

أَوْهَامٌ  
فَتْرِيكُهُ رَهْمَانَا





**شما در یک دنیای موازی زندگی می‌کنید؛ دنیایی متفاوت و پر از اوهام؛**  
 در این دنیا هر روز از خود این سوال را می‌پرسید: آیا من به اندازه کافی بیماری روانی دارم یا نه؟  
 در این دنیا تعریف «اختلال» با چیزی که ما فکر می‌کنیم بسیار متفاوت است.  
 اینجا باید برای به دست آوردن بیماری‌ها و اختلالات روانی بیشتر تلاش کنید تا به شخصیت محبوب‌تری در این جامعه تبدیل شوید و برنده این رقابت شوید.



## ○ اجزای بازی

✂ ۵ بُرد مغز (صفحه شخصی)



✂ ۴۰ کارت اتفاق ساده شامل:

۱۵ کارت دو نفره

۲۵ کارت شخصی



✂ ۴۵ کارت اتفاق وحشتناک شامل:

۵ کارت داروآزمایی

۱۰ کارت عمومی

۱۰ کارت دو نفره

۲۰ کارت شخصی



✂ ۲۴ نشانگر ارتقای مغز

✂ ۳۴ کارت اوهام

✂ ۲۴ کارت بیماری



✂ دفترچه‌های راهنما و معرفی بیماری‌ها

✂ ۲۵ مهره رنگی (از هر رنگ ۵ عدد)

✂ ۲۴ نشانگر دارو



## ○ هدف بازی

هدف بازی اوهام، داشتن هرچه بیشتر بیماری‌های روانی است. بازیکنان با استفاده از کارت‌های اتفاق، احساسات منفی خود را افزایش می‌دهند تا بتوانند به بیماری‌های روانی مبتلا بشوند. همچنین در مقابل تلاش می‌کنند با ایجاد احساسات مثبت در رقبا و دادن دارو به آنها، از بیمار شدن آنها جلوگیری کنند. کارت‌های بیماری دارای امتیازات مختلف هستند. به محض اینکه مجموع امتیازات یکی از بازیکنان به ۲۰ رسید بازی به پایان می‌رسد؛ پس از محاسبه امتیازات ویژه، بازیکنی که بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد برنده بازی است.



## توضیحاتی درباره بازی که باید همین اول بدانید!

### احساسات

بازی اوهام بر پایه ۵ احساس انجام می‌شود که هر احساس رنگ و علامت خاصی دارد:


... غم ...	رنگ مشکی	... سوءظن ...	رنگ آبی
... خشم ...	رنگ قرمز	... استرس ...	رنگ زرد
... ترس ...	رنگ سبز		

### مغزها

در بازی ۵ صفحه شخصی به شکل مغز برای بازیکنان وجود دارد که از این به بعد آنها را مغز می‌نامیم. در حاشیه هر یک از این مغزها یک رنگ اختصاصی دقیقاً مطابق رنگ احساسات بالا قرار دارد که نشان‌گر احساس غالب و شخصیت هر بازیکن است.

به عنوان مثال مغز با **حاشیه قرمز** نشان‌دهنده این است که احساس اصلی و شخصیت بازیکن **خشمگین** است.

حالا این شخصیت هر بازیکن چه اهمیت و تاثیری در بازی دارد؟ در طول بازی، بازیکنان با استفاده از کارت‌های اتفاق، احساسات را در خود یا سایر بازیکنان کم و زیاد می‌کنند. مغز هر بازیکن

ظرفیت پذیرش تعداد محدودی از احساسات را دارد که این ظرفیت در ابتدای بازی برای تمام احساسات ۳ عدد است. یعنی همانطور که در مغزها می‌بینید، برای هر احساس فقط تا سه خانه برای افزایش احساسات وجود دارد. در طول بازی، بازیکنان در شرایط خاصی با دریافت نشانگرهای ارتقای مغز  می‌توانند ظرفیت احساسات را در خود افزایش دهند.

اما در مورد احساس اصلی که قبلاً گفته شد، هیچ محدودیتی در افزایش احساس وجود ندارد. یعنی بازیکنی

که حاشیه مغز او **قرمز** است و شخصیت **خشمگین** دارد، تعداد **خشم** او می‌تواند بدون محدودیت افزایش یابد. به علاوه اینکه در ابتدای بازی او یک **خشم** دارد و در مواقعی که قرار باشد احساس **خشم** خود را کم کند، این احساس از عدد ۱ کمتر نخواهد شد. جزئیات این اتفاقات را بعداً در قسمت‌های دیگر دفترچه و همچنین در طول بازی خواهید دید.

### نمادهای روی مغز

بر روی هر مغز، علاوه بر نماد احساسات که بالای هر ستون قرار دارد، سه نماد دیگر دیده می‌شود.



### نماد احساس اصلی (در این مثال)

در ستون احساس اصلی هر مغز، در خانه اول، نماد این احساس مجدداً درج شده است. به این معنا است که این احساس در بازیکن هیچ‌گاه صفر نمی‌شود و پایین‌ترین حد آن عدد ۱ می‌باشد که این نماد در آن قرار دارد.

### نماد اوهام

هرگاه در هنگام بازی، مهره‌ای بر روی این خانه قرار گرفت، بازیکن یک کارت اوهام دریافت می‌کند که در هر مرحله از بازی می‌تواند از آن استفاده کند. توضیحات کامل را در ادامه دفترچه می‌خوانید!

### نماد دارو

هرگاه در هنگام بازی، مهره‌ای بر روی این خانه قرار گرفت، بازیکن یک نشانگر دارو دریافت می‌کند که در هر مرحله از بازی می‌تواند از آن استفاده کند. توضیحات کامل را در ادامه دفترچه می‌خوانید!



### چیدمان بازی

- ۱ به هر بازیکن به صورت تصادفی یک مغز بدهید.
- ۲ به هر بازیکن ۵ مهره رنگی از هر رنگ یکی (مشکی، آبی، سبز، قرمز و زرد) بدهید. بازیکنان این مهره‌ها را با توجه به رنگشان روی خانه صفر (نام هر احساس) روی مغزشان قرار دهند. این مهره‌ها در طول بازی با توجه به اتفاقات مثبت و منفی بر روی مغزها جابجا خواهند شد و میزان احساسات را نشان خواهند داد.
- نکته: در مورد احساس اصلی هر بازیکن (رنگ حاشیه مغز) که قبلاً توضیح داده شد، مهره بر روی خانه شماره یک قرار می‌گیرد و هیچ‌گاه از یک کمتر نخواهد شد.
- ۳ کارت‌های اتفاق را در دو دسته به ترتیب زیر مرتب کنید:
  - تمام کارت‌های اتفاق ساده (شامل شخصی و دو نفره) را در یک دسته به خوبی بر زده و به پشت بگذارید.
  - تمام کارت‌های اتفاق وحشتناک (شامل شخصی، دو نفره، عمومی و داروآزمایی) را در یک دسته به خوبی بر زده و به پشت بگذارید.
- به هر بازیکن به صورت مخفیانه سه کارت اتفاق ساده بدهید. کارت‌های اتفاق وحشتناک در نیمه بازی قابل استفاده هستند.

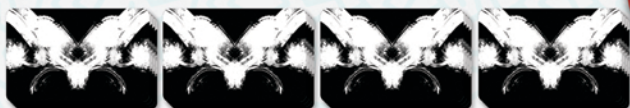
- ۴ کارت‌های اوهام را به خوبی بر زده و به پشت قرار دهید. به هر بازیکن مخفیانه یک کارت اوهام بدهید.
- ۵ کارت‌های بیماری اوهام را با توجه به امتیازشان در ۴ دسته (۱ امتیازی، ۳ امتیازی، ۵ امتیازی و ۷ امتیازی) مرتب کنید و به پشت قرار دهید. از هر دسته دو کارت را پایین همان دسته رو کنید.
- ۶ نشانگرهای دارو و ارتقای مغز را هم در وسط و در دسترس بازیکنان قرار دهید.
- با خلاقیت خودتان در حوزه روان انسان، نفر اول را انتخاب کنید و بازی را شروع کنید؛ مثلاً کسی که اعتماد به نفس بیشتری دارد!
- در مثال زیر بازی برای سه نفر چیدمان شده است.

همه بازیکنان مهره‌های رنگی را بر روی خانه صفر یعنی نام احساسات قرار داده اند به غیر از احساس اصلی؛ **بردیا** مغز **زرد** رنگ را دارد و احساس اصلی او **استرس** است. فقط مهره **زرد** را در خانه اول **استرس** قرار داده. **بهراد** مغز **قرمز** رنگ را دارد؛ احساس اصلی او **خشم** است و مهره **قرمز** در خانه اول **خشم** قرار دارد. **کوشا** مغز **سبز** رنگ را دارد و احساس اصلی او **توس** است و مهره **سبز** را بر روی خانه اول **توس** قرار داده. به هر بازیکن ۲ کارت اتفاق ساده داده شده و یک کارت اوهام. کارت‌های بیماری هم در ۴ دسته به تفکیک امتیاز جدا شده و از هرکدام ۲ کارت رو شده است.

بردی



بهراد



کوشا

هر بازیکن در نوبت خود باید فقط یکی از کارهای زیر را انجام دهد:

❶ بازی کردن یکی از کارت‌های اتفاق دستش

❷ برداشتن یک بیماری از کارت‌های بیماری رو شده (به شرط داشتن احساسات مورد نیاز)

❸ بازیکنان در هر قسمت از نوبت خود علاوه بر اینکه یکی از کارهای بالا را انجام می‌دهند، می‌توانند در صورت تمایل از کارت اوهام  یا نشانگرهای دارو  یا هردو نیز استفاده کنند.



### ❶ بازی کردن کارت اتفاق

در طول بازی، بازیکنان با استفاده از کارت‌های اتفاق، احساسات خود یا سایر بازیکنان را تغییر می‌دهند. برای تغییر احساسات و کم و زیاد کردن آنها بازیکنان از مهره‌های رنگی روی مغز استفاده می‌کنند. هر بازیکن در دست خود همواره و تحت هر شرایطی ۳ کارت اتفاق دارد که می‌تواند در نوبت خود یکی از این کارت‌ها را بازی کند. برای بازی کردن کارت اتفاق، آن کارت را رو کنید، متن آن را بخوانید و احساسات خود را براساس آن تغییر دهید؛ سپس آن را به رو و در کنار دسته کارت‌های اتفاق رو نشده روی میز قرار دهید. پس از این کار از دسته کارت‌های اتفاق رو نشده، یک کارت دیگر بردارید و به دست خود اضافه کنید.

کارت‌های اتفاق به دو دسته اصلی تقسیم می‌شوند:



کارت‌های اتفاق وحشتناک



کارت‌های اتفاق ساده

در دسته اتفاقات ساده، دو نوع اتفاق شخصی و اتفاق دو نفره وجود دارد.

در دسته اتفاقات وحشتناک، کارت‌های اتفاق شخصی، اتفاق دو نفره، اتفاق عمومی و داروآزمایی وجود دارد. نکته: هر بازیکنی که به امتیاز ۱۰ برسد اجازه برداشتن و استفاده از اتفاقات وحشتناک را دارد و قبل از آن فقط باید از اتفاقات ساده بردارد و استفاده کند.

هرگدام از این کارت‌ها به نحوی در افزایش یا کاهش احساسات در مغز بازیکنان تاثیر دارند.



و وحشتناک



در دسته اتفاقات ساده

بر روی این کارت‌ها دو قسمت وجود دارد که بازیکن یکی از این دو قسمت را انتخاب کرده و اتفاق روی آن را می‌خواند و آن را اجرا می‌کند. اتفاقات به دو دسته بد و خوب تقسیم می‌شوند. اتفاق بد باعث افزایش احساسات منفی می‌شود و اتفاق خوب باعث کاهش آنها.

### اتفاق خوب



### اتفاق بد



همانطور که در کارت روبرو دیده می‌شود، اتفاق بد دارای علامت احساسات است که باعث افزایش احساسات منفی می‌شود. اما اتفاق خوب دارای علامت احساسات خط خورده است که نشان می‌دهد احساسات منفی باید کاهش یابند.

کارت‌های اتفاق دارای دو قسمت هستند که در بعضی ممکن است در یک طرفش اتفاق بد دیده شود و در یک طرفش اتفاق خوب مانند نمونه بالا. اما به طور کلی بازیکن باید در نوبت خود انتخاب کند از کدام قسمت می‌خواهد استفاده کند.

اگر بازیکن بخواهد اتفاق بد را اجرا کند، آن را روی خود اجرا می‌کند و احساسات خود را بیشتر می‌کند. اما اگر بخواهد اتفاق خوب را اجرا کند، باید یکی از بازیکنان را انتخاب کند و روی او اجرا کند.

### مثال ۱

**بردیا**، قسمت بالای کارت را انتخاب کرده و عبارت «بازیکن‌ها حواسشون به بازی نیست» را می‌خواند و دو **خشم** به خود اضافه می‌کند. برای این کار او مهره **قرمز** روی ستون **خشم** مهرز خود را دو خانه به پایین می‌برد.



### بردیا

### مثال ۲

**بهراد** این کارت را برای اجرا انتخاب می‌کند که یک اتفاق خوب است. بنابراین او **کوشا** را برای اجرا انتخاب می‌کند. او عبارت «هیچ صدای مشکوکی نمی‌آید» را بلند می‌خواند و **کوشا** دو **ترس** از خود کم می‌کند. برای این کار او باید مهره **سبز** روی ستون **ترس** مهرز خود را دو **خانه** به بالا برگرداند. **ترس** او در خانه شماره ۲ قرار دارد و اگر قرار باشد دو خانه به بالا برگردد باید **ترس** خود را **صفر** کند. اما چون **ترس** احساس اصلی **کوشا** است، این احساس هیچ‌گاه در او کمتر از یک نخواهد شد و **ترس** او فقط به **خانه** یک برمی‌گردد.




### کوشا



و وحشتناک



اتفاق‌های دو نفره: در دسته اتفاقات ساده

کارت‌هایی هستند که هم در دسته اتفاق‌های ساده دیده می‌شوند و هم وحشتناک؛ دارای **حاشیه فیروزه‌ای** بوده و در آنها علامت  دیده می‌شود.

کارت‌های اتفاق دونفره دقیقاً مانند اتفاق‌های شخصی دو قسمت دارد که بازیکن می‌تواند یکی از آنها را برای اجرا انتخاب کند. اما این اتفاق به طور همزمان بر روی ۲ بازیکن تأثیر خواهد گذاشت.

در صورتی که این اتفاق دونفره اتفاق بد باشد، بازیکن آن را بر روی خود و یکی دیگر از بازیکنان به انتخاب خودش اجرا خواهد کرد. اما اگر اتفاق خوب باشد، آن را روی ۲ نفر دیگر غیر از خودش اجرا خواهد کرد.

### مثال ۱

**بهراد** می‌خواهد یک اتفاق خوب دو نفره را اجرا کند. او باید روی دو بازیکن غیر خودش آن را اجرا کند که آن دو نفر **کوشا** و **بردیا** هستند. آنها باید یک غم از خود کم کنند.

برای این کار این دو بازیکن مهره سیاه روی ستون غم مغز خود را یک خانه به بالا می‌برند.

**بردیا** که فقط یک غم دارد، باید مهره سیاه را یک خانه به بالا ببرد که در نتیجه غم او به صفر می‌رسد.

**کوشا** که سه غم دارد، یک غم از خود کم می‌کند و مهره سیاه را در خانه شماره ۲ غم قرار می‌دهد.



**بردیا**



**کوشا**

**نکته:** در بازی ۲ نفره، اتفاق خوب دونفره فقط روی بازیکن رقیب اجرا می‌شود.



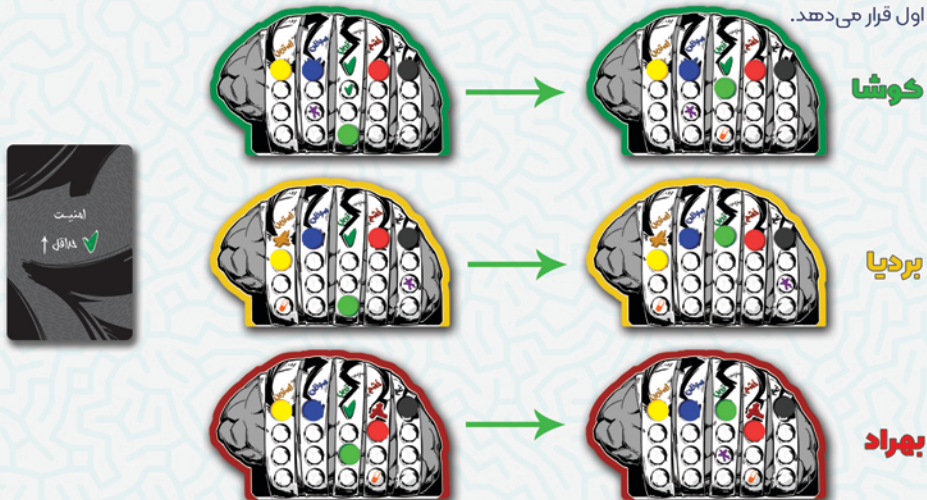
اتفاق‌های عمومی: در دسته اتفاقات وحشتناک

تعدادی کارت اتفاق عمومی مانند زلزله، جنگ و ... در دسته اتفاقات وحشتناک وجود دارد که می‌تواند یکی از احساسات تمام بازیکنان را به طور همزمان به حداقل یا حداکثر برساند.



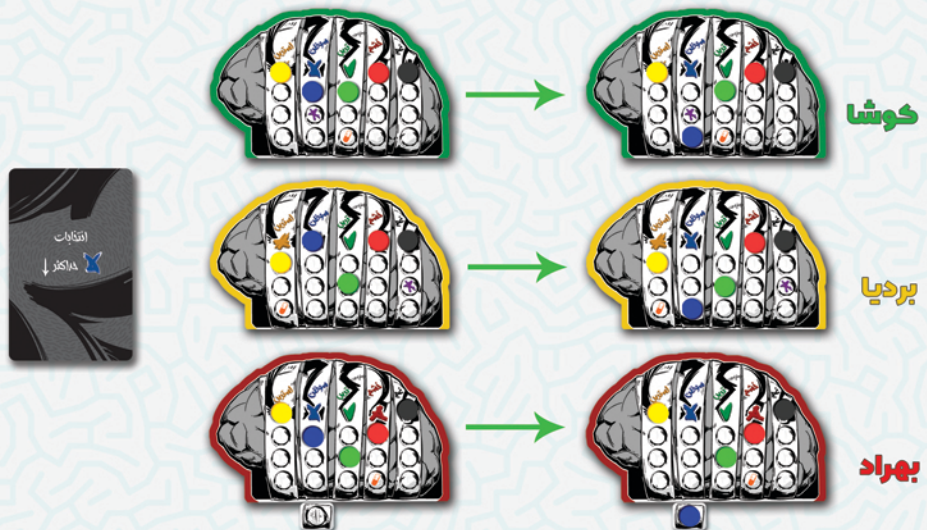
### مثال ۱

**بهراد** کارت عمومی «امنیت» را در نوبت خود بازی می‌کند؛ پس تمام بازیکنان باید **ترس** خود را به حداقل برسانند. در نتیجه آن **بردیا** و **بهراد** باید مهره **سبز** خود را بر روی حداقل آن احساس که برای آنها صفر است قرار دهند. اما احساس اصلی **کوشا** همان **ترس** است یعنی حداقل **ترس** برای کوشا عدد یک است. پس او مهره **سبز** را بر روی خانه اول قرار می‌دهد.




### مثال ۲

**بردیا** کارت عمومی «انتخابات» را در نوبت خود بازی می‌کند؛ پس تمام بازیکنان باید **سوءظن** خود را به حداکثر برسانند. در نتیجه آن **کوشا** و **بردیا** باید مهره **آبی** خود را بر روی حداکثر آن احساس که برای آنها ۳ است قرار دهند. اما **بهراد** از قبل یک نشانگر ارتقای منفی (۱-) برای ستون **سوءظن** خود قرار داده است که حداکثر **سوءظن** برای **بهراد** عدد ۴ است. پس او مهره **آبی** را بر روی خانه چهارم قرار می‌دهد. در ادامه با نشانگر ارتقای منفی آشنا خواهید شد.





## کارت‌های داروآزمایی: در دسته اتفاقات وحشتناک

یکی دیگر از کارت‌هایی دسته اتفاقات وحشتناک، کارت‌های تست داروی جدید یا داروآزمایی است؛ این کارت دارای **حاشیه نارنجی** بوده و در آن علامت  دیده می‌شود.

بازیکنی که این کارت را بازی کند، می‌تواند تا ۳ احساس یکی از بازیکنان را به انتخاب خودش (به غیر از خودش) جابجا کند. برای این کار، بازیکن در ازای کم کردن یک احساس، باید یک احساس دیگر را زیاد کند.

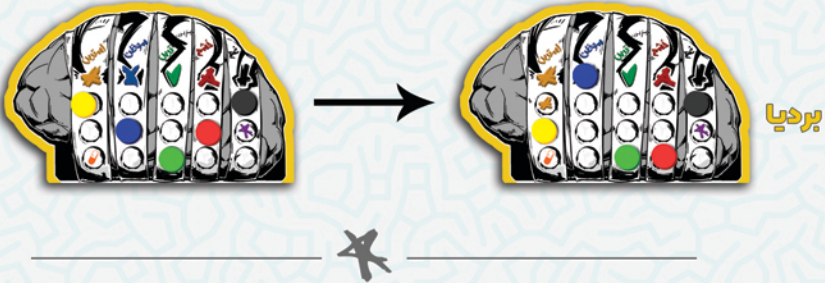
### مثال

**کوشا** می‌خواهد یک کارت داروآزمایی را بر روی **بردیا** اجرا کند. او می‌تواند تا ۳ احساس بردیا را جابجا کند.

او فقط می‌خواهد ۲ احساس از بردیا را جابجا کند.


او اول یک **سوءظن** از **بردیا** کم می‌کند و به جای آن یک **استرس** به او اضافه می‌کند.

برای انتخاب دوم، او یک **سوءظن** دیگر از **بردیا** کم می‌کند و به جای آن یک **خشم** به او اضافه می‌کند.



## ! قانون بسیار مهم: محدودیت احساسات

### اگر بیشتر از سه احساس منفی داشتیم چی می‌شه؟

اگر بر روی مغزها (صفحه شخصی بازیکنان) را با دقت نگاه کنید می‌بینید که هر ستون احساس، سه خانه فعال بیشتر ندارد و میزان هر احساس از سه عدد بالاتر نخواهد رفت. اما این فقط برای شروع بازی است. با ادامه بازی، هر بازیکن با برداشتن هر کارت بیماری، یک نشانگر ارتقای مغز  به دست می‌آورد؛ که با آن می‌تواند ظرفیت یکی از احساسات را به دلخواه خود یک خانه ارتقا دهد. برای این کار کافی است نشانگر در پایین احساس مورد نظر بگذارد و از این به بعد می‌تواند از این نشانگر به عنوان یک خانه خالی در آن احساس استفاده کند و از آن به عنوان یک خانه خالی برای قرار دادن مهره رنگی آن احساس استفاده کند. نکات مهم: - امکان جابجایی نشانگر ارتقای مغز پس از قرار دادن آن زیر احساس مورد نظر دیگر وجود ندارد. - برای دست یافتن به امتیازات بالاتر و برنده شدن در بازی، به ارتقای مغز نیاز دارید.

- انتخاب ستون احساس مورد نظر با خود بازیکن است.

در مواقعی از بازی ممکن است بازیکن تعداد بیشتر از تعداد مجاز یک ستون احساس کسب کند. به مثال صفحه بعد توجه کنید:

## مثال ۱

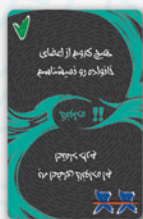
**کوشا** در صفحه خود دو احساس **خشم** دارد. او کارت روبرو را بازی می‌کند. با بازی کردن این کارت دو **خشم** دیگر به کوشا اضافه می‌شود. اما ستون **خشم کوشا** ظرفیت دو **خشم** اضافه را ندارد.





**کوشا**

## مثال ۲

**بهراد** در صفحه خود سه احساس **ترس** دارد. **کوشا** در نوبت خود کارت دو نفره روبرو را بازی می‌کند. او خودش و **بهراد** را برای اجرای آن کارت انتخاب می‌کند. با بازی کردن این کارت یک **ترس** دیگر به **بهراد** اضافه می‌شود. اما **بهراد** دیگر ظرفیت پذیرش **ترس** اضافه را ندارد.



**بهراد**

اگر هر بازیکنی، تعداد یکی از احساساتش در یک ستون، بیشتر از ظرفیت آن ستون شود، آن بازیکن دچار مشکل می‌شود. همه احساسات آن ستون از دست رفته، تا یک دور، یک نشانگر دارو  بر روی آن ستون قرار می‌گیرد و بازیکن در نوبت بعدی خود نمی‌تواند از آن ستون استفاده کند و میزان احساس آن را تغییر دهد. نشانگر ارتقای مغز  کمک می‌کند تا بازیکنان دچار این حالت نشوند.

در مثال ۱ نشانگر خشم کوشا به خانه صفر یعنی روی نماد خشم برمی‌گردد. او یک نشانگر دارو بر روی این ستون می‌گذارد و در نوبت بعدی خود نیز نمی‌تواند احساس خشم خود را تغییر دهد.

نکته بسیار مهم ۱: اگر بر روی یکی از ستون‌ها از نشانگر ارتقای مغز استفاده کرده باشید و در طول بازی، احساس بیش از ظرفیت آن ستون کسب کنید، علاوه بر صفر شدن احساس و محرومیت یک دور، آن نشانگر ارتقا را نیز از دست خواهید داد.

در مثال ۲ اگر بهراد یک نشانگر ارتقا در ستون ترس خود داشت، با بازی کردن آن کارت، مهره بر روی نشانگر ارتقا می‌رفت و برای بهراد هیچ مشکلی به وجود نمی‌آمد. چون ظرفیت ترس او ۴ عدد شده بود. اما در صورتی که آن ارتقا را داشت و به جای آن کارت، کارتی با دو ترس بازی می‌شد، در این صورت او چون ظرفیت ۵ ترس را نداشت، علاوه بر صفر شدن ترس و محرومیت یک دور، نشانگر ارتقا خود را نیز از دست می‌داد.

نکته بسیار مهم ۲: ستون احساس اصلی شامل این قانون نمی‌شود؛ به عبارت دیگر این ستون محدودیتی برای دریافت احساس ندارد. مثلاً احساس اصلی بهراد خشم است. او محدودیتی در دریافت خشم ندارد. در صورت دریافت خشم اضافه، او به تعداد مورد نیاز نشانگر ارتقای مغز (به صورت رایگان) در انتهای ستون خشم خود قرار می‌دهد و مهره خود را بر روی آن قرار می‌دهد.

## ۲ برداشتن کارت بیماری



سمت چپ پایین کارت‌های بیماری، احساسات منفی مورد نیاز برای بدست آوردن آن درج شده است. در صورتی که بازیکنی آن تعداد احساس منفی را داشته باشد می‌تواند در نوبت خود آن کارت بیماری را بردارد. هر کارت بیماری، امتیاز و پاداش‌هایی برای بازیکن دارد. مثلاً برای برداشتن این بیماری، بازیکن باید **یک استرس**، **سه ترس** و **۴ غم** داشته باشد. با برداشتن این بیماری بازیکن صاحب ۵ امتیاز می‌شود. همچنین یک نشانگر ارتقای مغز، یک کارت اوهام، یک نشانگر دارو و یک احساس دلخواه پاداش این بیماری است.

### پاداش‌های بیماری‌ها

- بازیکن یک نشانگر ارتقای مغز (🧠) دریافت می‌کند و آن را در پایین ستون دلخواه خود قرار می‌دهد.
- بازیکن یک نشانگر دارو (💊) دریافت می‌کند و آن را در هر زمان از نوبت خود می‌تواند استفاده کند.
- بازیکن یک کارت اوهام (🐼) دریافت می‌کند و آن را در هر زمان از نوبت خود می‌تواند استفاده کند.
- بازیکن یک عدد به احساس منفی دلخواه خود اضافه می‌کند. (مثلاً به خشم خود یک عدد اضافه می‌کند)

### امتیاز بیماری‌ها

سمت راست بالای هر کارت بیماری، امتیاز آن درج شده است. بازیکن با برداشتن آن بیماری آن امتیاز را می‌گیرد. علاوه بر امتیاز درج شده، ۵ نوع شکل هم در قسمت امتیاز کارت‌ها دیده می‌شود: هرکدام از این شکل‌ها در ۴ کارت بیماری تکرار شده است. اما با امتیازهای متفاوت. این علامت‌ها بیماری‌هایی را نشان می‌دهند که در یک احساس با هم مشترک هستند؛ مثلاً بیماری‌هایی که با احساس غم بیشتری در افراد ظاهر می‌شوند.





در پایان بازی، هر بازیکن که بیشترین کارت از یک دسته (شکل امتیاز) داشته باشد، امتیاز ویژه‌ای دریافت می‌کند.

چهار کارت بیماری وجود دارد که هیچ شکل خاصی ندارد و جزو هیچ دسته‌ای نیست. بنابراین دریافت آنها، به جز امتیاز درج شده در بالای کارت، امتیاز ویژه‌ای ندارد.





## \* استفاده از کارت اوهام و نشانگر دارو

بازیکنان در هر قسمت از نوبت خود علاوه بر اینکه یکی از کارهای بالا را انجام می‌دهند، می‌توانند در صورت تمایل از کارت اوهام  یا نشانگرهای دارو  یا هر دو نیز استفاده کنند.



### کارت اوهام:

این کارت‌ها به شما قدرت‌های مخفی‌ای می‌دهند که می‌توانید در نوبت‌تان به صورت آزاد از آنها استفاده کنید. این کارت‌ها از دو روش بدست می‌آیند:

با برداشتن بعضی از کارت‌های بیماری که در قسمت پاداش علامت  درج شده باشد در صورتی که بر روی مغزتان، مهره‌ی احساسات بر روی خانه‌ای قرار بگیرد که در آن علامت  باشد. در هر صورت، می‌توانید یک کارت اوهام از روی دسته این کارت‌ها بردارید و در دست خود قرار دهید. در هر بخش از نوبت خود می‌توانید این کارت‌ها را آزادانه استفاده کنید. این کارت‌ها یکبار مصرف هستند و در صورت استفاده باید به رو سوزانده شوند.

نکته مهم: بازیکن باید کارت‌های اوهام را فقط در نوبت خودش استفاده و اجرا کند. اما کارت «مصونیت در برابر یک اتفاق مثبت یا منفی» را می‌تواند در نوبت دیگر بازیکنان نیز استفاده کند. مثلاً یکی از بازیکنان می‌خواهد اتفاق دوفره‌ای را بازی کند که احساسات شما را نیز تحت تاثیر قرار دهد. شما می‌توانید در همان لحظه با رو کردن کارت «مصونیت...» از این اتفاق جلوگیری کنید.

### نشانگر دارو:

داروها به شما در کنترل احساسات یا تاثیر روی حریف کمک می‌کند. داروها از دو روش بدست می‌آیند: با برداشتن بعضی از کارت‌های بیماری که در قسمت پاداش علامت  درج شده باشد در صورتی که بر روی مغزتان، مهره‌ی احساسات بر روی خانه‌ای قرار بگیرد که در آن علامت  باشد. در هر صورت، می‌توانید یک نشانگر دارو بردارید و در دست خود قرار دهید. در هر بخش از نوبت خود می‌توانید این داروها را آزادانه استفاده کنید. این داروها یکبار مصرف هستند و در صورت استفاده باید سوزانده شوند. به سه روش می‌توان از دارو استفاده کرد:

۱- گذاشتن دارو روی یکی از ستون احساسات حریف: با این کار حریف تا یک دور نمی‌تواند از آن احساس استفاده کند؛ نه می‌تواند احساس آن را کم و زیاد کند و نه می‌تواند با آن احساس کارت بیماری بردارد. پس از آن یک دور، بازیکن دارو را حذف می‌کند و به حالت عادی برمی‌گردد.


۲- گذاشتن دارو روی یکی از ستون احساسات خودتان: با این کار می‌توانید برای یک دور از آن احساس محافظت کنید. یعنی هیچ بازیکنی نمی‌تواند آن احساس را با کارت‌های خود تغییر دهد.

۳- استفاده از دارو برای جابجایی احساسات خودتان: بازیکن می‌تواند به هر تعداد که می‌خواهد، دارو بدهد و به همان تعداد احساسات خود را جابجا کند. هر دارو فقط یک احساس و با کم کردن هر احساس باید احساس دیگری را زیاد کند! مثلاً با دادن یک دارو می‌تواند یک خشم به خود اضافه کند و یک ترس از خود کم کند؛ و با دادن یک داروی دیگر یک استرس از خود کم کند و یک غم به خود اضافه کند.

## O پایان بازی و امتیازشماری

هر زمان که یکی از بازیکنان به امتیاز ۲۰ برسد بازی تمام می‌شود. (بازیکنان به صورت توافقی برای طولانی شدن بازی می‌توانند امتیاز ۳۰ را برای پایان بازی انتخاب کنند.)  
پس از پایان بازی، امتیازات جمع شده، امتیاز ویژه کارت‌های بیماری نیز محاسبه می‌شود و بازیکن برنده مشخص می‌شود.

### محاسبه امتیاز ویژه کارت‌های بیماری:

هر بازیکنی که بیشترین تعداد از هر شکل امتیاز کارت‌های بیماری را داشته باشد، ۳ امتیاز می‌گیرد. مثلاً اگر کسی یک کارت با شکل  داشته باشد ولی هیچ بازیکنی از آن نداشته باشد، او سه امتیاز می‌گیرد. اگر بازیکنان به صورت مساوی از یک شکل داشته باشند، هیچ یک امتیاز ویژه‌ای نخواهند گرفت. در نهایت با جمع امتیازهای روی کارت‌ها و امتیازهای ویژه بیماری، بازیکن برنده مشخص می‌شود.  
مثال: در این مثال پس از محاسبه امتیاز بیماری‌ها و امتیازهای ویژه **کوشا** برنده بازی شده است.



#### کوشا

امتیاز بیماری‌ها:

$$1+5+5+7=18$$

امتیاز ویژه:

۳ امتیاز برای 

۳ امتیاز برای 

هیچ امتیاز برای  (برابر با **بهراد**)

مجموع امتیاز:  $18+6=24$



#### بردیا

امتیاز بیماری‌ها:

$$1+5+5+3+7=21$$

امتیاز ویژه:

هیچ امتیاز برای  (برابر با **بهراد**)

مجموع امتیاز:  $21+0=21$



#### بهراد


امتیاز بیماری‌ها:

$$1+5+3+3+7=19$$

امتیاز ویژه:

۳ امتیاز برای شکل 

هیچ امتیاز برای  (برابر با **بردیا**)

هیچ امتیاز برای  (برابر با **کوشا**)

مجموع امتیاز:  $19+3=22$



گروه بازی‌سازی بابرکا در سال ۱۳۹۵ به بهونه ساخت بازیهای رومیزی تشکیل شد؛ هدفمون اولاً ترویج بازی رومیزی بین مردم و ثانیاً تولید بازی‌های با کیفیت داخلیه. بازی‌هایی که جای خالی‌شون تو دنیای امروزی توی جمع‌های دوستانه و خانوادگی حس می‌شه؛ بازی‌هایی که ورودشون به این جمع‌ها باعث میشه که حتی برای چند دقیقه هم که شده همگی از بحث سیاسی و اقتصادی گرفته تا دیدن کلیپ یا بازی با گوشی رو کنار بذارن و دور هم جمع بشن و یه تجربه خیلی هیجان‌انگیز و بعضی وقتا خنده‌دار داشته باشند؛ بازی‌هایی که سردی دوره‌می‌ها رو از بین می‌بره و خودش بهونه ای برای دور هم جمع شدن.

طراح بازی: فائزه خمیرانی  
تصویرسازی و لوگو تایپ: اوهام؛ پویا تیموریان  
گرافیکست: محمدرضا آرامش  
مدیریت پروژه: محمدمهدی جهانی  
گروه تولید: محمد بنیانیان، امیرحسین عسکری

با تشکر از عزیزانی که در مسیر طراحی بازی و تولید محتوای علمی در مورد بیماری‌های روانی همراه ما بودند.

همکاران ما در بابرکا:

صدیقه پالیزدار، معصومه اصلانی،  
شهربانو اصلانی، سارا اصلانی

عزیزانی که در مسیر تولید بازی همراه ما بودند:

حسن بنیانیان، مریم برهانی پور،  
نادر جهانی، مینا صفری،  
الناز طالع، زهرا شجری،  
محمدسجاد آرامش، بهار آرامش



BABORKA



RBB GAMES

©2023, Baborka. All rights reserved.

کلیه حقوق این اثر برای بابرکا محفوظ است.

بازی‌های دیگه ما رو امتحان کنید!

WWW.BABORKA.IR

