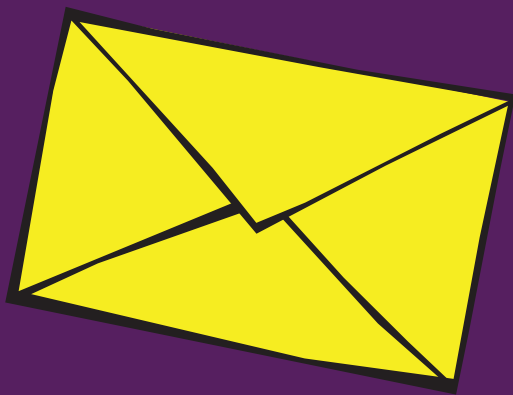


راهنمای بازی

نامه‌ای به گیلاس



۲-۴	۲۰	+۱۰
نفر	دقیقه	سال

قصه‌ی نامه‌ای به گیلاس در همان اسم بازی خلاصه می‌شود:
هرکسی بتواند نامه‌ی خودش را به گیلاس خانم برساند، می‌تواند
توجه و عشق او را به خودش جلب کند!

در طول بازی بازیکنان تلاش می‌کنند تا با ریسک کردن، استفاده از
قدرت منطق، پیش‌بینی و کمی هم تکیه بر شانس و اقبال دست
حریفان را بخوانند و نه تنها جلوی نامه‌رسانی آنها را بگیرند، بلکه
یکی‌یکی از میدان به درشان کنند تا تنها کسی باشند که نامه را به
دست گیلاس خانم می‌رسانند!

کارت‌های بازی شامل چند نقش، از جمله خود گیلاس خانم است.
بازیکنان با استفاده از قابلیت هر نقش تلاش می‌کنند در هر دور
بازی بازیکنان دیگر را بسوزانند تا خودشان باقی بمانند و
یک نشان عشق دریافت کنند. بازیکنی که بتواند
تعداد مشخصی نشان عشق بدست
بیاورد برنده بازی می‌شود!

اجزای بازی



۱۶ کارت بازی

(تعداد هر کارت در بازی با نقطه‌هایی در بالای کارت مشخص شده‌است)



دفترچه راهنما



۱۲ نشان عشق

اجزای هر کارت

تعداد کارت این نقش در بازی



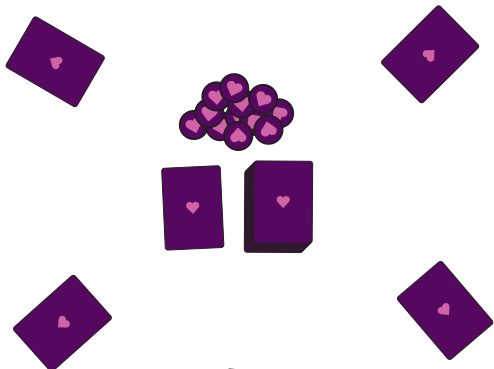
روش بازی

آغاز هر دور

هر دست بازی شامل چند دور می‌شود. در آغاز هر دور از بازی:

- تمام کارت‌ها را بُر بزنید و به پشت وسط میز همراه با نشان‌ها قرار بدهید!
- کارت رویی را بدون اینکه ببینید، به پشت بسوزانید و کنار بگذارید!
- * در بازی دو نفره، ۳ کارت دیگر را هم بسوزانید ولی به رو!
- به هر بازیکن یک کارت بدهید! هر بازیکن فقط باید کارت خودش را ببیند!

جوان‌ترین بازیکن دور را آغاز می‌کند و بعد از آن بازی به نوبت و در جهت عقربه‌های ساعت ادامه پیدا می‌کند!

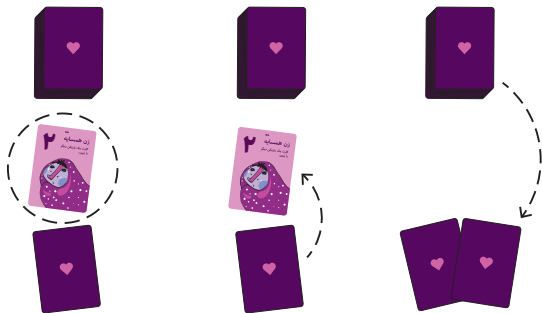


هر نوبت

هر نوبت در بازی خیلی ساده است:

اول یک کارت بکش؛ بعد یک کارت از دستت بازی کن!

به این ترتیب که بازیکنی که نوبتش است باید ابتدا یک کارت از وسط بکشد و سپس باید یک کارت (از دو کارتی که اکنون دارد) به رو جلوی خودش بازی کند و سپس باید قابلیت نوشته شده روی آن کارتی که بازی کرده را اجرا کند!



۳. قابلیت کارت را اجرا کن!

۲. یک کارت بازی کن!

۱. یک کارت بکش!

بعد از این نوبتش تمام می شود و نفر سمت چپ به همین ترتیب بازی را ادامه می دهد؛ یعنی یک کارت می کشد، و یک کارت جلوی خودش بازی می کند!

سوختن بازیکنان

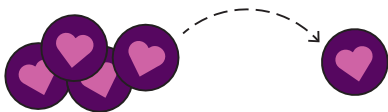
در هر دور ممکن است تعدادی از بازیکنان بسوزند و از دور بازی خارج شوند. بازیکنی که سوخته، کارتش را به رو می‌سوزاند و تا آخر آن دور بازی نمی‌کند!

پایان هر دور

در دو حالت زیر دور به پایان می‌رسد:

- همه چیز یکی بسوزند؛ اگر تمام بازیکنان به جز یک نفر سوخته باشند، دور تمام می‌شود و بازیکنی که باقی‌مانده برنده است!

- کارت‌ها تمام شود؛ اگر در پایان نوبت یک بازیکن، دسته کارت‌های وسط تمام شده باشد آن دور بلافاصله به پایان می‌رسد و همه باید کارت خود را رو کنند و بازیکنی که بزرگترین عدد را داشته باشد برنده است! در صورت تساوی بین چند بازیکن، بازیکنی که مجموع اعداد کارت‌هایی که بازی کرده بیشتر باشد، برنده است!



بازیکن برنده یک نشان عشق برای خودش بر می‌دارد و سپس دور بعدی بازی آغاز می‌شود و بازی به همین ترتیب ادامه پیدا می‌کند!

پایان بازی

بازی در یکی از حالات زیر (به انتخاب خودتان) به پایان می‌رسد:

● زمانی که یکی از بازیکنان تعداد مشخصی نشان عشق (به نسبت تعداد بازیکنان در جدول زیر) کسب کرده باشد بازی به پایان می‌رسد و آن بازیکن برنده‌ی بازی است:

● بازی ۲ نفره ← ۷ نشان عشق

● بازی ۳ نفره ← ۵ نشان عشق

● بازی ۴ نفره ← ۴ نشان عشق

● بازی بعد از ۹ دور به پایان می‌رسد، که در این حالت بازیکنی که بیشترین نشان عشق را بدست آورده باشد برنده‌ی بازی است!

نکته‌ها

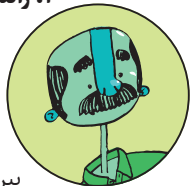
- هر بازیکن در نوبتش باید قابلیت کارتی که به رو جلوی خودش بازی کرده را اجرا کند، نه کارتی که در دستش مانده است!
- بازیکنان کارتهایی که بازی می‌کنند را باید روی هم قرار دهند، طوری که همیشه آخرین کارتی که بازی کرده‌اند مشخص باشد!
- تمام بازیکنان، به جز بازیکنی که نوبتش است، یک کارت در دست دارند!

راهنمای نقش‌ها

هر نقش قابلیت دارد که به محض بازی شدن باید اجرا شود! قابلیت هر نقش روی کارت ذکر شده، ولی اینجا مفصل‌تر توضیح داده‌ایم:

۱. راننده تاکسی؛ از همه جا خبر داره!

بازیکنی که کارت راننده تاکسی را بازی کند باید کارت یک بازیکن دیگر را حدس بزند! برای حدس زدن، هم می‌شود اسم نقش را پرسید و هم شماره کارت! (مثلاً هم می‌تواند پرسد: «تو قصابی؟» و هم می‌تواند پرسد: «تو شماره پنجی؟»)

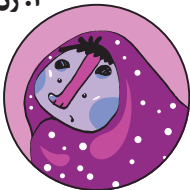


نکته مهم: راننده تاکسی نمی‌تواند نقش «راننده تاکسی» را حدس بزند!

اگر درست حدس زده باشد آن بازیکن می‌سوزد و باید کارتش را به رو جلوی خودش بگذارد و تا آخر آن دور از بازی خارج می‌شود! اگر هم اشتباه حدس زده باشد آن بازیکن لازم نیست کارتش را نشان بدهد، تنها کافیس‌ت بگوید: «اشتباه!». ولی حتماً باید راستش را بگوید!

۲. زن همسایه؛ فضوله!

بازیکنی که کارت زن همسایه را بازی کند می‌تواند کارت یک بازیکن دیگر به انتخاب خودش را ببیند! فقط نباید به بقیه بازیکنان لو بدهد که چی دیده!



۳. عمه؛ ادعا داره!

بازیکنی که کارت عمه را بازی کند باید یک بازیکن دیگر را انتخاب کند تا هر دو کارت در دستشان را مخفیانه به هم نشان بدهند!
بازیکنی که عدد کارتش کمتر باشد می‌سوزد و از دور خارج می‌شود! اگر مساوی بودند هیچ اتفاقی نمی‌افتد!



۴. لات؛ قلدره!

بازیکنی که کارت لات را بازی کند تا نوبت بعدی که به او برسد، هیچ کارتی رویش اثر نمی‌کند!
یعنی نه راننده تاکسی می‌تواند کارتش را حدس بزند، نه زن همسایه می‌تواند کارتش را ببیند و ...!



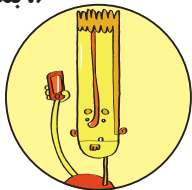
۵. قصاب؛ زورگوعه!

بازیکنی که کارت قصاب را بازی کند باید کارت یک بازیکن دیگر (یا خودش) را به رو بسوزاند و یک کارت دیگر بکشد!
اگر کارت‌های وسط تمام شده باید آن کارتی که اول دور به پشت سوزانده شده را بردارد!



۶. بنگاهی؛ زبله!

بازیکنی که کارت بنگاهی را بازی کند باید کارتی که در دست دارد را با کارت یک بازیکن دیگر (که هنوز در بازیست) عوض کند!



۷. آرایشگر؛ سوسوله!

آرایشگر قابلیت خاصی ندارد! ولی اگر زمانی بازیکنی کارت آرایشگر را همراه کارت قصاب (۵) یا بنگاهی (۶) با هم داشته باشد، باید آرایشگر را بازی کند! گرچه که بازیکن می‌تواند کارت آرایشگر را همینطوری الکی هم بازی کند (بدون اینکه قصاب یا بنگاهی داشته باشد) و اینگونه بقیه را گمراه کند!



۸. گیلاس؛ ناز داره!

گیلاس قابلیت خاصی ندارد! ولی اگر بازیکنی به هر دلیلی کارت گیلاس را بازی کند یا بسوزاند (مثلا به زور قصاب) از دور بازی خارج می‌شود!



سرگذشت بازی

برگردان و تصویرسازی این بازی اولین بار در اسفند ۹۴ توسط آرش رنجبران و بر اساس بازی کارتی محبوب Love Letter انجام شد. قصد داشتیم این بازی را به عنوان هدیه‌ی نوروز ۹۵ به مخاطبان بدهیم. برای همین فایل قابل دانلود آن را در سایت گذاشتیم تا علاقمندان بتوانند پرینت و بازی کنند.

از آنجاییکه این بازی برای ما با خاطرات شروع فعالیت سایت رومیز پیوند خورده، برایمان خیلی عزیز است. از همین رو هنگامیکه تصمیم به گسترش فعالیت رومیز، به عنوان استودیوی طراحی بازی گرفتیم، نامه‌ای به گیلاس اولین گزینه‌ی پیش رویمان بود. پس مانند صندوقچه‌ای قدیمی و گرانبها از انباری درش آوردیم و خاکش را زدودیم و تلاش کردیم تا به محصولی شایسته تبدیلش کنیم.

امیدواریم از این بازی لذت ببرید و نامه‌تان به دست یارتان برسد!

با افتخار، تقدیم به آرش رنجبران
تیم رومیز

رومیز
این بازی

خلاصه روش بازی

آغاز هر دور:

۱. کارت‌ها را بُر بزنید و یک کارت را ندید بسوزانید!
۲. به هر بازیکن یک کارت بدهید!
۳. یکی از بازیکنان دور را آغاز می‌کند!

هر بازیکن در نوبتش باید:

۱. یک کارت از وسط بکشد و به دستش اضافه کند!
۲. یکی از دو کارتی که در دست دارد را به رو جلوی خودش بازی کند!
۳. قابلیت کارتی که بازی کرده را اجرا کند!

پایان هر دور:

زمانیکه تمام بازیکنان جز یکی بسوزند و یا کارت‌های وسط تمام شود، دور به پایان می‌رسد و بازیکن باقی‌مانده یا بازیکن با کارت عدد بالاتر، یک نشان عشق می‌گیرد. دورهای بعدی هم به همین شکل بازی می‌شود.

پایان بازی:

بازی زمانیکه یکی از بازیکنان ۴ نشان عشق (در بازی ۴ نفره)، ۵ نشان (در بازی ۳ نفره) و ۷ نشان (در بازی ۲ نفره) بدست بیاورد به پایان می‌رسد و آن بازیکن برنده‌ی بازی است!



تولیدی از
مُستفیل



طرح و توسعه
رومیگز

برگردانی از بازی: Love Letter

طراح بازی: Seiji Kanai

تصویرگر: آرش رنجبران

کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر برای گروه رومیگز محفوظ است.