



دیگر نگران جمع کردن اعضاي
خانواده کنار یكديگر نباشد!

غذا را که نوش جان کردید، چای را دم کنید و بازی
پیشوم را روی میز بگذارید تا ساعتی به دور از اخبار و
موبایل، دور هم خوش بگذرانید! پیشوم، هم یک بازی است و هم
یک فعالیت دورهمی برای معاشرت، سرگرمی، و خنده‌ی
دوستان و خانواده!

قوانین بازی بسیار ساده هستند و تنها مهارت لازم برای بازی، سواد
خواندن (و البته کمی ذوق و سلیقه) است! در هر دور از بازی بازیکنان
باید پیشنهادهایی برای سؤال مطرح شده بدھند. این پیشنهادها
می‌توانند خنده‌دار، جالب، خلاقانه و حتی عجیب باشند. بازی
زمانی تمام می‌شود که یا بازیکنان از بازی خسته شوند و یا
از شدت خنده روده‌بر شده و دیگر توان ادامه نداشته
باشند! پس کارت‌ها را بُر بزنید و
پیشوم بازی کنید.

خلاقیت آموختنی است
www.hoopagames.ir

hoopagames t.me/hoopagames

برای باخبر شدن از اخبار بازی های جدید، مسابقه ها، جایزه ها و دیگر رویدادها به کanal و صفحه هی هوبا سر بزنید.

© 2018 / Hoopa Games

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

همهی حقوق مادی و معنوی این اثر برای نشر هوبا محفوظ است.

«پیشوم» یک لغت ابداعی و به معنای بعد از شام است.

طرح بازی، امیر سلامتی
Cards Against Humanity: بر اساس بازی
تصویرگر: نعیم تدین
گرافیک کارت‌ها: امیر آئین
طرح گرافیک: مهدخت رضاخانی
مدیر تولید: علیرضا الولاغر

اجزای بازی

۵ بعد از اعلام برنده توسط داور، بازیکنی که صاحب آن کارت (یا کارت‌ها) باشد خود را معرفی کرده و کارت مشکی خوانده شده را به عنوان امتیاز برای خودش بر می‌دارد.

در این مثال، بازیکن صاحب کارت‌های سمبوسه و میکروب کزاز، خود را معرفی کرده و کارت مشکی را به عنوان امتیازش بر می‌دارد.

۶ تمام کارت‌های سفید پیشنهادی بازیکنان را از بازی خارج کنید. (در صورتی که هنگام بازی، کارت سفید کم آوردید، می‌توانید کارت‌های سفید خارج شده را بُر بزنید و آنها را دوباره به بازی برگردانید.)

۷ همه‌ی بازیکنان، به جز داور، از کارت‌های سفید مرکز میز کارت بر می‌دارند تا مجدداً دستشان ۷ کارت باشد.

۸ نفر سمت چپ داور، داور جدید می‌شود و دور بعد بازی را از مرحله‌ی یک آغاز می‌کند.
پایان بازی

بازی کوتاه: بازی زمانی که یکی از بازیکنان سومین امتیازش (سومین کارت مشکی) را دریافت کند، به پایان می‌رسد و آن بازیکن برنده‌ی بازی خواهد بود.

بازی استاندارد: بازی زمانی که یکی از بازیکنان پنجمین امتیازش (پنجمین کارت مشکی) را دریافت کند، به پایان می‌رسد و آن بازیکن برنده‌ی بازی خواهد بود.

بازی بی‌پایان: بازی تا زمانی که خود بازیکنان تمایل داشته باشند، ادامه می‌یابد. بازیکنی که در نهایت، بیشترین کارت مشکی را جمع کرده باشد، برنده‌ی بازی است.

روش‌های دیگر بازی

برای روش‌های متنوع‌تر بازی، می‌توانید یکی (یا بیشتر) از روش‌های زیر را به دلخواه خودتان به بازی اضافه کنید:

۹ هر بازیکنی که از دست کارت‌های سفید خودش راضی نباشد، می‌تواند تنها یک بار در کل طول بازی، تمام کارت‌های دستش را سوزانده و ۷ کارت سفید جدید بردارد.

۱۰ در شروع بازی، به هر بازیکن یک کارت سفید بدون متن، که در جعبه‌ی بازی قرار دارد، بدهید. بازیکنان می‌توانند این کارت را طی بازی با کلمات مورد نظر خودشان پر کنند و سپس آنرا بازی کنند.

۱۱ در این مثال، داور پس از خواندن تمام پیشنهادهای بازیکنان با جمله‌ی مورد نظر، ترکیب سمبوسه و میکروب کزاز را به سلیقه‌ی خودش، به عنوان برنده انتخاب می‌کند.

۱۲ داور کارت سفید از دست خودشان به داور می‌دهند.

۱۳ داور از روی کارت‌های مشکی روی میز، یک کارت برداشته و آن را برای همه می‌خواند.

۱۴ بهتر است داور کارت مورد نظر را با لحن مناسب و ترجیحاً طنزگونه بخواند.

۱۵ رایگان دریافت کنید!

۱۶ کارت سیاه

۱۷ باقی بازیکنان (به جز داور)، از کارت‌های سفیدی که در دست دارند، به تعداد جاخالی‌های آن جمله، کارت انتخاب کرده و آنها را به پشت مقابل داور قرار می‌دهند.

۱۸ در صورتی که تعداد جاخالی‌های جمله، بیشتر از یکی باشد، بازیکنان می‌توانند از گیره‌های کاغذی برای وصل کردن کارت‌ها به همدیگر استفاده کنند.

۱۹ در این مثال، برای دو جاخالی جمله‌ی قبل، هر کدام از بازیکنان دو کارت به سلیقه‌ی خود از دستشان انتخاب کرده و آنها را به پشت روی میز قرار می‌دهند.

۲۰ کارت خالی

۲۱ گیره‌ی کارت

۲۲ با خرید یک شوهر، دو عدد سهل

۲۳ سمبوسه، دو عدد میکروب کزاز

۲۴ رایگان دریافت کنید!

۲۵ کارت سفید

۲۶ آماده کردن بازی

۲۷ کارت سفید

۲۸ کارت سفید

۲۹ بهتر است داور کارت مورد نظر را با لحن مناسب و ترجیحاً طنزگونه بخواند.

۳۰ رایگان دریافت کنید!

۳۱ داور از روی کارت‌های مشکی روی میز، یک کارت برداشته و آن را برای همه می‌خواند.

۳۲ باقی بازیکنان (به جز داور)، از کارت‌های سفیدی که در دست دارند، به تعداد جاخالی‌های آن جمله، کارت انتخاب کرده و آنها را به پشت مقابل داور قرار می‌دهند.

۳۳ در صورتی که تعداد جاخالی‌های جمله، بیشتر از یکی باشد، بازیکنان می‌توانند از گیره‌های کاغذی برای وصل کردن کارت‌ها به همدیگر استفاده کنند.

۳۴ در این مثال، برای دو جاخالی جمله‌ی قبل، هر کدام از بازیکنان دو کارت به سلیقه‌ی خود از دستشان انتخاب کرده و آنها را به پشت روی میز قرار می‌دهند.

۳۵ کارت خالی

۳۶ گیره‌ی کارت

۳۷ با خرید یک شوهر، دو عدد سهل

۳۸ سمبوسه، دو عدد میکروب کزاز

۳۹ رایگان دریافت کنید!

۴۰ کارت سفید

۴۱ آماده کردن بازی

۴۲ کارت سفید