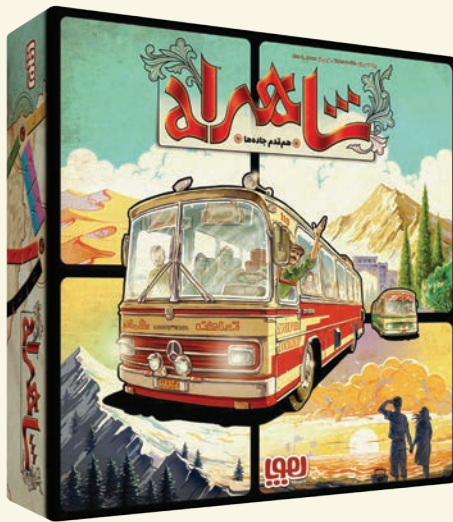


شاه راه

• راهنمای بازی •



برای تماشای فیلم آموزش بازی از این کد تصویری کمک بگیرید.



براساس بازی Ticket to ride

طرحی از Alan R. Moon

بومی سازی: واحد طراحی و توسعه بازی هوپا

طراحان نقشه: مهدی موسوی، رضا اسکندری، فرزانه صالحی

تصویرگر: حسن نوزادیان

طراح گرافیک: مهدخت رضاخانی

مدیر تولید: سینا برازوان

مدیر پروژه: علیرضا لولاگر

سپاس از همراهی:

Bruno Faidutti، امیر آیین، امیر سلامتی، فرشاد رستمی، نعیم تدین

© 2020 / Hoopa Games

Shahrah, Hoopa Games and Hoopa Logo are TM of Hoopa Games.

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



خوشحالیم که «شاهراه» را به دست شما رساندیم! از نقشه‌ی بازی می‌بینید که چه راه‌های پر پیچ و خمی را طی نمودیم تا توانستیم یک بازی دیگر که شایسته‌ی شما دوستان خوب هوپاست به دستتان برسانیم. از پیچ و خم‌های مسیر تولید و ساخت «شاهراه» نوشتیم چرا که تمام این دفترچه را پر می‌کرد. اما پیشنهاد می‌کنیم حتماً آن را در وب‌سایت هوپا مطالعه کنید. امیدواریم «شاهراه» راهی برای گرمی و دوستی بیش از پیش دورهمی‌های شما باشد!

داستان بازی

خاورمیانه، ایران، سال ۱۳۴۰. بعد از سال‌ها جنگ و قحطی و کودتا، حالا وقت بازسازی خرابی‌هاست. شما، صاحبان گاراژهای مسافرتی، کارتان را خیلی خوب بلدید. آستین‌هایتان را بالا بزنید و دوباره شهرهای مختلف ایران و کشورهای همسایه را با راه‌ها و ناوگان اتوبوس‌های خودتان به هم وصل کنید و مسافران را به مقصدهای دور و نزدیک‌شان برسانید. طولانی‌ترین راه‌ها را بسازید، جاده‌ها را به انحصار اتوبوس‌هایتان درآورید، شهرها و کشورهای دور و نزدیک را به هم وصل کنید، مسافران بلا تکلیف را به مقصدشان برسانید و برنده‌ی نبرد «شاهراه» باشید.



اجزای بازی

صفحه‌ی بازی با نقشه‌ی راه‌های ایران و کشورهای اطراف



۲۴۰ عدد اتوبوس



۴۵ عدد از هر رنگ

(آبی، قرمز، سبز، زرد و سیاه، همراه با ۳ عدد اتوبوس یدکی از هر رنگ)

۵ عدد مهره‌ی امتیازشمار

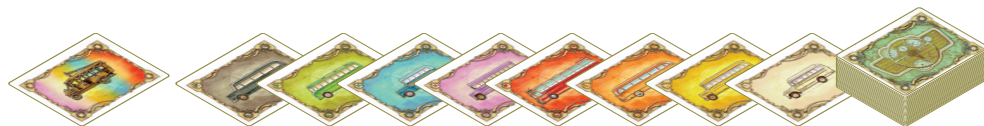


(به رنگ‌های آبی، قرمز، سبز، زرد و سیاه هر کدام برای یک بازیکن)

۱۱۰ عدد کارت اتوبوس

۱۲ عدد از هر رنگ (کرم، زرد، نارنجی، قرمز، بنفش، آبی، سبز، سیاه) و

۱۴ عدد کارت «اتوبوس تشریفات»



۳۰ عدد کارت بلیت



دفترچه‌ی راهنما

چیدمان اولیه‌ی بازی

صفحه‌ی بازی را در وسط میز و در دسترس همه‌ی بازیکنان قرار دهید.
۱ هر بازیکن یک رنگ انتخاب کرده، ۴۵ عدد اتوبوس آن رنگ را دریافت کند.

توجه: از هر رنگ مهره‌های اتوبوس **۳ مهره‌ی یدکی** در جعبه‌ی بازی وجود دارد. توجه داشته باشید که دقیقاً **۴۵ عدد** از اتوبوس‌ها در بازی استفاده خواهند شد.

۲ کارت‌های اتوبوس را بُر زده به هر بازیکن **۴ کارت** بدهید. **۳** دسته کارت‌های اتوبوس را در کنار صفحه‌ی بازی به پشت قرار دهید. سپس **۵ کارت** را نمایان کرده و کنار صفحه‌ی بازی بچینید. **۴** کارت‌های بلیت را بُر زده به هر بازیکن **۳ کارت** بدهید. **۵** دسته کارت‌های بلیت را به پشت در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید. بازیکنان کارت‌های بلیت خود را می‌بینند و اگر خواستند **یکی از آنها** را به زیر دسته کارت‌های بلیت باز می‌گردانند. **۶** هر بازیکن مهره‌ی امتیازشمار خود را در کنار نوار امتیازشمار صفحه‌ی بازی قرار دهد.
 شما اکنون آماده‌ی بازی هستید.



خلاصه‌ی بازی

در بازی شاهراه، بازیکنان تلاش می‌کنند با جمع‌آوری کارت‌های اتوبوس، پیمودن مسیر بین شهرها، تکمیل کردن بلیت‌ها و پیمودن طولانی‌ترین مسافت در جاده‌های ایران و کشورهای اطراف، بیشترین امتیاز را برای خود کسب کنند.

جریان بازی

بازیکنی که بیشترین تجربه‌ی سفر را دارد بازی را آغاز می‌کند.
هر بازیکن در نوبت خود **تنها یکی** از کارهای زیر را می‌تواند انجام دهد:

برداشتن کارت بلیت

پیمودن یک مسیر

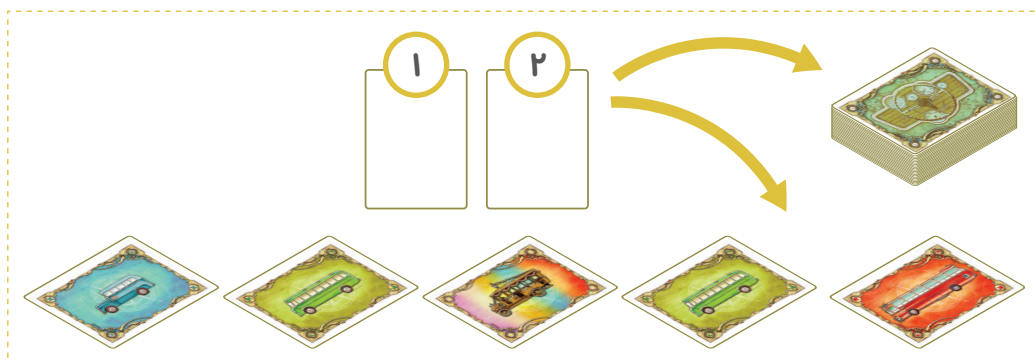
برداشتن کارت اتوبوس

پس از اولین نفر، به صورت ساعت گرد نوبت بازیکنان دیگر می‌شود و این کار ادامه دارد تا شرایط پایان بازی اتفاق بیفتد (شرایط پایان بازی را در صفحه‌ی ۱۲ بخوانید).
در پایان بازیکنی که بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد برنده‌ی بازی خواهد بود.

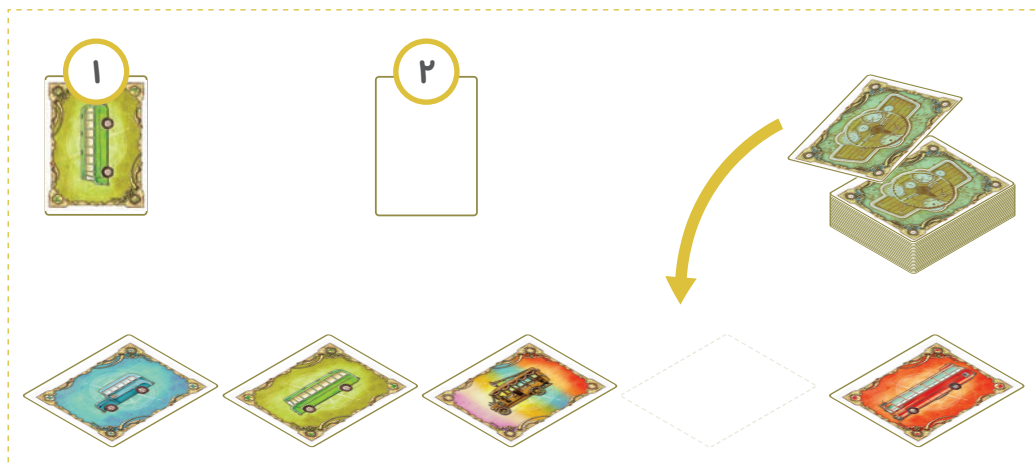
کارهای مجاز

برداشتن کارت اتوبوس

بازیکن می‌تواند دو کارت اتوبوس بردارد.
برای این کار می‌تواند از روی **دسته کارت‌ها** یا از **پنج کارت نمایان شده** انتخاب کند.



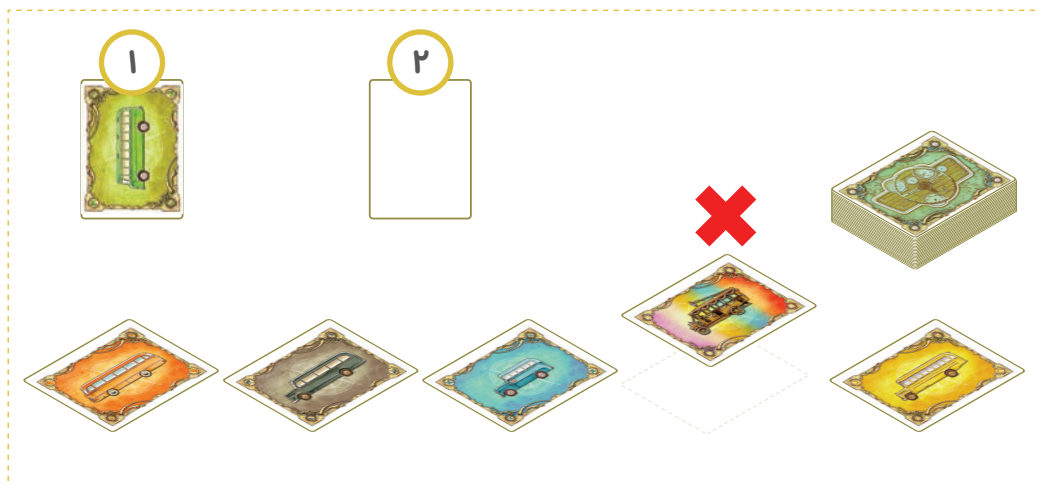
اگر از کارت‌های نمایان شده انتخاب کند، باید بلافاصله در جای خالی آن یک کارت جدید از دسته کارت‌ها را نمایان کند. سپس می‌تواند کارت دوم را از روی دسته کارت‌ها یا از کارت‌های نمایان شده انتخاب کند.



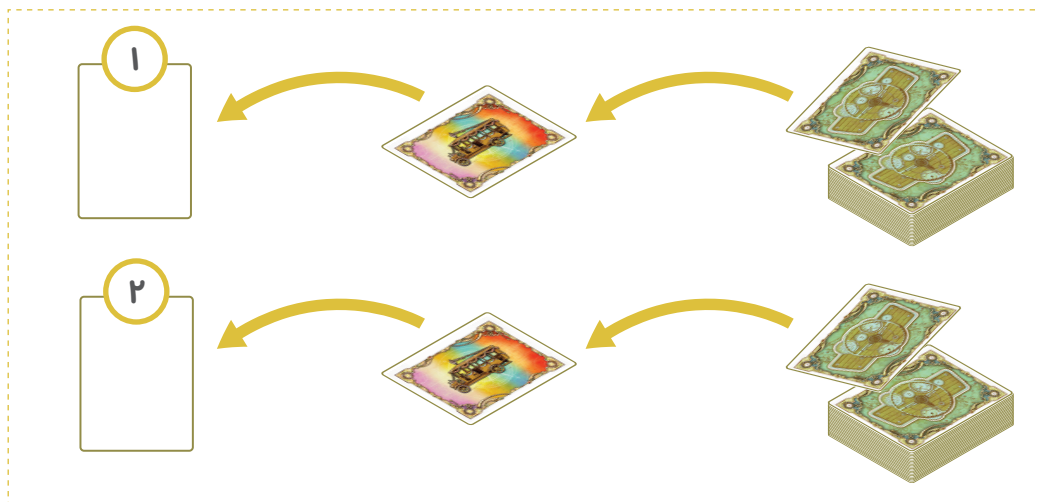
توجه: اگر از کارت‌های نمایان «اتوبوس تشریفات» انتخاب کنید، دیگر اجازه‌ی برداشتن کارت دوم را ندارید.



● به عنوان کارت دوم اجازه‌ی برداشتن کارت «اتوبوس تشریفات» از پنج کارت رو شده را ندارید.



● برداشتن یک یا دو کارت «اتوبوس تشریفات» از روی دسته کارت‌ها بلامانع است.



نکاتی درباره‌ی دسته کارت‌های اتوبوس

۸ رنگ مختلف کارت اتوبوس به همراه کارت «اتوبوس تشریفات» در این دسته کارت قرار دارند. این ۸ رنگ (بنفش، آبی، نارنجی، کرم، سبز، زرد، سیاه و قرمز) با رنگ مسیرهای مختلف در نقشه متناظر است.



کارت «اتوبوس تشریفات»
رنگ مشخصی ندارد و
می‌تواند به عنوان یک کارت
به رنگ دلخواه (به میل
بازیکن) استفاده شود.

● اگر زمانی در بازی حداقل ۳ کارت از کارت‌های اتوبوس نمایان شده، کارت «اتوبوس تشریفات» باشند، هر ۵ کارت را در دسته کارت‌های سوخته قرار می‌دهیم و کارت‌های جدید را نمایان می‌کنیم.



پس از تمام شدن دسته کارت‌ها، کارت‌های سوخته را بُر می‌زنیم و به عنوان دسته کارت اتوبوس استفاده می‌کنیم.

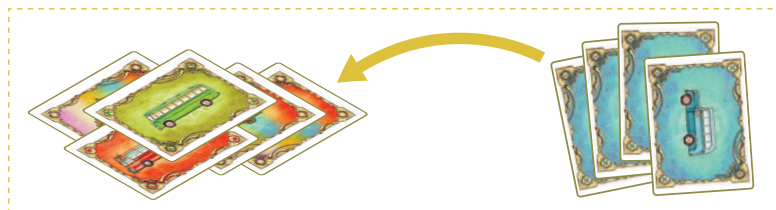
- اگر در یک اتفاق بعید هیچ کارتی در دسته کارت‌های اتوبوس یا کارت‌های اتوبوس سوخته شده وجود نداشت (بازیکنان آن‌ها را در دست خود نگه داشتند)، بازیکنان دیگر اجازه‌ی برداشتن کارت اتوبوس را ندارند و به ناچار باید کارت بلیت جدید بردارند یا مسیر بین دو شهر را پیمایند.
- یک بازیکن می‌تواند به تعداد نامحدود کارت در دست خود نگه دارد.
- کارت‌ها را به خوبی بُر بزنید زیرا اکثر آن‌ها به صورت دسته‌های یک رنگ بوده‌اند.

پیمودن یک مسیر

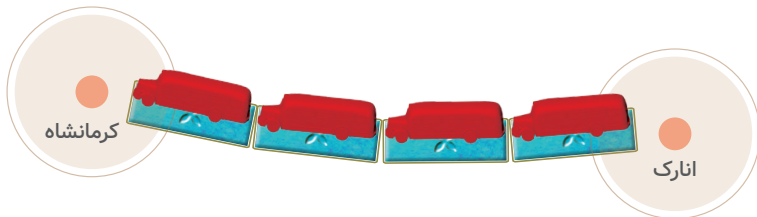
بازیکن می‌تواند مسیر بین دو شهر مجاور را پیماید. برای این کار باید به تعداد طول مسیر، روی نقشه‌ی بازی کارت اتوبوس به رنگ مشخص شده داشته باشد. بازیکن کارت‌ها را به بقیه‌ی بازیکن‌ها نشان می‌دهد، آن‌ها را به دسته کارت‌های سوخته منتقل می‌کند و سپس اتوبوس‌های خودش را در مسیر بین دو شهر در خانه‌های مشخص شده قرار می‌دهد.



بازیکن قرمز برای پیمودن مسیر انارک و کرمانشاه به چهار عدد کارت اتوبوس آبی رنگ نیاز دارد.



چهار کارت اتوبوس آبی را به دسته کارت‌های سوخته منتقل می‌کند.



اتوبوس‌هایش را در خانه‌های مشخص شده بین دو شهر قرار می‌دهد.

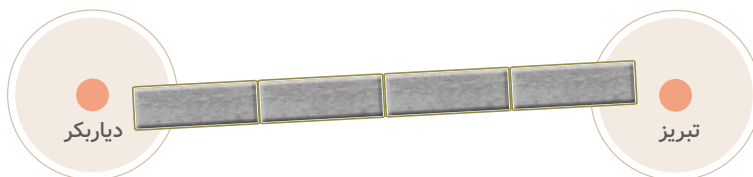
سپس با توجه به طول مسیر و جدول امتیازات زیر مهره‌ی امتیازشمار خود را در نوار امتیازشمار جلو ببرد.

۱		۱
۲		۲
۴		۳
۷		۴
۱۰		۵
۱۵		۶

این جدول امتیازات در پایین نقشه‌ی بازی نیز آمده است.

مهره‌ی امتیازشمار قرمز با توجه به طول مسیر (چهار اتوبوس)، هفت امتیاز جلو می‌رود.

● برای پیمودن مسیرهای خاکستری رنگ، بازیکنان می‌توانند از **کارت‌های اتوبوس هم‌رنگ** به رنگ دلخواه استفاده کنند.

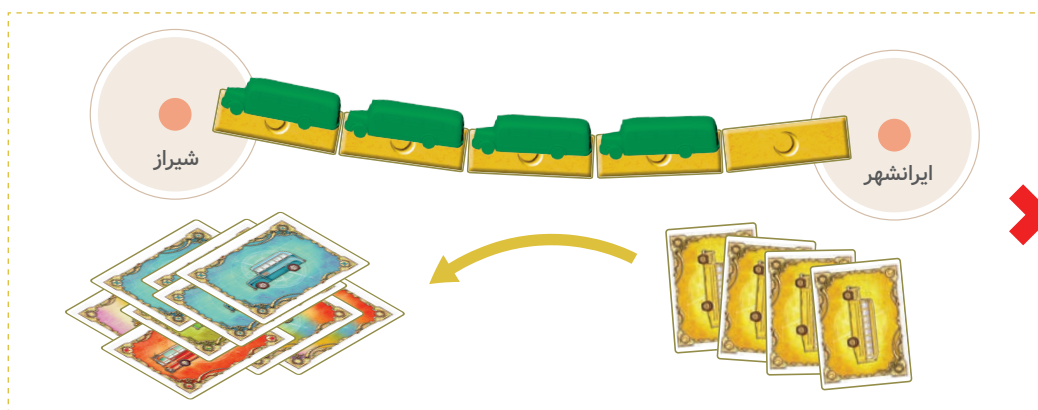
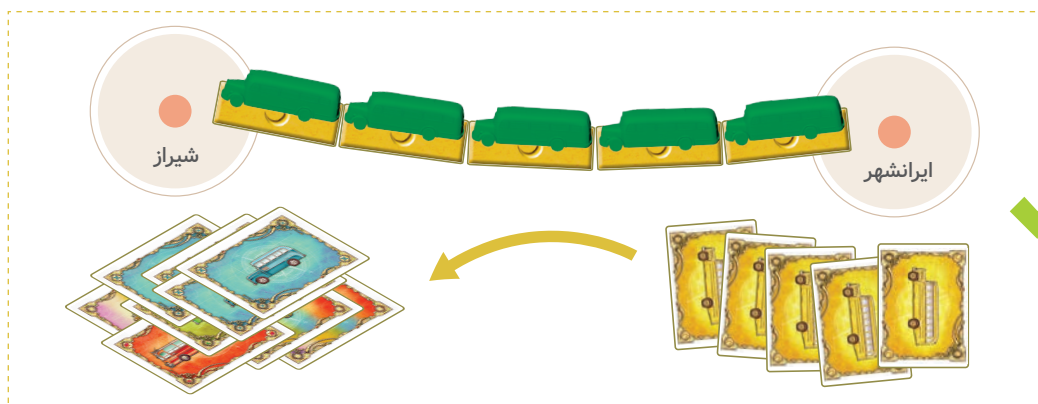


برای پیمودن مسیر شهر تبریز و دیاربکر می‌توان چهار عدد کارت اتوبوس آبی یا چهار عدد کارت اتوبوس سفید رنگ استفاده کرد. اما نمی‌توان از دو کارت اتوبوس آبی رنگ و دو کارت اتوبوس سفید رنگ استفاده کرد.

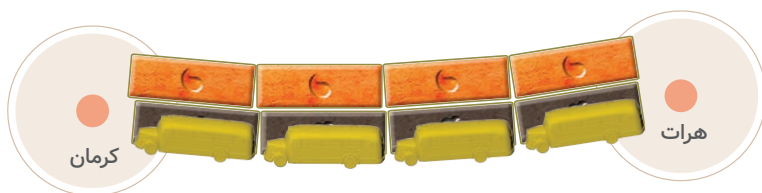
● یک بازیکن می‌تواند هر مسیری در صفحه را بپیماید و هیچ نیازی نیست که دو شهر متصل شده‌ی جدید در همسایگی یکی از شهرهای قبلی باشد.

● هر بازیکن در نوبت خودش **تنها یک مسیر** را می‌تواند بپیماید.

● بازیکنان در صورت تمایل به پیمودن مسیر، باید تمام یک مسیر را بپیمایند و **نمی‌توانند** با پرداخت کارتهای کمتر از طول مسیر بخشی از مسیر را بپیمایند.



- بعضی از شهرها با جاده‌های دوطرفه به هم متصل می‌شوند. هر بازیکن می‌تواند **تنها یکی** از آن مسیرها را بپیماید.

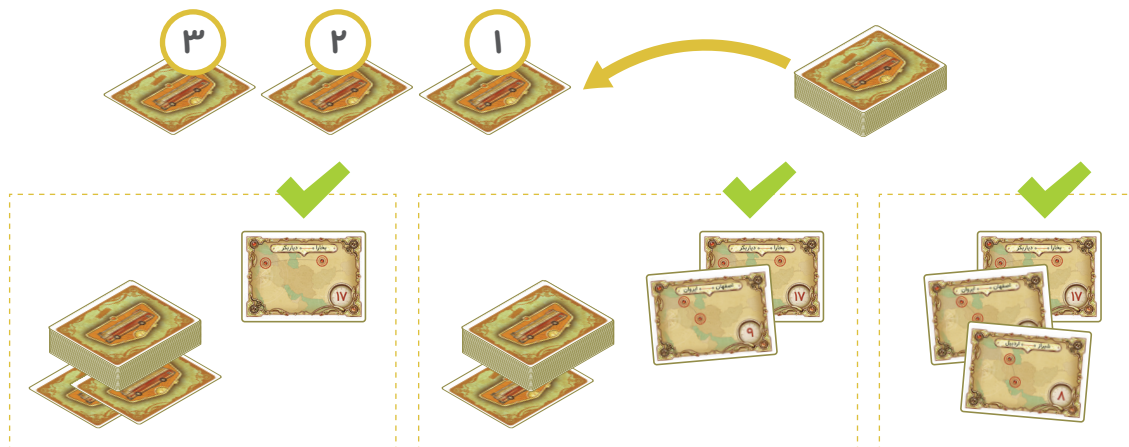


بازیکن زرد یک سمت مسیر دوطرفه را پیموده و دیگر نمی‌تواند با پرداخت چهار کارت اتوبوس نارنجی، مسیر دیگر این جاده را بپیماید.

نکته‌ی مهم: در **بازی ۲ و ۳ نفره** تنها یکی از جاده‌های دوطرفه قابل استفاده هستند و پس از اینکه یکی از آن‌ها توسط بازیکنی پیموده شد، مسیر دیگر برای سایر بازیکن‌ها غیر قابل استفاده خواهد شد.

برداشتن کارت بلیت

هر کارت بلیت شامل اسم دو شهر، جایگاه این دو شهر در نقشه و امتیاز است. برای برداشتن کارت بلیت جدید، بازیکن ۳ کارت از روی دسته کارت‌های بلیت برمی‌دارد و باید **حداقل یکی** از آن‌ها را نگه دارد. (می‌تواند هر ۳ کارت و یا ۲ عدد از آن‌ها را نیز نگه دارد.) هر کارت برگشتی به زیر دسته کارت‌ها منتقل خواهد شد.



- اگر در دسته کارت‌های بلیت کمتر از ۳ کارت وجود داشته باشد، بازیکن می‌تواند کارت‌های باقی‌مانده را بردارد.
- کارت‌های بلیت باید از سایر بازیکن‌ها مخفی نگه داشته شوند.
- هر بازیکن می‌تواند هر تعداد کارت بلیت که نیاز دارد در دست خود داشته باشد.
- اگر یک بازیکن موفق شود تا پایان بازی دو شهر موجود در کارت بلیت را (توسط اتوبوس‌های خودش) به یکدیگر متصل کند، امتیاز نوشته‌شده روی کارت را در پایان بازی دریافت خواهد کرد. چنانچه موفق به انجام این کار نشود امتیاز روی کارت بلیت را باید از مجموع امتیازات خود کم کند.

پایان بازی

هنگامی که تعداد اتوبوس‌های یک بازیکن به عدد ۰، ۱ یا ۲ برسد همه‌ی بازیکن‌ها (از جمله خودش) یک نوبت دیگر بازی می‌کنند و سپس بازی به پایان می‌رسد.

برنده‌ی بازی

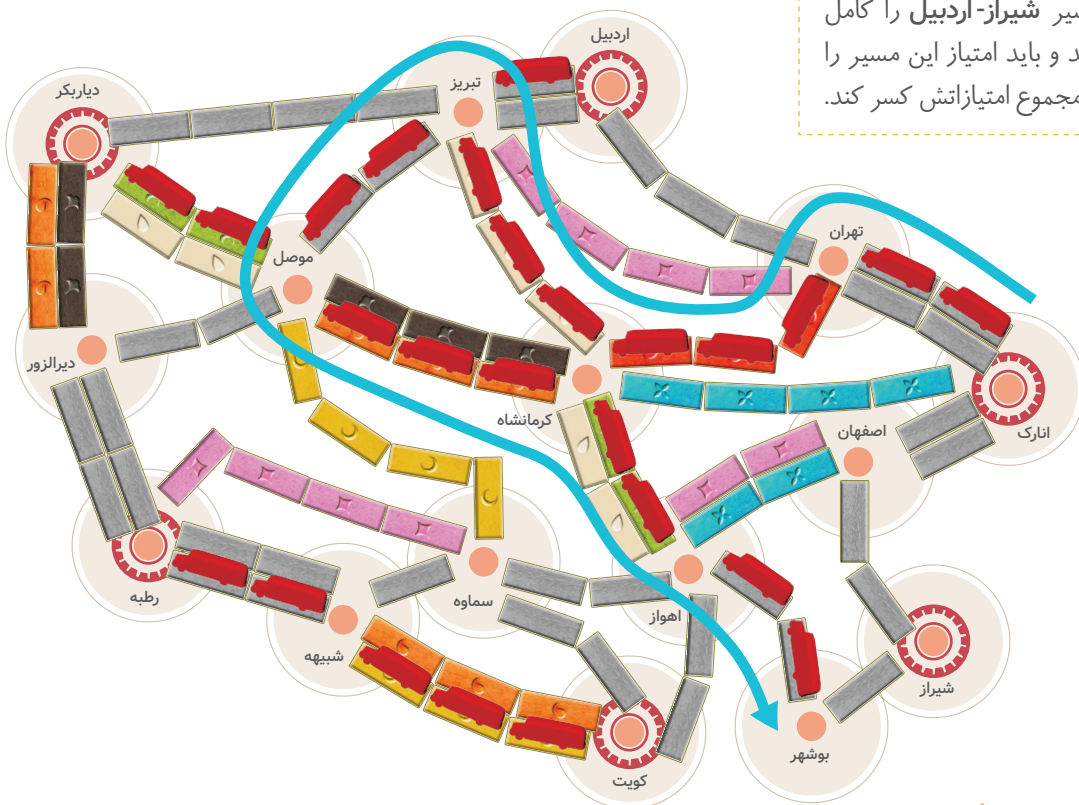
تا انتهای بازی، هر بازیکن امتیازات مربوط به مسیرهای پیموده شده را دریافت کرده است (چون مهره‌ی امتیازشمار خود را روی صفحه جلو برده)، اما می‌توان:

- ۱- برای اطمینان بیشتر امتیازات مربوط به هر بازیکن را دوباره محاسبه کرد.
- ۲- حالا هر بازیکن کارت‌های بلیت خود را نمایان می‌کند و امتیاز مربوط به بلیت‌های موفق خودش را به امتیازاتش اضافه می‌کند. سپس هر بازیکن امتیازات بلیت‌های ناموفق خود را محاسبه می‌کند و از جمع امتیازات خود کم می‌کند.
- ۳- **جایزه‌ی طولانی‌ترین مسیر:** بازیکنی که موفق به ساختن طولانی‌ترین مسیر پیوسته شده باشد ۱۰ امتیاز دریافت می‌کند. برای محاسبه‌ی طولانی‌ترین مسیر پیوسته کافی است اتوبوس‌های پشت سر هم را بشمارید.
- یک مسیر پیوسته ممکن است چند بار از یک شهر بگذرد و یا مسیر حلقه‌ای را طی کند اما یک اتوبوس هیچ‌گاه در یک مسیر پیوسته، ۲ بار شمرده نمی‌شود.
- در صورت تساوی طول مسیر پیوسته بین دو یا چند بازیکن، هر کدام ۱۰ امتیاز خواهند کرد.

در پایان محاسبات امتیازها، بازیکنی که موفق به دریافت بیشترین امتیاز شده باشد برنده‌ی بازی است. اگر دو یا چند بازیکن در امتیازها برابر شوند، بازیکنی که بیشترین کارت بلیت را کامل کرده برنده‌ی بازی است. در صورتی که بازیکنان باز هم مساوی شوند، کسی که جایزه‌ی طولانی‌ترین مسیر را دریافت کرده است برنده‌ی بازی خواهد بود.



بازیکن قرمز مسیرهای انارک - دیاربکر و کویت - رطبه را به درستی با اتوبوس‌های خود متصل کرده اما موفق نشده مسیر شیراز- اردبیل را کامل کند و باید امتیاز این مسیر را از مجموع امتیازاتش کسر کند.



طولانی‌ترین مسیری که بازیکن قرمز طی کرده، ۱۷ اتوبوس است و توانسته شهرهای انارک، تهران، کرمانشاه، تبریز، موصل، کرمانشاه، اهواز و بوشهر را در یک مسیر پیوسته به هم متصل کند.

نکاتی که احتمالاً فراموش می‌کنید:

- از هر رنگ مهره‌ی اتوبوس ۳ مهره‌ی **یدکی** در جعبه‌ی بازی وجود دارد. توجه داشته باشید که **دقیقاً ۴۵ عدد** از اتوبوس‌ها در بازی استفاده خواهند شد.
- رنگ مهره‌های بازیکن‌ها به رنگ مسیرهای روی نقشه ارتباطی ندارد. کارت‌های اتوبوس هستند که رنگ‌هایی متناظر با رنگ مسیرهای نقشه دارند.
- هر بازیکن در نوبت خودش **تنها یک مسیر** را می‌تواند بپیماید.
- بازیکنان در صورت تمایل به پیمودن مسیر، باید تمام یک مسیر را بپیمایند و **نمی‌توانند** با پرداخت کارت‌های کمتر از طول مسیر بخشی از مسیر را بپیمایند.
- یک بازیکن **فقط یکی** از مسیرهای دوطرفه را می‌تواند بپیماید.
- در **بازی ۲ و ۳ نفره** تنها یکی از جاده‌های دوطرفه قابل استفاده هستند و پس از اینکه یکی از آنها توسط بازیکنی پیموده شد، مسیر دیگر برای سایر بازیکن‌ها غیرقابل استفاده خواهد بود.
- بازیکن در طی بازی نمی‌تواند کارت‌های بلیتی را که قبلاً برداشته است تعویض یا از بازی خارج کند.

TM
خلاقیت آموختنی است
www.hoopagames.ir



hoopagames



t.me/hoopagames

برای باخبر شدن از اخبار بازی‌های جدید، مسابقه‌ها، جایزه‌ها و دیگر رویدادها به کانال و صفحه‌ی هوپا سر بزنید.