

راهنمای بازی

شم پارتی



قوانین بازی سم پارتی!

هدف بازی

توی هر دور، دوتا کارت "سم پارتی" رو با هم ترکیب کنین و یه تصمیم غیرممکن خلق کنین! کارت سَمی رو که اکثریت بازیکن‌ها انتخاب کردن، انتخاب کنین تا امتیاز بگیرین! اولین بازیکنی که به امتیاز ۱۵ برسه، بازی رو بُرده!

شروع

همه‌ی بازیکن‌ها بازی رو با این ۹ تا کارت شروع می‌کنن (همه مثل هم):



۶ تا کارت "سم پارتی"، ۲ تا کارت انتخاب (A و B) و ۱ کارت دوبرابر بازیکنی که روز تولدش از همه نزدیک‌تره، اولین "قاضی" می‌شه؛ بقیه‌ی بازیکن‌ها می‌شن "انتخاب‌کن"!

روش بازی

شروع: قاضی یکی از کارت‌های سم پارتی دستش رو انتخاب می‌کنه و "به‌رو" می‌ذاره تو جایگاه A صفحه. این کارت، تا آخر این دور، کارت A بازیه.

تقدیم: "انتخاب‌کن‌ها" هر کدوم، یکی از کارت‌های سَمی دست‌شون رو انتخاب می‌کنن و "به‌پشت" تقدیم جناب قاضی می‌کنن. نکته: انتخاب‌کن‌ها باید کارت سَمی رو انتخاب کنن که در مقایسه با کارت A، سخت‌ترین تصمیم ممکن رو خلق کنه!

گزینش: قاضی، کارت‌های انتخاب‌کن‌ها رو جمع می‌کنه و با صدای بلند می‌خوندشون. قاضی، یکی از کارت‌ها رو انتخاب می‌کنه و "به‌رو" می‌ذاره تو جایگاه B صفحه. این کارت، تا آخر این دور، کارت B بازیه. بازیکنی که کارت گزینش شده رو بازی کرده بوده، ۱ امتیاز می‌گیره! بقیه‌ی کارت‌های تقدیمی می‌سوزن و می‌رن پی کارشون!

شفاف سازی: انتخاب‌کن‌ها می‌تونن از قاضی، سوالاتی در مورد دو کارت سم پارتی A و B پرسن. قاضی می‌تونه هر "سناریوی سمی" رو به هر شکلی که دوست داره توضیح بده و تشریح کنه. نکته مهم: قاضی باید سعی کنه "ناخوش آیند بودن" دوتا کارت سمی رو جوری بالانس کنه که تصمیم‌گیری برای انتخاب‌کن‌ها به سخت‌ترین حد ممکن برسه!

انتخاب: حالا انتخاب‌کننده‌ها، کارت سمی خودشون رو انتخاب می‌کنن و جام زهر خودشون رو سر می‌کشن و با بازی کردن کارت انتخاب‌شون "به‌پشت"، اعلام می‌کنن که کدوم کارت سمی رو به اون یکی ترجیح می‌دن (A یا B)!

دوبرابر کردن: انتخاب‌کن‌ها می‌تونن برای دریافت امتیاز دوبرابر، کارت‌های "دوبرابرکن" شون رو هم همراه با کارت‌های انتخاب‌شون بازی کنن. اگه بازیکنی، کارت "دوبرابرکن"ش رو بازی کنه و اون دور، هیچ امتیازی نگیره، کارت "دوبرابرکن"ش رو تا آخر بازی از دست می‌ده!

افشاگری: بازیکن‌ها کارت‌هایی رو که انتخاب کرده‌ن، "رو" می‌کنن. قاضی، امتیازات رو تو برگه‌ی امتیازشمار می‌نویسه و محاسبه می‌کنه (بخش امتیازشماری رو ببینین).

نقطه، سرخط: کارت‌های A و B رو بسوزونین. انتخاب‌کن‌ها، کارت‌هاشون رو پس می‌گیرن اگه کارت دوبرابرکن‌شون رو هم بازی کرده باشن و از دستش نداده باشن، اون رو هم پس می‌گیرن. همگی از "دک" (دک = دسته‌ی کارت‌ها)، کارت می‌کشن تا تعداد کارت‌های دست‌شون به ۶ برسه. بازیکن سمت چپ قاضی، می‌شه قاضی جدید!

امتیازشماری: امتیازات هر دور، بر مبنای این که هر کدوم از کارت‌ها رو چندتا بازیکن انتخاب کرده‌ن، محاسبه می‌شه.

متفق القول: اگه همه‌ی انتخاب‌کن‌ها به کارت سمی رو انتخاب کرده باشن، هر کدوم ۱ امتیاز می‌گیرن و قاضی هم ۲ امتیاز آزش کسر می‌شه! نکته: جناب قاضی، دفعه‌ی بعد، لطفاً به سناریوی "ترجیح می‌دین..." سخت‌تر خلق کنین!

قر و قاط: وقتی که به عده، A رو انتخاب می‌کنن و به عده، B رو انتخاب می‌کنن، اون‌هایی که اکثریت رو دارن، هر کدوم ۱ امتیاز می‌گیرن؛ بقیه‌ی بازیکن‌ها هیچی نصیب‌شون نمی‌شه!

نصف به نصف: اگه نصف بازیکن‌ها A رو انتخاب کنن و نصف دیگه‌شون B رو انتخاب کنن، قاضی ۳ امتیاز می‌گیره و انتخاب‌کن‌ها هیچی گیرشون نمی‌آد! نکته: اگه تعداد بازیکن‌ها تون زوجه (یعنی تعداد انتخاب‌کن‌ها تون فرده)، بخش "قوانین خونگی" رو بخونین.

برنده

اولین بازیکنی که به امتیاز ۱۵ برسه، بازی رو برده!

قوانین خونگی

با استفاده از این قانون‌ها، "سم پارتی" مخصوص خودتون رو داشته باشین!

از فرد به زوج: اگه تعداد انتخاب‌کن‌ها "فرد" باشه، خود قاضی هم یه کارت انتخاب می‌کنه! قاضی فقط در صورتی امتیاز دریافت می‌کنه که دور بازی در حالت "نصف‌نصف" به پایان برسه!

آبر قاضی: اگه کار به یه "قر و قاطی" رسید، قاضی به ازای هر بازیکنی که جزو اکثریت نباشه، ۱ امتیاز می‌گیره.

دوتا برای یکی: قاضی دوتا کارت سمی برای جایگاه A انتخاب می‌کنه؛ انتخاب‌کن‌ها هم هر کدوم ۲ تا کارت سمی تقدیم قاضی می‌کنن و ایشون هم از بین اون‌ها، ۲ تا کارت سم هم برای جایگاه B انتخاب می‌کنه.

خرشانس: قاضی به جای این که یه کارت از دستش انتخاب کنه، یه کارت از "دک" می‌کشه.

شروعی دوباره: قبل از هر دور، بازیکن‌ها می‌تونن همه‌ی کارت‌های دست‌شون رو برگردونن زیر "دک" و ۶ تا کارت جدید بکشن. البته هر بازیکنی که همچین جسارتی بکنه، ۱ امتیاز جریمه می‌شه!

