



مفتویات:

- ۱ عدد زنگ جوکر
- ۳۳ عدد کارت میزبان
- ۳۰ عدد کارت بازیکن
- ۲۰ عدد کارت جوک
- ۱۴ عدد کارت زامبی
- ۳۸ عدد توکن امتیاز
- ۸ عدد توکن جوکر تایم
- ۸ عدد توکن جون
- ۶ عدد توکن زامبی
- ۱ عدد کارت زرد
- ۱ عدد کارت قرمز
- ۹ عدد کارت شخصیت
- راهنمای بازی

جوکر یک مهمانی خاص هست.

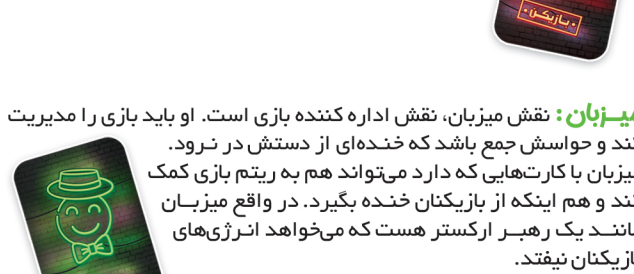
روزی روزگاری در سال ۲۰۱۶ میلادی هیتوشی ماتسوموتو، هنرمند ژاپنی، روی کانپه خانه‌اش نشسته بود و داشت برنامه معروف "Big Brother" یعنی برادر بزرگ را تماشا می‌کرد، که ناگهان ایده یک برنامه کم‌دی جدید به ذهنش خطور کرد. اسمش را گذاشت "داکیومنتال". هیتوشی برنامه‌اش را در ژاپن ساخت و خیلی هم موفق بود. مدتی بعد استر الیا، آلمان، ایتالیا، فرانسه و چند کشور دیگر ایده هیتوشی را ساختند و اسمش را هم گذاشتند آخرین نفری که می‌خنده.

ایرانی‌ها هم که در طول تاریخ همیشه مردم پیشرویی بودند، خیلی زود با این برنامه آشنا شدند. بعد با خودشان گفتن "ما چیمون از اونا کمتره؟ تازه آدم‌های بامزه‌تری هم هستیم". این‌گونه شد که تصمیم گرفتیم ما هم نسخه خودمان را بسازیم. اسم‌اش را هم گذاشتیم "جوکر" یا همون "لطیفه‌گوی" خودمان. "جوکر" یک مهمانی خاص، شما در این مهمانی خاص باید همه تلاش‌تان را بکنید که دیگران را به خنده بیندازید اما یک قانون سخت در این بازی هست که شما به هیچ‌وجه اجازه خندیدن ندارید.

۱

نقش‌های بازی:

بازیکن: اگر نقش بازیکن را داشته باشید، بدانید که باید با چالش‌های بسیاری روبرو شوید. چالش‌هایی که شما را تا مرز انفجار از خنده می‌برد. شما باید هم باعث خنده شوید، هم نخندید. در صورتی که شما با گرفتن کارت قرمز از بازی خارج شوید، نقش بازیکن تبدیل به "زامبی" می‌شود. "زامبی" در بازی حضور دارد اما دیگر باید از چالش‌های زامبی استفاده کند.



میزبان: نقش میزبان، نقش اداره کننده بازی است. او باید بازی را مدیریت کند و حواسش جمع باشد که خنده‌ای از دستش در نرود. میزبان با کارتهایی که دارد می‌تواند هم به ریتم بازی کمک کند و هم اینکه از بازیکنان خنده بگیرد. در واقع میزبان مانند یک رهبر ارکستر هست که می‌خواهد انرژی‌های بازیکنان نیفتد.

نکته: هیچ بازیکنی حق ندارد به میزبان در رابطه با خنده بازیکنان دیگر گزارش دهد.

نکته: میزبان اگر حدس بزند که چالشی توسط یک بازیکن به مرحله شوخی‌های بد و یا نامناسب کشیده می‌شود می‌تواند، چالش را متوقف کند.

نکته: شوخی‌های فیزیکی در طول این بازی ممنوع است و میزبان می‌تواند به بازیکن خاطی حتی اخطار بدهد.

زامبی: این نقش زمانی ایجاد می‌شود که اولین بازیکن از بازی حذف شود. یادتان باشد صاحب این نقش تا پایان بازی می‌تواند آزادانه بخندد و از بازی حذف نشود. هربار که نوبت به این نقش از بازی می‌رسد، می‌تواند از چالش‌های مشخص شده و یا چالش‌هایی که خودش طراحی کرده، استفاده کند. یادتان باشد در میان انجام چالش‌های دیگر بازیکنان، می‌توانید شیطنت کنید و باعث خنده شوید.

نکته: زامبی‌ها حق هیچ‌گونه شوخی فیزیکی ندارند و در صورتی که این کار را انجام دهند، یکی از امتیازهای بدست آمده را باید به میزبان بازی به عنوان جریمه بدهند.

هدف بازی:

هدف در این بازی هم نخندیدن است و هم آنکه بخندانید. پس همه تمرکزتان را جمع کنید تا بتوانید دیگران را بخندانید و خودتان نخندید، مگر اینکه شما زامبی باشید.

آماده‌شویم:

برای اینکه این بازی را به صورت هیجان‌انگیز برگزار کنیم، نیاز هست که حتما از شب قبل به همه مهمانان این برنامه ویژه، پیام بدهیم که از حالا به فکر باشند. هر فردی که وارد **مهمانی جوکر** می‌شود، می‌تواند با خود لباس خنده‌دار، ابزار، فیجت و حتی یک عالمه جوک در موبایل خودش ذخیره داشته باشد، چون لزومی ندارد که حتما از کارتهای چالش برانگیز ما استفاده کند. پس یادتان باشد از شب قبل به همه مهمانان گاندید، برای حضور در این بازی پیام بدهید زیرا هرچه پیش‌بینی ناپذیرتر، این بازی هیجان‌انگیزتر جلو می‌رود. قبل از آنکه به سراغ چیدمان میز بازی برویم، باید شخصیت‌های بازی را مشخص کنیم. برای این کار باید ابتدا کارت شخصیت‌ها را خوب بُر بزنید و هر نفر یک کارت را بردارد تا شخصیت آن فرد در طول بازی مشخص شود. یادتان باشد حتما باید کارت میزبان جز کارتهای بازی باشد.

فرض کنید قرار است ۵ نفر در این بازی شرکت کنند، پس کافی است ۴ کارت بازیکن و یک کارت میزبان از دسته کارتهای شخصیت، جدا شود. حالا این ۵ کارت را بر بزنید و به هر نفر یک کارت بدهید.

میزبان باید نقش‌اش را بلند اعلام کند، تا دیگر بازیکنان او را بشناسند. با مشخص شدن میزبان، وظیفه اداره بازی با این شخص است. میزبان به هر بازیکن یک توکن جوکر تایم و توکن جون می‌دهد. حالا کارتهای بازی که شامل کارت بازیکنان، میزبان، جوک و زامبی هست را به صورت جداگانه بُر می‌زند. میزبان باید دسته کارت بازیکنان و جوک را در وسط میز بازی به گونه‌ای که دست همه شرکت کننده‌ها به کارتها برسد، قرار دهد. دسته کارت میزبان و زامبی و همچنین ستون توکن امتیاز و زامبی را به همراه کارت قرمز و زرد در کنار خود قرار می‌دهد.

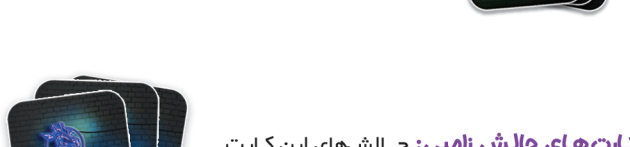


کارت‌ها و توکن‌های بازی:

کارت‌های چالش بازیکنان: چالش‌های این کارت، چالش‌های فردی است و باید شخصی که کارت را برداشته آن را اجرا کند. یادتان باشد بازیکنان می‌توانند چالش‌هایی که از قبل طراحی کرده‌اند را اجرا کنند.



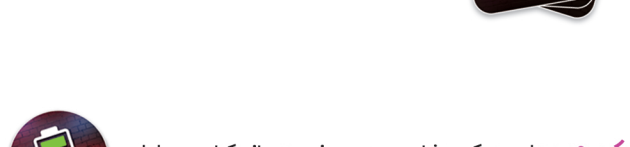
کارت‌های چالش میزبان: چالش‌های این کارت، چالش‌های گروهی است و باید همه گروه بجز میزبان در آن چالش شرکت کند. میزبان در این چالش معمولاً نقش اداره کننده چالش را برعهده دارد.



کارت‌های چالش زامبی: چالش‌های این کارت مختص بازیکنانی است که از بازی اخراج شده‌اند و حالا نقش "زامبی" می‌گیرند. زمانی که بازیکنان کارت قرمز بگیرند دیگر نباید از کارت چالش بازیکنان استفاده کنند.



کارت‌های جوک: این کارتها، جملات طنز و یا خنده‌داری است که می‌تواند به جذاب‌تر شدن بازی کمک کند. هر بازیکن می‌تواند در حین بازی از این مخزن بدون نوبت استفاده کند.



توکن جون: این توکن نشان دهنده وضعیت بازیکنان در طول بازی است. توکن چون دو وجه دارد، وجه تمام سبز که نشان دهنده آن است که این بازیکن کارت زرد نگرفته و وضعیت زرد که نشان دهنده آن است که آن بازیکن دارای کارت زرد است.



نکته: این زنگ که برای اولین بار در ایران تولید شده است، به صورت یکی در میان، زنگ خنده آزاد و خنده ممنوع را به صدا در می‌آورد. میزبان بازی قبل از شروع بازی باید صدای زنگ را بر اساس خنده ممنوع تنظیم کند تا در شروع بازی اختلالی پیش نیاید.

حالا همه چیز آماده است تا با تشخیص میزبان و به صدا درآوردن زنگ جوکر، بازی آغاز شود.

بریم سراغ بازی!

شروع بازی در اختیار میزبان بازی است. او با به صدا درآوردن زنگ بازی به همه بازیکنان اعلام می‌کند که دیگر نباید بخندند و باید باعث خنده مابقی بازیکنان شوند. قبل از شروع بازی، میزبان باید اولین بازیکنی را که قرار است وارد چالش شود را انتخاب کند. نحوه انتخاب اولین نفر به عهده میزبان است. میزبان می‌تواند از بازی "تک آوردن" یا "پالام پولوم پلیش" استفاده کند.

نکته: در حین مشخص کردن نفر اول، میزبان می‌تواند زنگ بازی را به صدا درآورد. یادتان باشد میزبان می‌تواند هر لحظه که تشخیص داد آغاز کننده بازی باشد. یعنی قبل از آنکه چالش آغاز شود میزبان می‌تواند زنگ بازی را به صدا درآورد. این هنر میزبان است که در بهترین زمان‌ها زنگ نخندیدن را بزند.

حالا با مشخص شدن نفر اول و به صدا درآوردن صدای زنگ آغاز بازی جوکر دیگر هیچکس حق **خندیدن** ندارد. نفر آغاز کننده بازی باید یکی از دو کار زیر را انجام دهد.

۱. یک کارت از دسته کارتهای چالش بازیکنان را بردارد و ماموریت گفته شده در آن را انجام دهد.

۲. کارت چالش را بدون آنکه چالش را اعلام کند به مخزن بازی برگرداند و چالشی که خودش طراحی کرده است را اجرا کند.

نکته: یادتان باشد شما در حین برگزاری چالش، باید از دیگران خنده بگیرید و نباید بخندید.

نکته: از کارتهای جوک بازی می‌توانید در طول بازی و بدون نوبت استفاده کنید.

نکته: پس از پایان چالش در صورتی که موفق نشدید، خنده بگیرید کارت چالش را به میزبان بازی باید تحویل دهید. میزبان نیز این چالش را نباید به بازی برگرداند.

۳

توکن امتیاز: این توکن به بازیکنی تعلق می‌گیرد که باعث خنده دیگر بازیکنان شده باشد. میزبان با پرسیدن سوال از بازیکنی که کارت زرد و یا قرمز گرفته به نفری که باعث خنده آن بازیکن شده است یک توکن امتیاز می‌دهد.

توکن جوکر تایم: هر بازیکن یک توکن جوکر تایم دارد برای ورود به این مرحله باید از میزبان اجازه بگیرد. زیرا ممکن است درخواست جوکر تایم شما باعث از بین رفتن ریتم بازی باشد. با اعلام درخواست شما، در صورت پذیرفته شدن، توکن جوکر تایم به میزبان داده می‌شود، حالا از این لحظه، بازیکن درخواست دهنده می‌تواند آزادانه بخندد اما دیگر بازیکنان حق خندیدن ندارند. مدت زمان جوکر تایم به عهده میزبان بازی است. در هر لظه‌ای از جوکر تایم می‌تواند زنگ "خنده آزاد" را به صدا درآورد.

توکن زامبی: هر زمان بازیکنی دوبار بخندد از بازی حذف نمی‌شود، بلکه از میزبان توکن زامبی دریافت می‌کند. با دریافت این توکن، دیگر باید از کارتهای زامبی استفاده کنند.

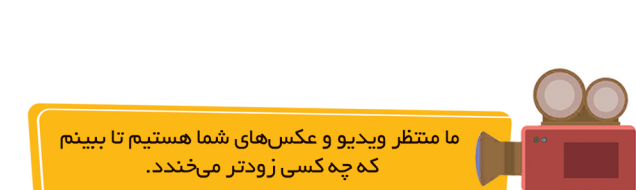
نکته: زمان جوکر تایم به عهده میزبان است، پیشنهاد ما برای روند سریع بازی ۳ دقیقه است.

نکته: در زمان جوکر تایم، بازیکنی که خواستار جوکر تایم هست، می‌تواند چند دقیقه از میزبان وقت بگیرد تا اگر لباس خاص یا اکسسوری خاصی که مدنظرش هست را بپوشد و یا بیاورد.

نکته: بازیکنی که کارت قرمز دریافت کند وارد مرحله زامبی می‌شود و همچنان در طول بازی با اجازه میزبان می‌تواند جوکر تایم‌اش را اجرا کند.

پایان بازی:

در انتهای بازی دو بازیکن برنده بازی خواهند بود. بازیکنی که نخندد و بازیکنی که بیشترین خنده را بتواند از دیگران بگیرد. پس یادتان باشد هم نخندید و تازه هم بخندانید. به بازیکنی که نخندد می‌گوییم "تخند" و به بازیکنی که بیشترین خنده را بگیرد می‌گوییم **جوکر**.



۷

پایان هر دور از بازی:

پایان هر دور از بازی توسط میزبان و با به صدا درآوردن زنگ جوکر به نشانه خندیدن یکی از بازیکنان اعلام می‌شود.

با مشخص شدن نفری که خندیده است، میزبان باید دو کار را انجام دهد.

۱. دادن کارت زرد و یا قرمز به بازیکنی که خندیده است.

۲. دادن امتیاز ویژه به شخصی که باعث خنده آن فرد شده است.

نکته: وقتی زنگ "خنده آزاد" به صدا در می‌آید، میزبان باید از بازیکنی که خندیده است یک سوال پرسد: کدام بازیکن باعث خنده تو شده است؟ هر بازیکنی که باعث خنداندن بازیکن دیگری شده باشد، توکن امتیاز از میزبان بازی دریافت می‌کند.

نکته: ممکن است دو بازیکن باعث خنده بازیکن دیگری شده باشند، اما امتیاز به بازیکنی تعلق می‌گیرد که بیشتر باعث خنده شده باشد.

پس از پایان هر دور از بازی، باز به تشخیص میزبان، زنگ شروع بازی در موقع مناسب به جهت آغاز دور جدید زده می‌شود، فقط یادتان باشد قبل از شروع بازی، توکن "جون" بازیکنی که خندیده است باید تغییر وضعیت بدهد.



نکته: با توقف دور بازی به خاطر خندیدن یکی از بازیکنان، بازی در دور جدید از نفری که خندیده است آغاز می‌شود. اگر بازیکن با دریافت کارت قرمز از بازی حذف شود، او در دور جدید باید از کارتهای زامبی به جهت آغاز بازی استفاده کند.

در صورتی که میزبان تشخیص دهد که یک بازیکن برای بار دوم خندیده است، باید به آن بازیکن کارت زرد دوم در نهایت کارت قرمز را نشان دهد. با نشان دادن کارت قرمز، آن بازیکن از صف بازی حذف می‌شود اما همچنان می‌تواند در بازی حضور داشته باشد. زیرا با دریافت کارت قرمز نقش‌اش عوض می‌شود و از این به بعد او به یک **زامبی** ترسناک تبدیل می‌گردد.

نکته: با اخراج شدن بازیکن، میزبان باید کارت نقش و توکن جون آن بازیکن را بگیرد و به آن توکن زامبی بدهد. یادتان باشد توکن‌های امتیاز باید در نزد بازیکن باقی بماند.

نکته: زامبی می‌تواند دیگر به صورت آزادانه در خانه حرکت کند و حتی وسط اجرای چالش دیگر بازیکنان را بخنداند، زامبی باید همه کار بکند تا از دیگر بازیکنان خنده بگیرد.

نکته: در صورت اخراج از بازی، در حالی که جوکر تایم‌تان را اجرا نکرده‌اید، می‌توانید با دریافت اجازه از میزبان، جوکر تایم‌تان را اجرا کنید.

دوئل: وقتی فقط دو بازیکن در بازی باقی بمانند به مرحله دول وارد می‌شویم. در این مرحله دو بازیکن روبروی هم می‌نشینند. چشم در چشم. حالا در مدت زمان ۳ دقیقه مهلت دارند تا هم دیگر را بخندانند. مهم‌ترین قانون این مرحله این است که بازیکنانی که وارد مرحله دول شده‌اند می‌توانند بدون نوبت، آغاز کننده چالش باشند. موضوع چالش را می‌توانند میزبان بازی و یا خود بازیکنان انتخاب کنند. در این مدت زامبی‌ها نیز می‌توانند شوخی بکنند.

نکته: اگر در مدت زمان ۳ دقیقه هیچ بازیکنی نخندد بازی مساوی تمام می‌شود.

۱۴



۵

۶

۷