

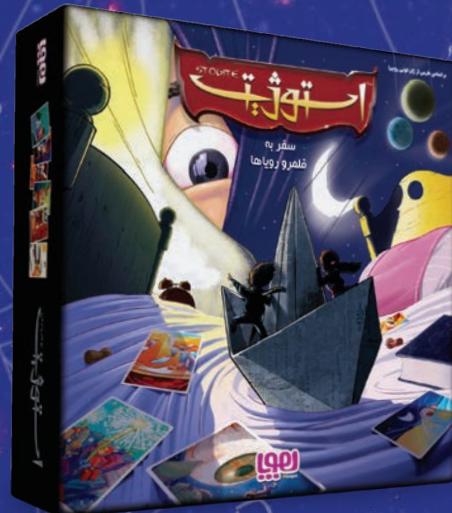
STOGITE™

# ار-تُوْزَّتْ



راهنمای بازی

هُوپا  
Hoopa



طراح بازی: زان لوئی روپیرا

ایده‌پرداز و تصویرگر: نعیم تدین

رنگ آمیزی دیجیتال کارت‌ها: فاطمه علیپور

طراح گرافیک: مهدخت رضاخانی

مدیر تولید: علیرضا لولاگر

® & © 2018 / HOOPA

کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر برای نشر هوپا محفوظ است.

## داستان بازی

پادشاه نگران است: آخرین روزهای زمستان سر رسیده و قصه‌گو و خوابگزار بزرگ شهر، در اولین روز بهار برای همیشه از سرزمین اسرار آمیز «استوژیت» خواهد رفت. اما چه کسی این توانایی را دارد تا جای خالی او را پُر کند؟ شما، بهترین پیشگوهای سرزمین «استوژیت» هستید که باید در رقابت با یکدیگر، جایگزینی شایسته را برای خوابگزار بزرگ انتخاب کنید. پیش روی شما، تصاویری است که بهترین نقاشان این سرزمین بر اساس خواب‌های پر رمز و راز پادشاه نقاشی کرده‌اند، و این شمایید که باید با داستان‌ها و روایت‌های خود، خلاقیت و قدرت ذهن خوانی حرفاندان را به آزمون بگذارید. اما به یاد داشته باشید که این تصاویر، نه آن قدر شفاف و سرراست هستند که همه به سادگی معنای آن‌ها را کشف کنند، و نه آن قدر بی معنا و دور از ذهن که برای هیچ کس قابل فهم نباشد. آیا در بیان این رقابت، سرزمین «استوژیت» خوابگزاری خردمند و شایسته پیدا خواهد کرد؟



در ادامه با روش بازی ۴ تا ۸ نفره استوژیت آشنا می‌شویم. برای آشنایی با روش‌های بازی ۲ نفره به صفحه‌های ۱۶۹ و برای بازی ۳ نفره به صفحه‌ی ۱۹ دفترچه مراجعه کنید.

## اجزای بازی

۱ عدد صفحه‌ی بازی



۹۶ عدد کارت تصویر



۸ عدد مهره‌ی چوبی



۸X۸ عدد نشان رأی‌دهی

۲

## بازی چهار تا هشت نفره

### لوازم بازی:

مهره امتیازشماری	کارت رأی دهنده	صفحه‌ی بازی	کارت تصویر
۸ عدد	۸ سری (از ۱ تا ۸)	۱ عدد	۹۶ عدد

### چیدمان شروع بازی:

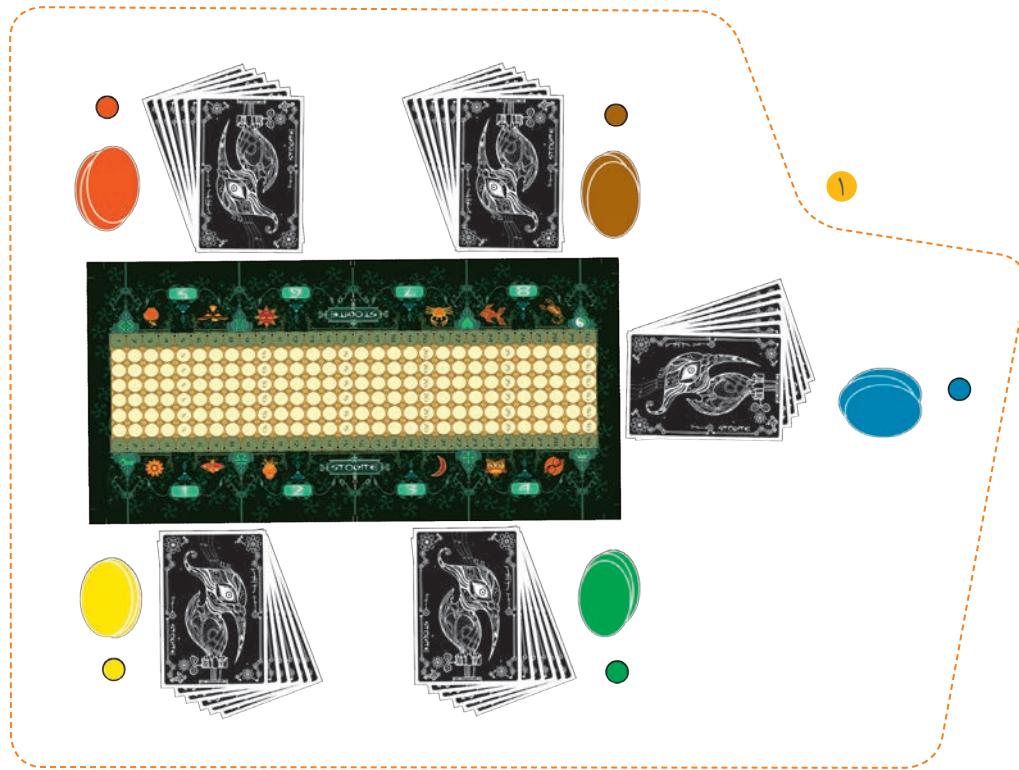
- صفحه‌ی امتیازدھی را روی میز قرار دهید.
- هر بازیکن یک مهره را انتخاب می‌کند و کارت‌های رأی دهنده هم رنگ آن مهره را برای خود برمی‌دارد.
- کارت‌های تصویر را بُر بزنید و به هر بازیکن ۶ عدد کارت تصویر بدهید. بقیه‌ی کارت‌های تصویر را به عنوان کارت‌های ذخیره کنار بگذارید. (شکل ۱)
- کارت‌های تصویر خود را در طول بازی به هیچ عنوان به دیگر بازیکنان نشان ندهید.
- یک نفر را به قید قرعه یا با توافق جمع به عنوان اولین قصه‌گو انتخاب کنید. بعد از هر دور، مقام قصه‌گو به نفر سمت راست او منتقل می‌شود.

### هدف بازی:

هدف در هر دور از بازی، پیدا کردن کارت تصویر انتخاب شده توسط قصه‌گو است. قصه‌گو باید به گونه‌ای کارت تصویر مورد نظر خود را توصیف کند که به آسانی توسط بقیه شناسایی نشود.

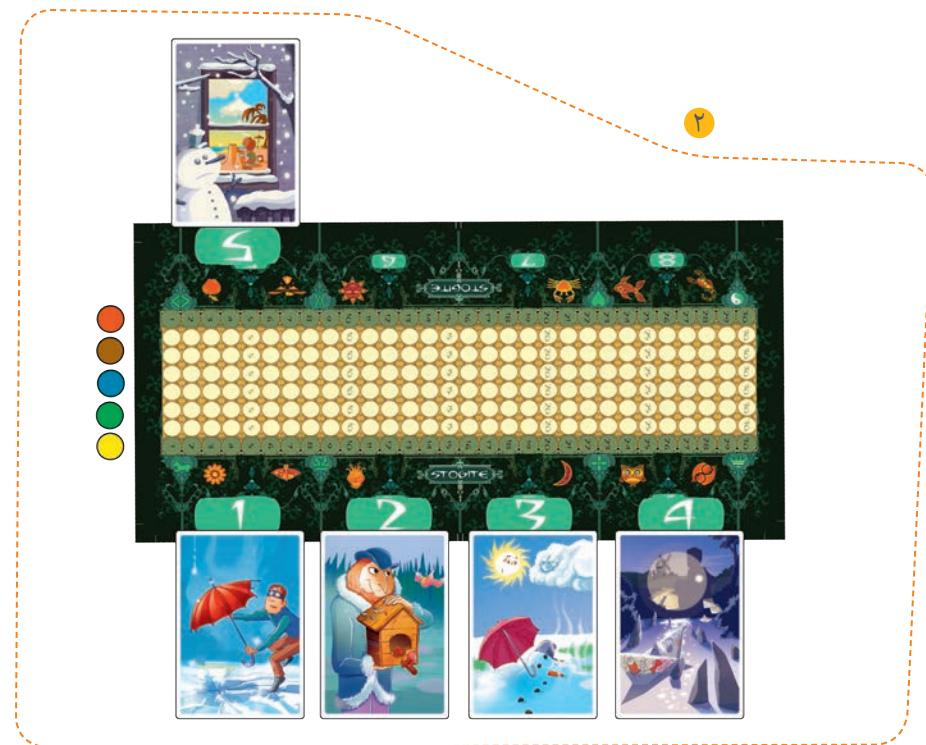
### روش بازی:

- قصه‌گو به کارت‌های تصویرش نگاه کرده، یکی از آن‌ها را در ذهن خود انتخاب می‌کند. سپس سعی می‌کند با یک نشانه، کارت مورد نظر خود را برای بقیه توصیف کند. این نشانه می‌تواند یک کلمه، یک جمله، یک شعر، قسمتی از یک آهنگ، یک آوا، یک ضرب المثل، یک ژست یا هر چیز دیگری باشد.
- قصه‌گو آن کارت را به صورتی که تصویر کارت دیده نشود روی زمین می‌گذارد.



۳- اکنون بازیکنان دیگر باید از بین ۶ کارت تصویرشان، کارتی را انتخاب کنند که بیشترین شباهت ظاهری یا مفهومی را به نشانه‌ی مورد نظر **قصه‌گو** داشته باشد. هر بازیکن کارت تصویر منتخبش را به نحوی که تصویر کارت توسط هیچ کس دیده نشود به **قصه‌گو** می‌دهد.

۴- بعد از اینکه همه‌ی بازیکنان کارت‌های تصویر منتخب خود را به **قصه‌گو** تحويل دادند، **قصه‌گو** این کارت‌ها را به همراه کارت تصویر خود بُر زده و آن‌ها را به صورت تصادفی در حاشیه‌ی صفحه‌ی امتیازدهی در کنار شماره‌های ۱ تا ۸ قرار می‌دهد. (یعنی به هر کارت تصویر یک شماره اختصاص می‌دهد). (شکل ۲)



### ● رأى دهی:

- اکنون باید بازیکنان از بین کارت های تصویر چیده شده، کارت تصویر مورد نظر قصه‌گو را کشف کنند. برای این کار، هر بازیکن می بایست تمام کارت های تصویر چیده شده را به دقت نگاه کند و در نهایت یک کارت را در ذهن خود انتخاب کند.
- هر بازیکن مطابق با شماره‌ی کارت تصویری که حدس می زند کارت تصویر قصه‌گو است، یک کارت رأى دهی خود را به صورت مخفیانه به قصه‌گو می دهد. (بازیکنان باید کارت های رأى دهی خود را به گونه‌ای قرار دهند که هیچ کس دیگری نفهمد آن‌ها به چه شماره‌ای رأى داده اند).
- هیچ بازیکنی نباید به کارت تصویر خود رأى بدهد.

۴- بعد از اینکه تمام بازیکن‌ها انتخاب خود را انجام دادند و کارت‌های رأی‌دهی خود را تحويل دادند، **قصه‌گو** آن‌ها را رو می‌کند و هر کارت رأی‌دهی را در زیر کارت تصویری که به آن رأی داده است قرار می‌دهد (شکل ۳).

۵- در نهایت، **قصه‌گو** شماره‌ی کارت تصویر خود را اعلام می‌کند تا معلوم شود چه کسانی کارت تصویر او را درست حدس زده‌اند.

۶- حواستان باشد که خود **قصه‌گو** نمی‌تواند رأی بدهد.



### ● امتیازدهی:

۱- در حالتی که همه‌ی بازیکنان کارت تصویر **قصه‌گو** را درست حدس زده باشند، **قصه‌گو** صفر امتیاز و بقیه‌ی بازیکنان هر کدام ۲ امتیاز می‌گیرند. (یعنی **قصه‌گو** به قدری کارت تصویر خود را واضح توصیف کرده است که همه‌ی بازیکنان آن را به راحتی پیدا کرده‌اند. پس توصیف‌ش ساده‌انگارانه و کم ارزش بوده است).

۲- در حالتی هم که هیچ بازیکنی کارت تصویر **قصه‌گو** را درست حدس نزده باشد، باز هم **قصه‌گو** هیچ امتیازی نمی‌گیرد و بقیه‌ی بازیکنان هر کدام ۲ امتیاز می‌گیرند. (یعنی **قصه‌گو** به قدری کارت تصویر خود را مفهم و پیچیده توصیف کرده است که هیچ بازیکن دیگری توانسته آن را پیدا کند. پس باز هم توصیف‌ش کم ارزش بوده است).

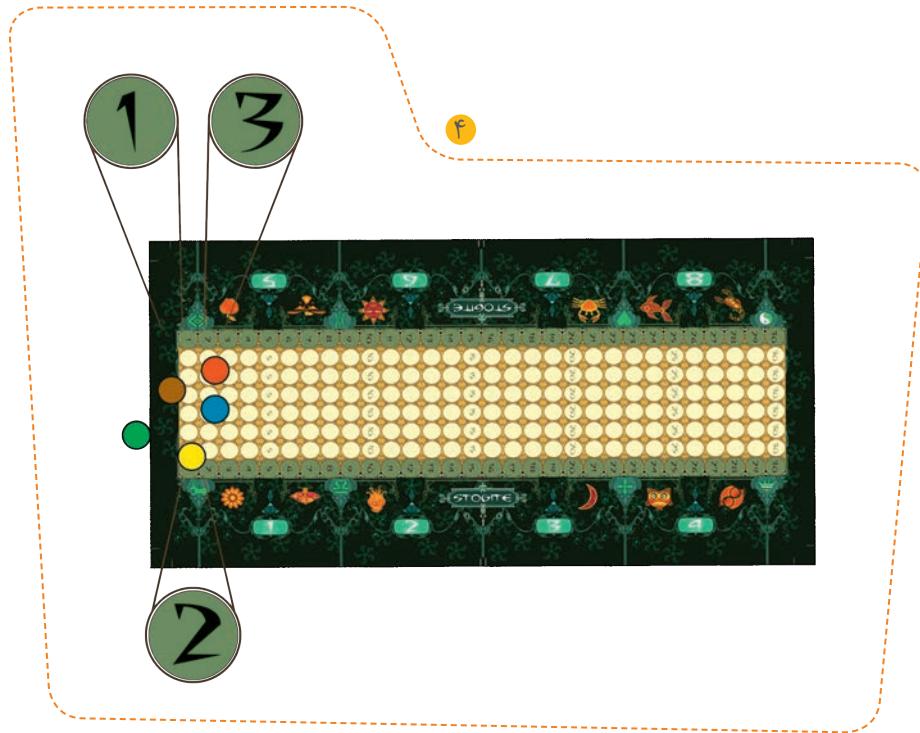
۳- در هر حالت دیگری (حتی اگر فقط یک بازیکن به کارت تصویر **قصه‌گو** رأی داده باشد)، **قصه‌گو** ۳ امتیاز و بازیکن یا بازیکنی هم که کارت تصویر وی را درست پیدا کرده اند ۳ امتیاز می‌گیرند. (یعنی این بار **قصه‌گو** توانسته به گونه‌ای ماهرانه کارت تصویر خود را دوپهلو و چندلایه توصیف کند که تنها بازیکنان کمی توانسته اند آن را پیدا کنند. پس توصیف‌ش خلاقانه و با ارزش بوده است).

۴- در ادامه، هر بازیکن (به غیر از **قصه‌گو**) به ازای هر بازیکنی که به کارت تصویرش رأی داده باشد، یک امتیاز اضافی می‌گیرد. (یعنی این بازیکن توانسته به گونه‌ای زیرکانه کارت تصویر خود را مطابق با مفهوم بیان شده در توسط **قصه‌گو** انتخاب کند که ذهن دیگران را از کارت تصویر اصلی منحرف کرده است و باعث شود تا به کارت تصویر او رأی بدهند. پس انتخابی هوشمندانه و با ارزش بوده است). (شکل ۴)

۵- در آخر، **قصه‌گو** امتیاز هر بازیکن را محاسبه می‌کند و مهره‌ی هر بازیکن را روی صفحه‌ی امتیازدهی، به تعداد امتیاز کسب شده در آن دور از بازی جلو می‌برد (شکل شماره‌ی ۴) ... و سرانجام مقام **قصه‌گو** را به نفر سمت راست خود تحویل می‌دهد.

### ● ادامه‌ی بازی:

**قصه‌گوی** جدید، کارت‌های بازی شده را درون جعبه می‌ریزد و از روی دسته‌ی کارت‌های ذخیره، یک کارت تصویر جدید به هر بازیکن می‌دهد (تا هر بازیکن دوباره ۶ کارت تصویر داشته باشد). سپس بازی مشابه با دور اول ادامه می‌یابد.



(هر گاه بازی به قدری ادامه پیدا کرد که کارت های تصویر ذخیره تمام شدند، کارت های ریخته شده درون جعبه را بُر بزنید و از آن ها به عنوان کارت های تصویر ذخیره استفاده کنید).

### اتمام بازی:

- ۱- اولین بازیکنی که به امتیاز ۳۰ بررسد برنده‌ی بازی است و بازی پایان می‌یابد.
- ۲- البته می‌توان برای پایان بازی روش‌های دیگری را نیز در نظر گرفت. مثلاً زمانی بازی به پایان بررسد و امتیازها شمرده شوند که همه‌ی بازیکن‌ها یک بار به مقام **قصه‌گو رسیده** باشند. یا مثلاً اولین بازیکنی که به امتیاز ۶۰ بررسد برنده‌ی بازی باشد (برای این کار باید بعد از رسیدن به عدد ۳۰ روی صفحه‌ی امتیازدهی دوباره از عدد ۱ شروع کنید).

## بازی دو نفره‌ی ذهن خوانی

### لوازم بازی:

مهره امتیازشماری	کارت رأی دهی	صفحه‌ی بازی	کارت تصویر
۱ عدد	۲ سری (از ۱ تا ۸)	۱ عدد	۹۶ عدد

### چیدمان شروع بازی:

صفحه‌ی امتیازدهی را روی میز قرار دهید. هر بازیکن یک سری از کارت‌های رأی دهی (از شماره‌ی ۱ تا شماره‌ی ۸) را انتخاب می‌کند. سپس یک مهره‌ی امتیازشماری را در پایین صفحه‌ی امتیازدهی قرار دهید. هر کدام از بازیکن‌ها هشت کارت از روی دسته‌ی کارت‌های تصاویر برミ دارند و آنها را در دو ردیف چهارتایی و به صورتی که تصاویر آنها برای هر دو بازیکن قابل مشاهده باشد در برابر خود قرار می‌دهند (شکل ۵).

کارت‌ها با توافق طرفین از یک تا هشت شماره‌گذاری می‌شوند.

### برنده‌ی بازی:

هریک از بازیکنان سعی می‌کند تا واکنش بازیکن مقابله را به هر یک از کارت‌های خود به درستی حدس بزند. این بازی برنده ندارد و در هر نوبت امتیاز برای هر دو بازیکن منظور می‌شود.

### شروع بازی:

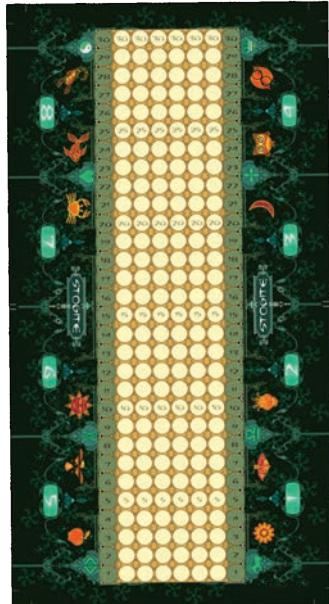
در هر نوبت بازی، **قصه‌گو** به کارت‌های تصویرش نگاه کرده، یکی از آن‌ها را انتخاب می‌کند. سپس کارت انتخاب شده را روی صفحه‌ی بازی قرار می‌دهد (شکل ۶).

### رأی دهی:

قصه‌گو پس از قراردادن کارت خود روی صفحه‌ی بازی باید حدس بزند که بازیکن مقابله در جواب کدام کارت خود را بازی می‌کند. سپس شماره‌ی آن کارت را به پشت در جای خالی کارت خود قرار می‌دهد (شکل ۷). پس از این نوبت بازیکن مقابله است که در پاسخ به کارت **قصه‌گو**، یک کارت را بازی کند (شکل ۸).

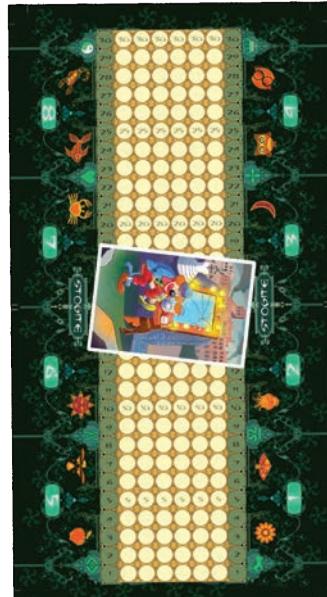
بازی دو نفره بین بازیکن‌ها

هر بازیکن ۸ کارت را در دو ردیف  
۴ تایی در برابر خود می‌چیند.



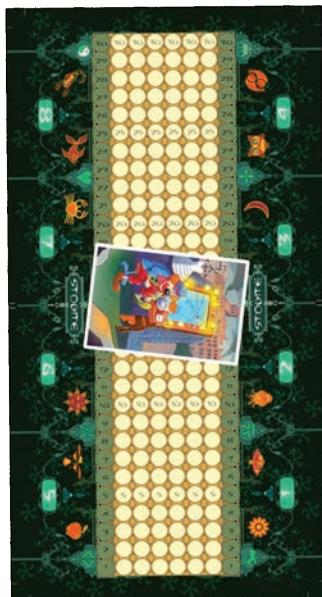
قصه‌گو یک کارت را انتخاب کرده و روی صفحه‌ی بازی قرار می‌دهد.

۱۱



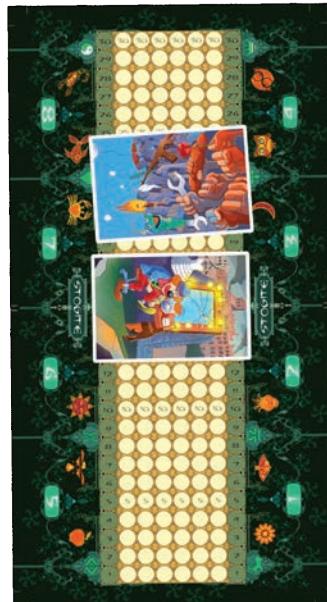
۶

قصه گو شماره‌ی کارت حدسی خود را به پشت  
در جای خالی کارتیش قرار می‌دهد.



بازیکن مقابله در پاسخ به کارت قصه‌گو،  
یک کارت بازی می‌کند.

۱۳



قصه‌گو کارت رای خود را  
بر می‌گردداند.



● امتیازدهی:

پس از آن که هر دو بازیکن کارت‌های خود را بازی کردند، کارت رای‌دهی **قصه‌گو** برگردانده می‌شود. در صورتی که **قصه‌گو** شماره‌ی کارت بازیکن مقابل را به درستی حدس زده باشد، دو بازیکن پنج امتیاز می‌گیرند (شکل ۹) و در صورتی که اشتباه حدس زده باشد، دو بازیکن سه امتیاز منفی دریافت می‌کنند.

● ادامه‌ی بازی:

در پایان هر نوبت و پس از امتیازدهی، **قصه‌گو** تغییر می‌کند. دو بازیکن کارت‌های بازی شده‌ی دست قبل را از بازی خارج می‌کنند و به جای آن کارت‌های جدیدی قرار می‌دهند.

● اتمام بازی:

بازی در شش دور به انجام می‌رسد. در پایان شش دور بازیکنان مقام خود را تعیین می‌کنند: «استوژیتاک»؛ اگر به امتیاز  $3^{\circ}$  رسیده باشید، بزرگ‌ترین پیشگوی سرزمین استوژیت هستید و همگان شما را برای سالیان به یاد خواهند داشت.

«خوابگزار»؛ اگر ۱۵ تا ۲۵ امتیاز داشته باشید، خوابگزاران خوبی هستید اما هنوز به تمرین و تعلم نیازمندید.

«شاگرد»؛ اگر ۵ تا ۱۵ امتیاز داشته باشید، خوابگزارانی تازه کار هستید و باید بیش از این‌ها تلاش کنید!

«سرباز»؛ اگر ۱ تا ۵ امتیاز داشته باشید، استعداد چندانی در خواندن ذهن دیگران ندارید.

«دلک»؛ اگر امتیازی نداشته باشید، بهتر است به فکر بازی دیگری باشید!

## بازی دونفره پیشرفته

### لوازم بازی:



### چیدمان شروع بازی:

صفحه‌ی امتیازدهی را روی میز قرار دهید. هر بازیکن یک سری از کارت‌های رأی دهن (از شماره‌ی ۱ تا شماره‌ی ۵) را انتخاب می‌کند و مهره‌ی امتیازشماری مطابق با رنگ آن را برای خود بر می‌دارد. یک نفر به قید قرعه به عنوان قصه‌گوی بازی انتخاب می‌شود، پنج کارت از کارت‌های تصاویر را از روی دسته‌ی کارت‌ها بر می‌دارد. دقت کنید که در طول بازی کارت‌های خود را به هیچ عنوان به بازیکن مقابل نشان ندهید.

### برنده‌ی بازی:

هر یک از بازیکنان سعی می‌کند تا در هر دور کارت قصه‌گو را به درستی شناسایی کند.

### شروع بازی:

در هر نوبت بازی، قصه‌گو به کارت‌های تصویرش نگاه کرده، یکی از آن‌ها را در ذهن خود انتخاب می‌کند. سپس کارت‌های دست خود را به صورت تصادفی در حاشیه‌ی صفحه‌ی امتیازدهی و از شماره‌ی یک تا پنج قرار می‌دهد. پس از قرار گرفتن کارت‌ها، از میان کارت‌های امتیازدهی خود، شماره‌ی کارت مورد نظر خود را به صورتی که بازیکن مقابل آن را نبیند انتخاب کرده و به پشت در کنار صفحه‌ی بازی قرار می‌دهد (شکل ۱۰).

### رأی دهن:

اکنون نوبت بازیکن مقابل است که کارت قصه‌گو را از میان کارت‌های چیده شده تشخیص دهد. برای این کار، بازیکن با استفاده از شماره‌های خود به کارت‌های تصاویر از یک (برای دورترین کارت به منظور قصه‌گو) تا پنج (برای نزدیک ترین کارت به منظور قصه‌گو) امتیاز می‌دهد. پس از آن که تمام امتیازات داده شد، قصه‌گو شماره‌ی کارت خود را بر می‌گرداند (شکل ۱۱).



### امتیازدهی:

در هر نوبت از بازی فقط قصه‌گو امتیاز می‌گیرد. امتیاز قصه‌گو در هر دور از بازی به شکل زیر محاسبه می‌شود:  
 اگر بازیکن مقابله به کارت قصه‌گو امتیاز پنج داده باشد قصه‌گو هیچ امتیازی نمی‌گیرد.  
 اگر بازیکن مقابله به کارت قصه‌گو امتیاز دو یا چهار داده باشد قصه‌گو دو امتیاز می‌گیرد.  
 اگر بازیکن مقابله به کارت قصه‌گو امتیاز سه داده باشد قصه‌گو پنج امتیاز می‌گیرد.  
 اگر بازیکن مقابله به کارت قصه‌گو امتیاز یک داده باشد قصه‌گو هیچ امتیازی نمی‌گیرد.



۱۱

۱۸

### ادامه‌ی بازی:

در پایان هر نوبت و پس از امتیازدهی، قصه‌گوی تغییر می‌کند. قصه‌گوی جدید کارت‌های دور قبل را از بازی خارج می‌کند و پنج کارت جدید از روی دسته‌ی کارت‌های تصاویر برمی‌دارد. بازی به همین ترتیب ادامه می‌یابد.

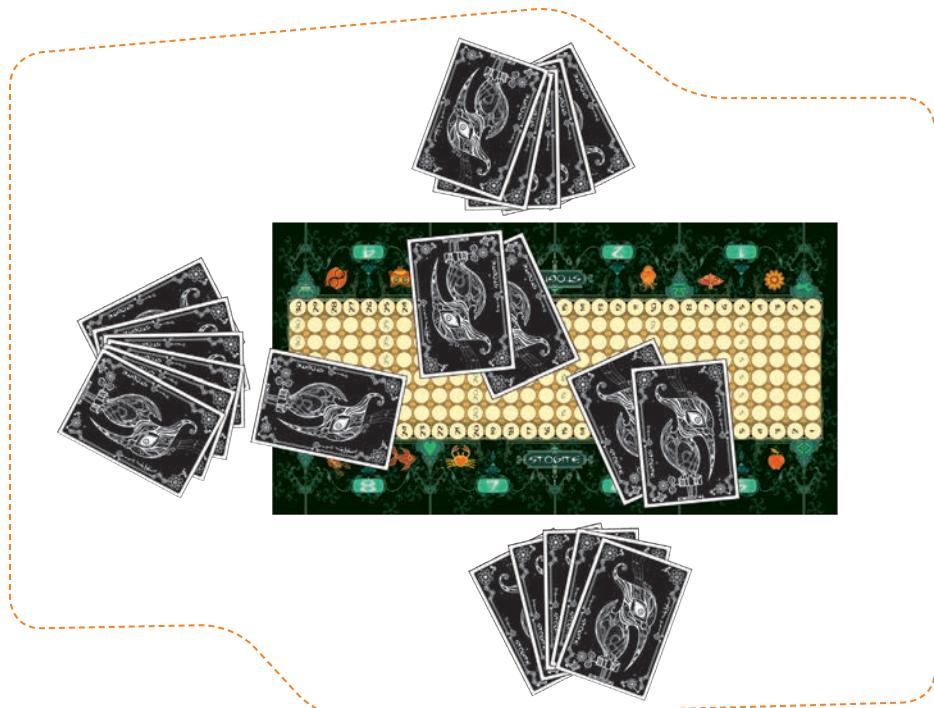
### اتمام بازی:

نخستین بازیکنی که به امتیاز  $3^{\circ}$  برسد برنده‌ی بازی است.

## بازی سه نفره

روش بازی سه نفره، مشابه با همان روش بیان شده بازی ۴ تا ۸ نفره است، با این تفاوت‌ها که:

- ۱- هر بازیکن به جای ۶ کارت تصویر، ۷ کارت تصویر خواهد داشت.
- ۲- پس از بیان مفهوم کارت تصویر مورد نظر قصه‌گو، دو بازیکن دیگر از بین کارت‌های تصویر خود، به جای یک کارت تصویر، دو کارت تصویر انتخاب می‌کنند و به قصه‌گو تحويل می‌دهند. (یعنی در نهایت قصه‌گو ۵ کارت را بر می‌زند و در کنار شماره‌های ۱ تا ۵ روی صفحه امتیازدهی می‌چیند).
- ۳- در پایان هر دور از بازی، قصه‌گوی جدید به هر بازیکن ۱ یا ۲ کارت تصویر از روی دسته‌ی کارت‌های ذخیره می‌دهد تا هر بازیکنی حتماً دوباره ۷ کارت تصویر داشته باشد.



## تاریخچه‌ی بازی

بازی Stogite در سال ۲۰۱۴ در انسٹیتو پژوهش و طراحی Hoopa و بر اساس ایده‌هایی از Jean-Louis Roubira و Mark Alan Osterhaus، Matthew Kirby گردیده است. این بازی، آخرین نسخه‌ی مستقیم توسعه و بهبودیافته از نسل بازی کارتی پر طرفدار Dixit است که در سال ۲۰۰۸ توسط Jean-Louis Roubira طراح فرانسوی برای شرکت Libellud فرانسه طراحی گردید.

با توجه به استقبال بسیار گسترده‌ی بازی دوستان در سراسر جهان، نسخه‌های تکمیلی بازی دیکسیت (مانند Dixit<sup>۲</sup>, Dixit<sup>۳</sup>, Dixit Quest, Dixit Journey, Dixit Odyssey و Dixit Odyssey) به سرعت توسط شرکت Libellud و شرکت Asmodee آمریکا تولید گردید. نسخه‌ی Dixit Odyssey نسخه‌ی جالبتری از این بازی نسبت به نسخه‌های پیشین بود که در سال ۲۰۱۱ توسط شرکت Libellud طراحی و رایه شد. ویژگی مشترک نسخه‌ی Stogite تمامی نسخه‌های پیشین، استفاده‌ی خلاقانه از قدرت تخیل و به چالش کشیدن مهارت‌های کلامی افراد برای توصیف هوشمندانه و سهل و ممتنع تصاویر می‌باشد. با این تفاوت چشمگیر که در نسخه‌ی استوژیت، علاوه بر ارائه‌ی روش‌های متنوع تر بازی (از جمله روش بازی دو نفره)، تصویرسازی کاملاً اختصاصی و خلاقانه از مفاهیم و مضامین چندلایه منجر به افزایش جذابیت بازی و تقویت دوچندان خلاقیت‌های توصیفی بازیکنان گردیده است.



## خلاصه روش بازی

**آماده سازی** صفحه‌ی امتیازدهی را با مهره‌های بازیکنان در وسط میز قرار دهید. به هر بازیکن ۶ کارت تصویر و کارت‌های رأی‌دهی هم‌رنگ مهره‌اش را بدهید.

**روش بازی** هر نوبت از بازی به این ترتیب انجام می‌شود:

### ۱. قصه‌گویی

● قصه‌گو از بین کارت‌های تصویر در دستش یکی را انتخاب کرده و یک عبارت (کلمه، جمله، شعر، ضربالمثل و ...) در مورد آن می‌گوید. ● **قصه‌گو** کارت موردنظر را به پشت روی میز قرار می‌دهد. ● دیگر بازیکنان از بین کارت‌های در دستشان، کارتی که بیشترین شباهت را به عبارت **قصه‌گو** داشته باشد انتخاب می‌کنند و مخفیانه به **قصه‌گو** می‌دهند.

● **قصه‌گو** کارت‌های تمام بازیکنان را با کارت انتخابی خود بر زده و به رو در کنار شماره‌های صفحه‌ی امتیازدهی می‌چیند.

### ۲. رای گیری

● بازیکنان پس از بررسی و حدس زدن کارت **قصه‌گو**، مخفیانه شماره‌ی مربوط به آن را با کارت رأی‌دهی خود به **قصه‌گو** می‌دهند. ● **قصه‌گو** کارت‌های رأی‌دهی تمام بازیکنان را رو کرده و آنها را بر اساس عددشان زیر کارت هر تصویر قرار می‌دهد. ● **قصه‌گو** شماره‌ی کارت تصویر خود را اعلام می‌کند و مرحله‌ی امتیازدهی شروع می‌شود.

### ۳. امتیازدهی

● اگر تمام بازیکنان کارت **قصه‌گو** را درست حدس زده باشند، **قصه‌گو** امتیاز و بقیه‌ی بازیکنان هر کدام ۲ امتیاز می‌گیرند. ● اگر تمام بازیکنان کارت **قصه‌گو** را نادرست حدس زده باشند، **قصه‌گو** امتیاز و بقیه‌ی بازیکنان هر کدام ۲ امتیاز می‌گیرند. ● اگر تعدادی از بازیکنان کارت **قصه‌گو** را درست و تعدادی هم نادرست حدس زده باشند، **قصه‌گو** ۳ امتیاز و هر بازیکنی هم که درست حدس زده باشد ۳ امتیاز می‌گیرند. ● هر بازیکنی که کارت تصویرش رای آورده باشد، به ازای هر رای ۱ امتیاز می‌گیرد.

### ۴. شروع نوبت بعد

● بازیکن سمت راست **قصه‌گو**، **قصه‌گویی** نوبت بعد می‌شود. ● کارت‌های بازی شده از بازی خارج می‌شوند و هر بازیکن یک کارت جدید به دستش اضافه می‌کند.

**پایان بازی** بازی با رسیدن اولین بازیکن به امتیاز ۳۰ به پایان می‌رسد.

™  
خلالقیت آموختنی است

[www.hoopagames.ir](http://www.hoopagames.ir)



برای باخبر شدن از اخبار بازی‌های جدید، مسابقات، جوايز و دیگر رویدادها به کanal و صفحه‌ی هوبا سر بزنید.