

دفترچه راهنمای

زرفاب





وضعیت آلودگی آب خلیج فارس نگران کننده است. حالا شما باید پاکسازی کف دریا لباس غواصی به تن کنید. سوار بر زیردریایی ژرفاب شوید؛ به ژرفترین نقاط خلیج فارس سفر کنید و با همراهی دوستانتان خلیج فارس را از آلودگی پاک کنید و گنج‌های آن را پیدا کنید. البته میزان اکسیژن زیردریایی شما محدود است؛ چون همه شما از یک منبع اکسیژن استفاده می‌کنید؛ پس هم هوای یکدیگر را داشته باشید و هم با یکدیگر در پاک کردن خلیج فارس رقابت کنید.

بازی ژرفاب برای ۲ تا ۶ بازیکن بالای ۷ سال طراحی شده و زمان بازی حدود ۳۰ دقیقه است.



اجزای بازی:

۶ مهره غواص در شش رنگ



صفحه بازی با طرح زیردریایی



تعدادی کش



۱ مهره نشانگر اکسیژن



۲ عدد تاس ویژه

(شامل اعداد ۱ و ۲ و ۳)



دفترچه راهنمای بازی



۱۵ عدد نشانگر فضای خالی آب



۳۲ عدد نشانگر اشیای زیر آب

۸ عدد عمق ۴



۹۰

۸ عدد عمق ۳



۹۰

۸ عدد عمق ۲



۹۰

۸ عدد عمق ۱



۹۰



پشت
امتیاز ۱۲ تا ۱۵
(از هر امتیاز ۲ عدد)



پشت
امتیاز ۸ تا ۱۱
(از هر امتیاز ۲ عدد)



پشت
امتیاز ۴ تا ۷
(از هر امتیاز ۲ عدد)



پشت
امتیاز ۰ تا ۳
(از هر امتیاز ۲ عدد)

○چیدمان بازی



۱- صفحه بازی (زیردریایی) را بین بازیکنان قرار دهید.
نشانگر اکسیژن را بر روی عدد ۲۵ بگذارید.

۲- هر بازیکن یک مهره غواص به رنگ دلخواه خود بردارد
و روی صفحه زیردریایی قرار دهد.

۳- نشانگرهای فضای خالی و کش‌ها را کنار زیردریایی قرار
دهید.

۴- نشانگرهای اشیاء زیر آب را با توجه به عمق آنها در ۴
دسته جدا کنید و هر دسته را به رو بگذارید و بدون آنکه
امتیاز پشت آنها دیده شود به خوبی بر بزنید.

۵- این نشانگرها را به ترتیب عمق و بدون دیدن امتیاز
آنها از عمق ۱ تا عمق ۴ به صورت یک مسیر دلخواه
بچینید.

۶- نفر اول بازی کسی است که اخیراً به شنا رفته باشد.
تاس‌ها را به او بدهید و بازی را شروع کنید.



○هدف بازی

در بازی ژرفاب بازیکنان باید در نوبت خود با انداختن تاس در آب حرکت کنند، به عمق آب رفته و با جمع
کردن اشیاء زیر آب، امتیاز کسب کنند. در طول بازی بازیکنان ۳ دور به زیر آب می‌روند. هر دور از بازی در
یکی از این دو صورت پایان می‌پذیرد: **همه بازیکنان پیش از تمام شدن اکسیژن به زیردریایی برگردند** یا **اکسیژن
زیردریایی قبل از برگشتن همه بازیکنان به زیردریایی تمام شود.**

پس از اتمام هر دور بازیکنان به زیردریایی برمی‌گردند و دور بعدی را شروع می‌کنند. در پایان دور سوم
مجموع امتیازات کسب شده هر بازیکن حساب می‌شود و بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده
بازی است.

○زیردریایی و اشیاء زیر آب

در بازی یک صفحه با تصویر زیردریایی وجود دارد که بر روی آن اعداد ۲۵ تا ۰ درج شده است. این اعداد
نشان‌دهنده میزان اکسیژنی هستند که شما دارید. در واقع این میزان اکسیژن برای تمامی بازیکنان
مشترک است و همه از آن استفاده می‌کنند. هر بازیکنی که از اشیاء زیر آب چیزی بردارد و آن را حمل کند،
از اکسیژن زیردریایی به تعداد آن اشیاء کم می‌شود. پس تمام بازیکنان باید برای استفاده بهینه از این
اکسیژن با هم همکاری کنند. در صورت تمام شدن اکسیژن شما و سایر بازیکنان غرق خواهند شد.
همچنین تعداد ۳۲ نشانگر اشیاء در بازی وجود دارد که نقطه‌های روی آنها نشانگر عمق آنهاست. پشت
هریک از این نشانگرها یک امتیاز از ۰ تا ۱۵ وجود دارد؛ در واقع هرچه به قسمت‌های عمیق آب یعنی عمق
۴ وارد شوید، امتیازات بیشتری می‌توانید بردارید.

عمق ۱ ● عمق ۲ ■■ عمق ۳ ■■■ عمق ۴ ■■■■

شما با برداشتن هر شیء امتیاز برای خود جمع می‌کنید، اما اکسیژن بیشتری هم مصرف می‌کنید. پس باید
سعی کنید علاوه بر آنکه برای خود بهترین امتیازات را جمع می‌کنید، اکسیژن کل گروه را نیز هدر ندهید.
چون خودتان هم از آن اکسیژن بهره می‌برید.

○ شیوه انجام بازی

پس از انجام چیدمان و تعیین نفر اول، بازی را آغاز کنید. نوبت بازیکنان به صورت ساعتگرد می‌چرخد. بازیکنان به نوبت بازی می‌کنند تا آن دور بازی تمام شود.

هر دور بازی در یکی از دو صورت زیر تمام میشود:

اکسیژن زیردریایی تمام شود

یا

همه بازیکنان به زیردریایی برگردند

بازیکنان هرکدام در نوبت‌های خود باید ۴ عمل زیر را به ترتیب انجام دهند:

۲- اعلام جهت شنا

۱- نفس گرفتن و کم کردن اکسیژن

۴- برداشتن (یا گذاشتن) اشیاء زیر آب

۳- انداختن تاس و حرکت



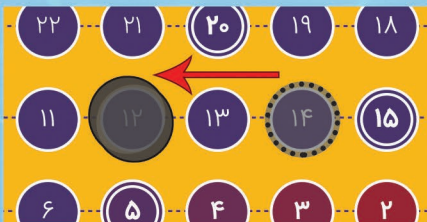
۱- نفس گرفتن و کم کردن اکسیژن

هر بازیکن در نوبت خود باید به تعداد اشیایی که در همان دور از آب برداشته و با خود حمل می‌کند، از میزان اکسیژن زیردریایی کم کند. با استفاده از مهره نشانگر اکسیژن به تعداد اشیاء آن بازیکن از اکسیژن زیردریایی کم کنید.

نکته ۱: اگر بازیکنی در همان دور بازی هیچ شیئی برای خود برندارد، نیاز به کم کردن اکسیژن نیست.

نکته ۲: اکسیژن زیردریایی برای تمام بازیکنان مشترک است.

نکته ۳: کاهش اکسیژن به تعداد اشیاء جمع شده بازیکن در همان دور می‌باشد؛ نه به تعداد نقطه‌های نشانگر عمق آب اشیاء.



مثال: پوریا در نوبت‌های قبلی خود در همین دور دو شیء از آب برداشته است. پس از چرخیدن نوبت‌ها مجدد نوبت او شده است. قبل از کم کردن اکسیژن، عدد اکسیژن ۱۴ بوده. پوریا در نوبت خود برای کم کردن اکسیژن، نشانگر اکسیژن را به تعداد ۲ عدد حرکت می‌کند و بر روی عدد ۱۲ قرار می‌دهد.



اشیاء پوریا:

اگر در ابتدای نوبت یکی از بازیکنان، بعد از کاهش اکسیژن، میزان اکسیژن به عدد صفر رسید، اکسیژن زیردریایی به پایان رسیده است. در این صورت آن بازیکن نوبت خود را کامل بازی می‌کند و سپس آن دور بازی به اتمام می‌رسد.

کم کردن اکسیژن یکی از مهمترین نکات بازی است؛ به همین منظور پیشنهاد می‌شود در هر بازی یک بازیکن مسئولیت کم کردن اکسیژن را بر عهده بگیرد تا در صورت فراموشی بازیکنان، اکسیژن به درستی کم شود.

۲- اعلام جهت شنا



جهت حرکت
رو به جلو

پس از کاهش اکسیژن، بازیکن در صورتی که در نوبت‌های پیشین خود در همین دور شیئی همراه خود برداشته باشد، می‌تواند اعلام کند که به زیردریایی بازمی‌گردد یا به مسیر خود به عمق آب ادامه می‌دهد. در صورتی که بازیکن اعلام کند که به زیردریایی برمی‌گردد باید صورت غواص خود را به سمت زیردریایی تغییر جهت دهد.

نکته ۱: بازیکنان باید قبل از انداختن تاس اعلام تغییر مسیر کنند؛ بعد از انداختن تاس تغییر مسیر مجاز نیست.

نکته ۲: تغییر مسیر در هر دور فقط یکبار مجاز است. بازیکن پس از تغییر مسیر و حرکت رو به بالا به سمت زیردریایی، دیگر نمی‌تواند به پایین برگردد.

نکته ۳: در صورتی که بازیکن فراموش کند تغییر مسیر خود به بالا را اعلام کند، باید به سمت پایین حرکت خود را ادامه دهد.

نکته ۴: بازیکنان برای اینکه بتوانند امتیاز بگیرند و موفق شوند باید قبل از تمام شدن اکسیژن به زیردریایی برگردند.



۳- انداختن تاس و حرکت

بازیکن هر دو تاس را هم‌زمان با هم می‌ریزد و به تعداد مجموع اعداد دو تاس، در جهتی که قبلاً تعیین کرده مهره غواص خود را حرکت می‌دهد. بازیکن در صورتی که در نوبت‌های پیشین خود در همین دور شیئی همراه خود برداشته باشد، باید به تعداد اشیاء برداشته شده از عدد تاس خود کم کند.

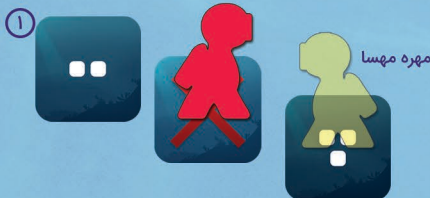
نکته ۱: هنگام حرکت، خانه‌هایی که در آن مهره‌های غواص سایر بازیکنان حضور دارند، شمرده نمی‌شود؛ پس از روی آنها بپرید.

نکته ۲: در صورتی که تعداد اشیاء همراه بازیکن بیشتر از عدد تاس باشد، بازیکن نمی‌تواند حرکت کند و باید تا نوبت بعدی خودش در همان محل بماند.

نکته ۳: در صورتی که بازیکن تاس بیندازد و پس از حرکت به انتهای مسیر آب در عمق ۴ برسد، باید همانجا متوقف شود و نمی‌تواند تعداد باقیمانده تاس خود را به بالا برگردد؛ مجدداً در نوبت بعد خود میتواند اعلام تغییر مسیر کرده و با انداختن تاس به بالا بازگردد.



مثال: مهسا در نوبت‌های قبلی خود در همین دور سه شیء از مسیر برداشته است. پس از چرخیدن نوبت‌ها مجدداً نوبت او شده است. بعد از کم کردن اکسیژن به تعداد ۳ عدد، او اعلام می‌کند که به سمت بالا به زیردریایی بازمی‌گردد.



بعد از انداختن تاس او عدد ۵ می‌آورد. چون سه شیء همراه خود دارد، فقط باید ۲ خانه بشمارد و حرکت کند. چون در مسیر او مهره غواص یکی از بازیکنان وجود دارد، مهسا آن خانه را نمی‌شمارد.

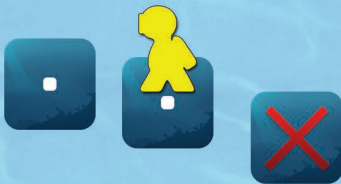
۴- برداشتن (یا گذاشتن) اشیاء زیر آب

بعد از انداختن تاس و حرکت، مهره غواص بازیکن بر روی یکی از نشانگرهای اشیاء متوقف خواهد شد. در این هنگام بازیکن باید یکی از کارهای زیر را انجام دهد:

۱- هیچ اقدامی نکند؛ بر روی همان نشانگر متوقف شود و نوبت را به بازیکن بعدی واگذار کند.

۲- نشانگری که روی آن متوقف شده است را **بدون دیدن امتیاز زیر آن** برای خودش بردارد، آن را در مقابل خود قرار دهد و یکی از نشانگرهای خالی  را به جای آن بگذارد. پس آن مهره خود را در همان جهت قبلی مجدداً بر روی همان نشانگر خالی جایگزین شده قرار دهد. در این صورت بازیکن دارای یک شیء شده که باید در نوبت بعدی خود بابت آن از اکسیژن زیردریایی و از عدد تاس خود یک عدد کم کند. **بازیکنان تا پایان همان دور نمی‌توانند امتیاز پشت نشانگرهایشان را ببینند.**

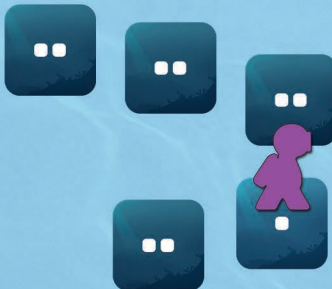
۳- در صورتی که بعد از انداختن تاس و حرکت، بازیکن بر روی یکی از نشانگرهای خالی قرار گرفت، میتواند برای کم کردن بار خود، یکی از **نشانگرهای قبلی خود را که در نوبت‌های پیشین همین دور برداشته**، به انتخاب خودش **بدون دیدن امتیاز زیر آنها** بردارد و به جای این نشانگر خالی بگذارد. پس از آن مهره خود را در همان جهت قبلی مجدداً بر روی همان نشانگر جایگزین شده بگذارد.



مثال ۱: پوریا پس از انداختن تاس بر روی یکی از نشانگرهای عمق ۱ قرار گرفت، اما قصد برداشتن آن را ندارد. بنابراین همانجا متوقف می‌شود.



مثال ۲: دانا پس از انداختن تاس بر روی نشانگری از عمق ۲ قرار می‌گیرد، او این نشانگر را بدون دیدن امتیاز آن برای خود بر می‌دارد و به جای آن یک نشانگر خالی قرار می‌دهد.



مثال ۳: پریا پس از حرکت بر روی یکی از نشانگرهای خالی متوقف می‌شود. او به دلیل اینکه اشیاء زیادی با خود حمل میکند در هر نوبت عدد تاس او به تعداد اشیائش کم می‌شود. پس او برای کم کردن بار خود تصمیم می‌گیرد یکی از اشیایی را که قبلاً از عمق ۱ برداشته بدون دیدن امتیاز آن جایگزین نشانگر خالی کند.



○ پایان یک دور بازی

هر دور از بازی در یکی از دو صورت زیر تمام می‌شود:

۲- قبل از رسیدن بازیکنان به زیردریایی اکسیژن به عدد صفر برسد و تمام شود.

یا ۱- همه بازیکنان قبل از تمام شدن اکسیژن به زیردریایی برگردند.

در پایان هر دور باید کارهای زیر را انجام دهید:

۱- بازیکنانی که پیش از تمام شدن اکسیژن با موفقیت به زیردریایی برگشتند، نشانگرهای اشیاء خود را برگردانند و امتیاز آنها را ببینند و برای خود نگه‌دارند. تا قبل از تمام شدن دور هیچ بازیکنی مجاز به دیدن امتیازات خود نیست.

۲- بازیکنانی که نتوانستند قبل از تمام شدن اکسیژن خود را به زیردریایی برسانند، تمامی نشانگرهایی که در همان دور برداشتند بدون امتیازشان، در انتهای مسیر آب در عمق ۴ قرار دهند. برای این کار اول بازیکنی که به زیردریایی نزدیکتر است، نشانگرهای خود را به صورت **حداکثر سه تایی** دسته کرده و دور آنها یک کش می‌اندازد و آنها را در انتهای مسیر قرار می‌دهد. به همین شکل سایر بازیکنانی هم که به زیردریایی برگشتند همین عمل را انجام می‌دهند.



مثال: مهسا در این دور ۴ شیء برداشت اما نتوانست خود را به زیردریایی برساند. او اشیاء خود را در یک دسته سه تایی و یک دسته تکی دسته‌بندی می‌کند و بدون دیدن امتیازشان آنها را در انتهای مسیر آب در ادامه عمق ۴ قرار می‌دهد.

در دوره‌های بعد اگر هریک از بازیکنان به این دسته‌های انتهای مسیر برسد و آن را بردارد، به ازای هر دسته فقط یک اکسیژن زیردریایی و یک عدد تاس کم می‌شود و دیگر تعداد اشیاء داخل دسته در کاهش اکسیژن و تاس تاثیری ندارد.

پس از گذاشتن اشیاء در انتهای آب همه بازیکنان مهره‌های خود را به زیردریایی برگردانند.

۳- نشانگرهای خالی را از تمام مسیر بردارید و اشیاء داخل مسیر را به هم نزدیکتر کنید.



۴- نشانگر میزان اکسیژن را به عدد ۲۵ برگردانید و دور بعدی را با همان قوانین شروع کنید. آخرین نفری که به زیردریایی برگشته، در دور بعدی نفر اول است.

نکته: بازیکنانی که موفق شدند امتیاز کسب کنند، اشیاء خود را نگه می‌دارند؛ اما در دور جدید هنگام کم کردن اکسیژن و عدد تاس، این اشیاء را حساب نمی‌کنند. چون این اشیاء از دور قبل بدست آمده است.

○ پایان بازی

در پایان سومین دور بازی، هریک از بازیکنان امتیازات خود را که با موفقیت در طول این سه دور بدست آورده با هم جمع کند. بازیکنی که بیشترین امتیاز را دارد برنده بازی است. در صورت برابری امتیاز چند بازیکن با هم، بازیکنی که در میان اشیاء خود، شیئی با امتیاز بالاتر از اشیاء بقیه دارد برنده است. در صورت تساوی مجدد، بازیکنان مشترکاً برنده بازی هستند.

ماجرای جوی در خلیج فارس، با زیردریایی ژرفاب

وضعیت آلودگی آب خلیج فارس نگران کننده است و در زمان‌های مختلف زباله‌های زیادی به دریا ریخته شده. حالا چند جوان شجاع و دلسوز تصمیم گرفته‌اند تا برای پاکسازی کف دریا لباس غواصی به تن کنند.




پس سوار بر زیردریایی ژرفاب شوید؛ به ژرف‌ترین نقاط خلیج فارس سفر کنید و با همراهی دوستانتان خلیج فارس را از آلودگی پاک کنید و گنج‌های آن را پیدا کنید. البته میزان اکسیژن زیردریایی شما محدود است؛ چون همه شما از یک منبع اکسیژن استفاده می‌کنید؛ پس هم هوای دوستانتان را داشته باشید و هم با یکدیگر در پاک کردن خلیج فارس رقابت کنید.



بازی ژرفاب برای ۲ تا ۶ بازیکن بالای ۷ سال طراحی شده و زمان بازی حدود ۳۰ دقیقه است.

این بازی مبتنی بر یکی از بهترین بازی‌های رومیزی دنیا به نام DEEP SEA ADVENTURE توسط گروه بازی سازی بابُرکا طراحی و تولید شده است.

جهت مشاهده فیلم آموزشی بازی به سایت ما به نشانی WWW.BABORKA.IR مراجعه کنید.

 www.baborka.ir
 baborka.games
 [baborka](https://www.instagram.com/baborka)



بازی یا بُرد و کارت

