت کارت‌ها را بازی کنید به این صورت از کلمه تکراری استفاده نمی‌کنید. همچنین متوجه شده‌اید که کلمات عمدتاً تار و ناخوشا شده‌اند تا شما بصورت تصادفی کلمات دیگر روی هر کارت را هنگام قرار دادن در صفحه نمایش نبینید.



بازی در چندین راند انجام می شود (حداکثر ۸ راند) اکثر بازی ها طی ۴ تا ۶ راند به پایان می رسند. در صورتی که هیچ تیمی با پایان مرحله هشتم به پیروزی نرسیده باشد، بازی به پایان می رسد. در آغاز هر راند هر تیم رمز گذار خود را مشخص می کند. در طول بازی تمام اعضا باید به ترتیب رمز گذار شوند.

هر راند بازی در مراحل ذکر شده در زیر انجام می شود: (۱ تا ۷) تنها استثنا مربوط به راند اول است که در آن تلاشی برای حدس کد تیم حریف وجود ندارد. ترتیب مراحل بسیار مهم است.

- ۱- رمز شکن هر تیم یک کارت کد ۳ رقمی بر می دارد و به آن نگاه می کند بدون اینکه هیچ شخص دیگری آن را ببیند.
- ۲- هر دو رمز گذار بصورت همزمان سرخ‌های کد ۳ رقمی را برای حدس هم تیمی هایشان می نویسند. (برای اطلاعات بیشتر در مورد سرخ دادن به بخش سرخ‌ها مراجعه کنید) هر کدام از رمز گذاران سرخ‌های خود را در ۳ سطر مربوط به آن راند در صفحه یادداشت خود می نویسند. فراموش نکنید که کلمات را در سمت رنگ تیم خود یادداشت نمایید. در تصویر صفحه ۴ نمونه ای از مواردی که باید یادداشت کنید را به شما نشان می دهد.

به منظور جلوگیری از طولانی شدن بازی، پیشنهادی برای محدود کردن زمان در هر نوبت داریم: هنگامی که نوشتن سرخ‌های یکی از رمز گذاران به پایان رسید، ساعت شنی را بر می گرداند و رمز گذار تیم حریف تنها تا تمام شدن زمان فرصت دارد سرخ‌های خود را یادداشت نماید.

- ۳- پس از نوشتن سرخ‌ها، رمز گذار تیم سیاه برگه یادداشت خود را به سمت روی سفید گذاشته (سرخ‌های او نباید فعلاً دیده شود) و رمز گذار تیم سفید ۳ سرخ خود را با صدای بلند می خواند و برگه یادداشت را به هم تیم هایش می دهد. تیم سیاه نیز سرخ‌های تیم سفید را در قسمت سفید برگه یادداشت می کنند. (در فضای مربوط به راند فعلی)

- ۴- اعضای هر دو تیم با سر و صدای کم برای حدس زدن کد در مورد سرخ‌ها بحث می کنند، هنگامی که اعضای یکی از تیم‌ها احساس کنند سرخ را حل کرده‌اند، عدد مربوط به هر سرخ را در مربع اول روبروی آن یادداشت می نمایند. (پایین علامت ۲)

رمز گذار تیم سفید باید از هر گونه واکنشی که ممکن است به هم تیمی هایش کمک کند جلوگیری کند. (لطفاً تقلب نکنید، پیروزی با تقلب خیلی راحت و ارزشی ندارد)

- ۵- هنگامی که هر دو تیم کد هایشان را نوشتند، تیم سیاه کد ۳ رقمی که حدس زدند را اعلام می کنند، به امید اینکه با کد رمز گذار تیم سفید مطابقت داشته باشد.

مهم! در راند اول هیچ یک از دو تیم تلاشی برای حدس کد تیم حریف نمی کنند، زیرا آن‌ها هنوز هیچ ایده ای از کلمات حریف ندارند.

- ۶- اکنون تیم سفید سعی در رمزگشایی کد دارد. آن‌ها کد ۳ رقمی را که یادداشت کرده‌اند و معتقدند که کد رمز شکنشان است را می خوانند.

- ۷- رمز گذار تیم سفید کد خود را برای همه آشکار می کند. اگر تیم سیاه به درستی کد را حدس زده باشد (اعداد صحیح با ترتیب درست) آن‌ها کد را رمز شکنی کرده‌اند و یک توکن شنود دریافت می کنند. هیچ مجازاتی برای حدس اشتباه وجود ندارد. یادآوری: شما فقط از راند دوم کد حریف را حدس می زنید.



- اگر تیم سفید کد را اشتباه حدس بزند، (اعداد اشتباه یا ترتیب اشتباه ارقام) یک توکن ناسازگاری دریافت می کنند. هیچ جایزه ای در صورت حدس درست کد رمز گذار خودی وجود ندارد.



بنابر این ممکن است در یک راند یک تیم به دلیل حدس اشتباه کد رمز شکن خود توکن ناسازگاری دریافت کرده و تیم حریف نیز بدلیل حدس درست کد حریف توکن شنود دریافت کند.

ستون دوم مربع‌های روبروی هر سرخ برای نوشتن کد درست که توسط رمز گذار آشکار می شود استفاده می شود. (زیر علامت ۳)

سرخ‌های این راند را در فضای موجود در قسمت پایین برگه یادداشت نمایید.

سرخ کلمه کلید ۱ را در ستون ۱ یادداشت نمایید.

سرخ کلمه ۲ را در ستون ۲ و به همین ترتیب...

این موضوع در راند‌های بعدی به شما این امکان را می دهد تا سرخ‌های هر کلمه کلیدی را در یک نگاه ببینید.

سه سرخ ها

در هر راند، رمزگذاران سرخ هایش را می نویسند، در این قسمت چند نکته مهم هست که باید به خاطر بسپارید

• شما می توانید به هر شکلی که دوست دارید سرخ هایتان را بدهید، می تواند یک کلمه باشد و یا یک جمله.

• واضح است که ۳ سرخ خود را باید به ترتیب و جداگانه بنویسید تا هیچ سردرگمی در بین ۳ سرخ شما بوجود نیاید.

• سرخ ها باید به معانی کلمات کلیدی مربوط باشد، نمی توانید کلمه را هجی کنید (ن بعنوان سرخ برای نفرین)، تعداد حروف (۶ یا ۶ حرف بعنوان سرخ برای عنکبوت) موقعیت در صفحه نمایش (سه چرخه بعنوان سرخ برای کلمه کلیدی در موقعیت ۳) یا کلمه ی هم وزن (موزه بعنوان سرخ برای کوزه)

• سرخ ها باید براساس اطلاعاتی باشد که در دسترس عموم است. می توانید حتی از یک شاعر میهم در قرن ۱۷ هم استفاده کنید، ریسکی است، اما مجاز هستید. با این حال شما مجاز به استفاده از اطلاعات خصوصی نیستید. مانند چیزی که صبح خوردی، یا نام و نام خانوادگی دوست غیر مشترک با تیم حریف.

• اگر از شما خواسته شود باید دوباره و واضح سرنختان را بازگو کنید.

• تمام اطلاعاتی که رمز شکن در اختیار تیم خود می گذارد باید با تیم مقابل نیز به اشتراک گذاشته شود.

• شما نمی توانید بعد از اعلام سرنخی آن را تغییر یا اصلاح کنید.

• نمی توانید از یک سرخ بیش از یکبار در هر بازی اسفاده کنید.

• نمی توانید رمز روی کد را بلند بخوانید یا از کلمات کلیدی بعنوان سرخ استفاده کنید. (با ترجمه آن ها به یک زبان دیگر) حتی برای کلمه کلیدی دیگر.

نام تیم

سارا و بیگ - تیم سفید

رمز شکن

# 01	سرخ اول	4	4
	فیلم ترسناک		
	سرخ دوم	3	3
	صخره		
	سرخ سوم	1	1
	نقاب		

# 02	مرداب	3	3
	کرین	4	4
	جزیره	1	2

# 03			

# 04	لیست سرخ های کلمات کلیدی شماره ۱		

# 01	نقاب		
# 02	جزیره		

# 03	لیست سرخ های کلمات کلیدی شماره ۲		

# 05	شماره راند		

# 06	مدسیات		

# 07	پاسخ های درست		

# 08	لیست سرخ های کلمات کلیدی شماره ۳		

# 03	مرداب		
# 04	فیلم ترسناک		
	کرین		
	صخره		

# 05	لیست سرخ های کلمات کلیدی شماره ۴		

۸- مراحل ۷-۳ را با تیم مقابل تکرار کنید. رمزگذار تیم سیاه سرخ هایش را با صدای بلند می خواند و تیم سفید سرخ های تیم سیاه را در قسمت سیاه برکه، یادداشت می کنند. (در فضای مربوط به راند فعلی) اعضای هر دو تیم تلاش می کنند تا کد را حدس بزنند، اگر یک (یا هر دو) تیم ها یکی از شرایط پیروزی را برآورده کرده باشد راند در همان لحظه به پایان می رسد.

یک فرصت بسیار خوب وجود دارد تا در راند دوم بازی هنگامی که برای اولین بار کد ۳ رقمی حریف را رمز شکنی می کنید بازی را کاملاً متوجه شوید و معمولاً در این لحظه متوجه اشتباهات استراتژیکتان در ارائه اولین سرخ می شوید. با این حال نگران نباشین، اگر باختین بهتره یک دست دیگه بازی کنین!

پایان راند و پایان بازی

وقتی یک راند به پایان می رسد، بررسی کنید که آیا هیچ یک از تیم ها موفق به پیروزی و یا شکست شده است یا نه. اگر حداقل یکی از شرایط برآورده شده باشد بازی به پایان می رسد. در غیر این صورت یک راند جدید آغاز می شود.

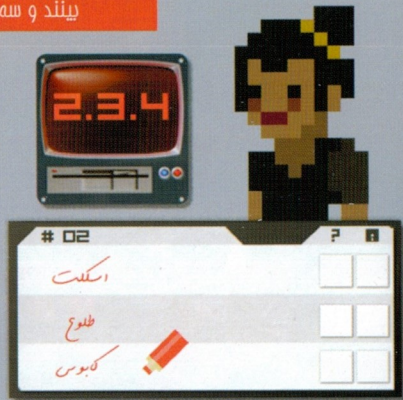
اگر تیمی ۲ توکن شود بگیرد، پیروز می شود.
اگر تیمی دو توکن ناسازگاری بگیرد، بازنده می شود.
کارت کد استفاده شده را دوباره در دسته کد ها قرار داده و آن ها را بر بزنید. این کار باعث می شود امکان رو شدن یک کارت یک یکسان در راند های آتی نیز وجود داشته باشد. در آخر رمزگذار تیم تان را برای راند بعدی انتخاب کنید.

نکات

- اگر یک تیم در پایان راندی ۲ توکن شود و ۲ توکن ناسازگاری داشته باشد (هم شرط پیروزی و هم شرط باخت)
- یا اگر هر دو تیم در پایان راندی ۲ توکن شود داشته باشند
- یا اگر هر دو تیم در پایان راندی ۲ توکن ناسازگاری داشته باشند
- یا اگر هیچ کدام از تیم ها در پایان راند ۸ شرایط پیروزی یا باخت نداشته باشند
- برنده بازی با شمردن امتیازها مشخص می شود: توکن شود ۱+ امتیاز و توکن ناسازگاری ۱- امتیاز.
- تیمی که امتیاز بیشتر را دارد برنده ی بازی است. اگر امتیازات برابر باشد، هر تیم کلمات کلیدی تیم حریف را حدس می زند، تیمی که کلمات کلیدی بیشتری را بتواند حدس بزند برنده ی بازی است. اگر باز هم مساوی بودید، بهتره یک دست دیگه بازی کنین!

آغاز راند دوم

دو رمزگذار جدید، مففایانه کارت کد سه رقمی را می بینند و سه سرخ فود را می نویسند

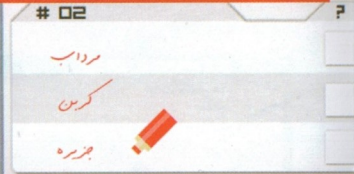


مسار سفر نف هایش را می فواید



مرداب
کربین
جزیره

تیم سیاه سرخ ها را می نویسد



همه بازیکنان به طور جداگانه در مورد سرخ ها با هم تیمی های خود بحث می کنند

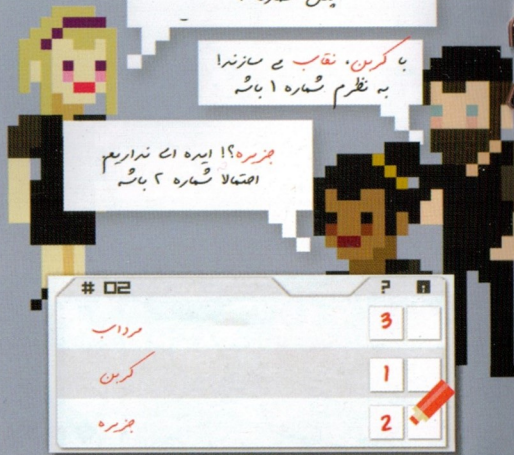
سرنخ ها را با سرنخ های راند اول مقایسه می کنند

مرداب !!
چہ راحت میں شمار ۴

کربن سیاہ !
پس میں شماره ۴

تو جزیره لب ساحل، کلاه
میله ارن

کتاب شماره ۱ باب



تیم سفید متشکل از سارا، بابک، داود و تیم سیاه متشکل از هما، مریم و شاهین در مقابل هم قرار گرفته اند.

در راند اول، رمز گذار هر تیم (بابک و مریم) یک کارت کد ۳ رقمی

بر می دارند و ۳ سرخ برای هم تیمی هایشان می نویسند تا رمز کد را حدس بزنند. هر دو تیم به درستی رمز تیم خود را حدس می زنند. همچنین هر دو تیم سرخ های تیم حریف را نیز یادداشت می کنند.

تیم سفید

سارا

بابک

داود



تیم سیاه

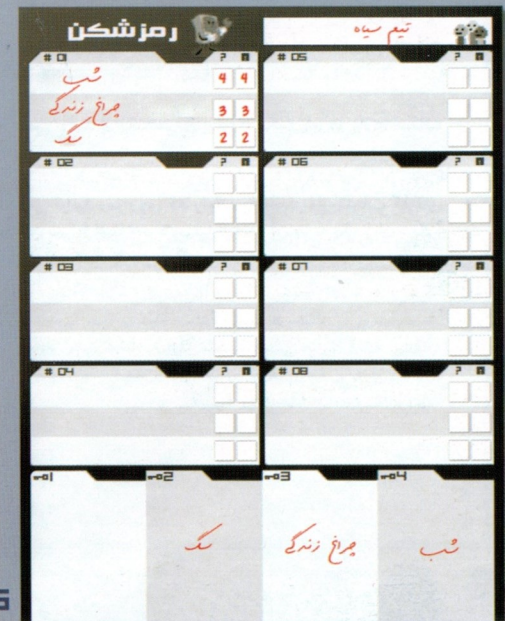
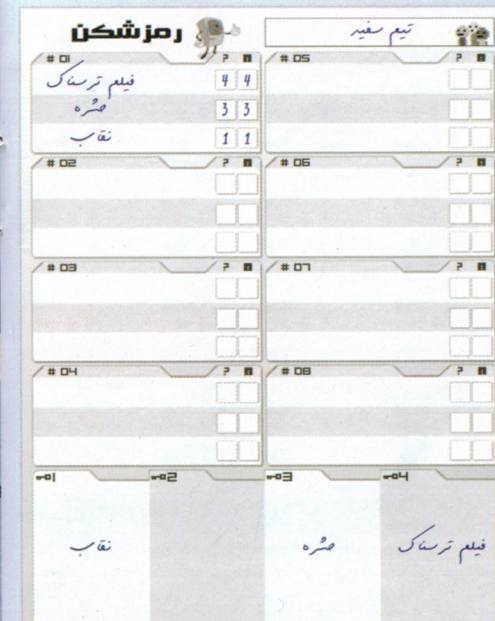
ما

مریم

شاہین



آنچه که در پایان راند اول مشاهده می شود



هر دو تیم نظراتشان را در مورد کارت که سارا می خوانند

3.1.2?

3.4.1?

نه!!!!
۳.۴.۲ بود مشکو لا!!!!

تیم سیاه هیچ توکنی دریافت نمی کند. این عادی است که کد تیم مریف را اشتباه بگویند. چون آنها کلمات کلیدی مریف را ندیده اند

تیم سفید یک توکن ناسازگاری دریافت می کند چون کد رمز گذار خود را اشتباه گفتند

هر دو تیم سرنخ های اول تیم سفید را در قسمت پایین سفید دفترچه یادداشت می کنند

مال نوبت رمز گذار تیم سفید است

هما سه سرنخ خود را می خواند

اسکلت
طلوع
کبوس

تیم سفید این سرنخ ها را در قسمت سیاه راند ۲ می نویسد

اسکلت از اسفوان و مگ دوستان دامن ۱ شماره ۲

طلوع، چراغ زنده...
صفت خورشید ۱ شماره ۳

کبوس هم که شب ۲ بین ۱ شماره ۴

من فکر می کنم شماره ۳ و ۴ باشن

کاره موافقم

# 02	اسکلت	2
	طلوع	3
	کبوس	4

# 02	اسکلت	2
	طلوع	3
	کبوس	4

هر دو تیم نظراتشان را در مورد کارت که هما می خوانند

2.3.4?

2.3.4?

که ۲.۳.۴ و ۱۱۱۱۱۱
که مومن رو رمز شکنی کردن!

تیم سفید یک توکن شنود دریافت می کند چون کد رمز مریف را مدس زده است

هر دو تیم سرنخ های اول تیم سفید را در قسمت پایین سفید دفترچه یادداشت می کنند

#01	فیلیم ترسناک	صخره	جزیره	نقاب
	مرداب	کرسن		

#01	شب	چراغ زنده	مگ	اسکلت
	کبوس	طلوع		

پایان راند دوم

در پایان راند دوم، تیم سیاه هیچ توکنی دریافت نکرده است.



تیم سفید یک توکن ناسازگاری و یک توکن شنود دریافت کرده است. دفعه بعدی که آنها بتوانند تیم مریف را رمز شکنی کنند، پیروز می شوند. اما اگر یک بار دیگر در انتقال کد تیم خود اشتباه کنند بازی را می بازند.

و یک راند جدید آغاز می شود...

نگاه اجمالی

یکی از بازیکنان، بعنوان حدس زننده در مقابل تیمی متشکل از ۲ رمز گذار بازی میکند. در هر راند یکی از رمز گذاران ۱ کارت کد بر میدارد و ۳ سرنخ می دهد، همانند بازی عادی. برای برد، حدس زننده می بایست دو توکن فالگوش (شنود) را در ۵ راند یا کمتر بگیرد.

آماده سازی:

یک تیم دو نفره ی رمز گذار تشکیل دهید. این تیم در مقابل بازیکن حدس زننده قرار میگیرند، و یک برگه یادداشت، ۱ صفحه نمایش و دسته کارت کد و ۴ کارت کلمات بر میدارند و آن هارا درون صفحه نمایش قرار می دهند. و بازیکن حدس زننده تنها ۱ برگ یادداشت می گیرد.

طراح بازی:

توماس داگنایس-تسپرانس

مدیر پروژه:

گروه بازی سازی مزدیسنا

مدیر تولید:

گروه بازی سازی ماوا

دفترچه راهنما:

مجتبی پورعباس

نحوه انجام بازی:

بازی قوانین بازی عادی را دارد و مراحل یک تا ۷ انجام میشود، اما فقط ۲ توکن شنود در بازی قرار میگیرد، اگر حدس زننده به درستی کد را رمز شکنی کند، یک توکن فالگوش دریافت می کند، اگر تیم رمز گزار موفق به رمز گزاری نشوند، بجای دریافت توکن ناسازگاری، یک توکن فالگوش به بازیکن حدس زننده داده می شود.

همانند بازی عادی در راند اول حدس زننده نمیتواند کد را رمز شکنی کند.

پایان بازی:

حدس زننده ۵ راند فرصت دارد تا با دریافت دو توکن فالگوش پیروز شود، در غیر این صورت تیم رمز گذار پیروز خواهد شد.



روش نوبتی

در آخر روش نوبتی:

برای جلوگیری از برخی مشکلات و هرج و مرج در طول بازی، می توانید یک تغییر کوچک در بازی بدهید، بجای اینکه هر دو رمز گذار باهم کارت کد را برداشته و شروع به نوشتن سرنخ کنند، ابتدا رمز گذار تیم سفید کارت کد را برداشته و ۳ سرنخ خود را بلند اعلام کند تا دیگر بازیکنان سرنخ ها را یادداشت نمایند، سپس تمام بازیکنان (بجز رمز گذار تیم سفید) شروع به بررسی و رمز شکنی کد رمز گذار سفید کرده و پس از اعلام کد توسط هر دو تیم رمز گذار سفید کارت کد ۳ رقمی خود را نمایان می کند و طبق روال قبلی اگر تیم سفید کد را اشتباه بگوید توکن ناسازگاری دریافت می کند و اگر تیم سیاه بدرستی کد را رمز شکنی کند توکن شنود دریافت می کند. حال رمز گذار سیاه کارت کد را بر می دارد و ۳ سرنخ خود را اعلام می کند و

این امر باعث می شود تا رمز گذار تیم سیاه در حین بحث کردن برای رمز شکنی کد تیم سفید امکان راهنمایی (تقلب) به هم تیمی هایش نداشته باشد.

ساعت شنی موجود در جعبه ۳۰ ثانیه ای می باشد، با توجه به هم بازی هایتان می توانید در این روش زمان دلخواه تان را تعیین کنید و به رمز گذار مثلا ۶۰ یا ۹۰ ثانیه زمان بدهید، دو رنگ بودن ساعت شنی باعث می شود تا فراموش نکنید چند بار ساعت را برگردانید.

- ۱- هر دو رمز گذار یک کارت کد برمیدارند.
 - ۲- هر دو رمز گذار ۳ سرنخ می دهند.
 - ۳- رمز گذار سفید ۳ سرنخ خود را بلند میخواند.
 - ۴- بازیکنان دو تیم رمز کد تیم سفید را حدس می زنند.
 - ۵- تیم سیاه حدس خود را اعلام میکند.(بجز راند اول)
 - ۶- تیم سفید حدس خود را اعلام میکند.
 - ۷- رمز گذار تیم سفید کارت کد را آشکار می کند و توکن ها در صورت نیاز به تیم ها داده می شوند.
- مراحل ۳ تا ۷ را بصورت بلعکس برای تیم سیاه تکرار کنید.
- پایان راند: بررسی کنید که آیا یکی از شروط برد یا باخت برآورده شده است یا خیر.
- اگر هیچ کدام از شرایط برآورده نشده است کارت کد را به دسته کد ها برگردانید و بر بزنید و رمز گذار راند آتی را انتخاب کنید.



یادآوری قوانین سرنخ

- سرنخ ها باید براساس اطلاعاتی باشد که در دسترس عموم است
- سرنخ ها باید به معنی کلمه کلیدی مربوط باشد
- سرنخ ها نباید هجی، هم وزن و یا موقعیت کلمه کلیدی روی صفحه نمایش باشند.
- نمی توانید از یک سرنخ بیشتر از یکبار در طول بازی استفاده کنید.
- نمیتوانید رمز روی کد را بخوانید یا از کلمات کلیدی بعنوان سرنخ استفاده کنید.(یا ترجمه آن ها به یک زبان دیگر) حتی برای کلمه کلیدی دیگر.

