



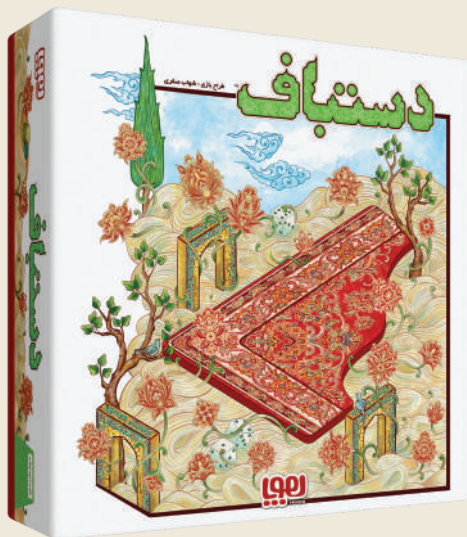
# دستگاف<sup>TM</sup>

راهنمای بازی

نسخه ۱.۰



برای تماشای فیلم آموزشی این کد را اسکن کنید.



© 2021 / Hoopa Games

All rights reserved.

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

طراح بازی: شهاب صقری

تحقیق و توسعه: امیر آئین

تصویرگر و طراح گرافیک: مهدخت رضاخانی

طراح لوگو: مهدخت رضاخانی

مدیر تولید: سینا برازوان

مدیر پروژه: علیرضا لولاگر

**هم‌بازی‌های باشگاه بازی آزمایشی:** افسون احمدی، ریحانه باباخانیان، سیمین بینا، عباس خانقلی، بهرام درویش، صادق درویشی، فراز رستایان، هادی سادات رضوی، سید ابوالفضل سجادی، محمد سیف، سعید شیخ افشین شیروانی، مهرداد صفیخانی، علی طالب شوشتری زاده، زهرا فغانزاده، علی فقیهی، سینا قائمیان، احسان قرّتی، فرزاد قطبی، سینا مصلحی، علی نجفی، غزاله نصیری، امیر محسن نوروزی، فاطمه نوروزی. **هم‌بازی‌های دیگر:** فرهاد احد پورا، آذین احمدی‌راد، امیر اردشیری، نعیم تدین، مینو جهانگیری، مریم حبیبی، طنناز جوانمردی، فؤاد روحانی، امیر سلامتی، الابه سهرابی، عاطفه شجاعی، ترانه شریف، مینو شریفی، علی عابدینی، مرضیه علیپوری، هیوا علیزاده، برونو فدوتی، پردیس مرتضایی.



## فهرست

۱۵.....	تعطیلی بازار و پایان مرحله‌ی خرید	۲.....	مقدمه
۱۶.....	بافتن قالی	۳.....	اجزای بازی
۱۸.....	قوانین ریختن تاس	۴.....	چیدمان بازی
۱۹.....	فروش قالی	۶.....	هدف و جریان بازی
۲۲.....	معرفی صفحه‌ی بازار	۶.....	پایان بازی و امتیازدهی
۲۳.....	معرفی کارگاه قالی‌بافی	۶.....	مبادله‌ها در بازی
۲۳.....	معرفی کارت سفارش	۷.....	دریافت سکه
۲۴.....	معرفی صفحه‌ی شمارنده	۸.....	خرید از بازار
۲۵.....	معرفی نشان‌های ابزار	۹.....	رنگ بازار
۲۶.....	سؤالات متداول	۱۱.....	قیمت کلاف در بازار
۲۷.....	چگونه بازی «دستباف» را به دیگران آموزش دهیم	۱۲.....	خرید کلاف از جلوخان
۲۸.....	«دستباف» چگونه بافته شد	۱۴.....	نشان افزایش قیمت
		۱۴.....	انصراف از بازار

## درخت غنچه برآورد...

با ارائه‌ی سومین محصول رده‌ی «الف تا ی ایرانی» اکنون به خود می‌بالیم که در راهی نو و پرهیجان در تولید بازی‌های رومیزی گام نهاده‌ایم. گامی در ارائه‌ی محصولاتی با کیفیت که مسئولیت ما را بیش از گذشته سنگین می‌نماید. این رده از محصولات برآمده از ذهن و دست و هنر مردمان این مرز و بوم است؛ تلاش می‌کنیم با بومی کردن بازی‌های رومیزی حالی خوش و لحظه‌هایی شادمانه با بازی‌هایی ایرانی بسازیم.

قالی در چشم‌انداز ما ایرانیان چنان جای گرفته و جانمان را نواخته که جزء جدایی‌ناپذیر خانه‌هایمان شده است. از کودکی، بازی بر نقش‌های قالی را تجربه می‌کنیم و خانه‌هایمان را فرش می‌کنیم تا گرمی دل و جان گردد. قالی و قالی‌بافی میراث نیاکانمان است؛ یادگاری از پس هزاران هزار سال زیست هنرمندانه و کیمیاگرانه‌ی مادران و پدرانمان. همان مادرانی که حتی سنگ مزارشان هم با ابزار قالی‌بافی آذین شده است. این محصول شگرف چنان آمیزه‌ای از صنعت و هنر را توأمان در خود جای داده که هر گره آن قصه‌ای بس طولانی است و می‌تواند دستمایه‌ی بازی‌های بسیار باشد.

«دستباف» نخستین تلاش ما در پرداختن به این نماد دل‌انگیز و پرمایه است. بی‌شک گام نخست، تمام و کمال حق مطلب را ادا نمی‌کند، ولی سرآغازی‌ست بر تلاش در پرداختن به نمادی غنی از فرهنگ ایران زمین؛ تلاشی که نزدیک به دو سال در طراحی روند بازی ما را به خود مشغول نمود. صبوری، خلاقیت و همراهی **شهاب صقری** نقشی به‌سزا در ساخته شدن جزئیات بازی در طی این زمان طولانی داشت. همچنین تعداد زیادی از همکاران سال‌های دور و نزدیک ما در بخش تحقیق و توسعه با تلاشی خستگی‌ناپذیر در توسعه و نهایی کردن این طرح همکاری مؤثر داشته‌اند؛ آقایان **امیر سلامتی** و **امیر آئین** و خانم‌ها **آتش بی‌نا** و **پردیس مرتضایی** از جمله‌ی این دوستان هستند. از دشواری‌های کار ساختن سبکی بود که نقش‌های رنگارنگ و خیال‌پرور قالی را در قالب بازی جای دهد. نمادها و نقش‌های قالی خود جهانی بی‌مانند از تصویر و رنگ است و پیوند دادن آن با جهان پر از هیجان بازی نیازمند خلاقیت و صبوری بسیار در یافتن سبکی نو بود. چندین تصویرگر در این امر همراه ما شدند و در آخر، ذوق و نازک‌خیالی سرکار خانم **مه‌دخت رضاخانی** چنان طرحی در انداخت که ما می‌توانیم با اطمینان بگوییم از پس این جهان پر نقش و نگار یک بازی چشم‌نواز ساخته‌ایم. دقت نظر سرکار خانم **ناهید تمیم‌داری** یاریگر ما شد تا دفترچه‌ای روان و شیوا به دست شما علاقمندان برسد. و در نهایت پشتکار و پیگیری گروه تولید - آقایان **برازوان** و **تدین** - مددکار ما شد تا گروه‌های متنوعی از بهترین متخصصان هر حوزه در تولید قطعات مختلف این بازی تلاش نمایند و محصولی شایسته به دست شما برسد که امیدواریم همراه دوره‌می‌های پرهیاهو و لبخندتان گردد.

علیرضا لولاگر

مدیر پروژه‌ی بازی دستباف

## اجزای بازی

### مهره‌ی امتیاز

عدد ۱۰



(۲ عدد برای هر بازیکن)

### مهره‌ی سکه

عدد ۵



(۱ عدد برای هر بازیکن)

### مهره‌ی راندشمار

عدد ۱



### مهره‌ی کلاف

عدد ۸۰



(در ۴ رنگ)

### تاس

عدد ۵



### کتابچه‌ی روایت قالی

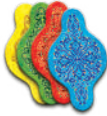
عدد ۱

### دفترچه‌ی راهنما

عدد ۱

### ترنج

عدد ۲۰



(در ۴ رنگ)

### لچک

عدد ۹۶



(در ۴ رنگ)

### کارت سفارش (صفحه‌ی ۲۳)

عدد ۲۸



### نشان انصراف

عدد ۱۰



### آدمک نفر اول

عدد ۱



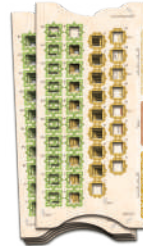
### کارت رنگ بازار

عدد ۸



### صفحه‌ی شمارنده (صفحه‌ی ۲۴)

عدد ۵



### نشان ابزار (صفحه‌ی ۲۵)

عدد ۲۰



(۴ نشان ابزار برای هر بازیکن)

### نشان خرید

عدد ۳۰

نشان خرید کلاف - ۲۰ عدد



نشان افزایش قیمت - ۱۰ عدد

(۲ نشان برای هر بازیکن)



### صفحه‌ی بازار (صفحه‌ی ۲۲)

عدد ۱



### کارگاه قالی‌بافی (صفحه‌ی ۲۳)

عدد ۵



### کارت راهنما

عدد ۵



## چیدمان بازی

۱ صفحه‌ی بازار را وسط بگذارید.

۲ مهره‌ی راندشمار را روی خانه‌ی اول نوار راندشمار بازی بگذارید.



۳ هر بازیکن یک شهر را انتخاب کند و کارگاه قالی‌بافی و ۶ عدد نشان خرید مربوط به آن شهر را بردارد.

۴ به هر بازیکن یک صفحه‌ی شمارنده بدهید، سپس هر بازیکن دو مهره‌ی امتیاز (مهره‌های سبز) بردارد و در خانه‌های صفر یکان و دهگان بگذارد.

۵ هر بازیکن یک مهره‌ی سکه (مهره‌ی طلایی) بردارد و به این صورت، در قسمت سکه در صفحه‌ی شمارنده بگذارد:

بازی ۳ نفره (۳ نفر) ←

بازی ۴ نفره (۴ نفر) ←

بازی ۵ نفره (۵ نفر) ←

۶ عدد نشان ابزار (۱ عدد از هر ابزار) بردارید و در کنار صفحه‌ی شمارنده، در جای مشخص شده بگذارید.

۷ کارت‌های سفارش را بر بزنید و به هر بازیکن ۲ کارت بدهید. بازیکنان این کارت‌ها را به رو در جای مشخص شده کنار صفحه‌ی شمارنده بگذارند. بقیه‌ی کارت‌ها را در کنار صفحه‌ی بازار گذاشته و ۳ کارت رو کنید و در یک ردیف بگذارید.

۸ لچک، ترنج و مهره‌های کلاف را به تفکیک رنگ جدا کنید و در کنار صفحه‌ی بازار بگذارید. این خزانه‌ی بازی است.

۹ نشان‌های انصراف را در جای مشخص شده، در کنار صفحه‌ی بازار بگذارید.

۱۰ کارت‌های رنگ بازار را بر زده در کنار صفحه‌ی بازار بگذارید.

۱۱ به تعداد بازیکنان، در کنار صفحه‌ی بازی تاس بگذارید و بقیه‌ی تاس‌ها را به جعبه‌ی بازی برگردانید.

۱۲ به هر بازیکن یک کارت راهنما بدهید.

۱۳ آدمک نفر اول را به بازیکنی بدهید که قدش از همه کوتاه‌تر است.

اکنون آماده‌ی شروع بازی هستید.



نائین

جوشقان

ترکمن

کرمان

تبریز

چیدمان بازی ۵ نفره

## هدف و جریان بازی

در بازی «دستباف» تلاش می‌کنید تا با کمترین قیمت کلاف‌های مورد نیاز خود را از بازار تهیه کنید. سپس تاس بریزید و به کمک ابزارها و کمی چاشنی شانس، قالی‌های مرغوبی بیافید و با فروش قالی‌ها امتیاز بگیرید و برنده‌ی بازی شوید. بازی «دستباف» با توجه به تعداد بازیکنان در چند راند انجام می‌شود.

بازی ۳ نفره (۳) ← ۶ راند

بازی ۴ نفره (۴) ← ۵ راند

بازی ۵ نفره (۵) ← ۴ راند

هر راند شامل ۴ مرحله است:

### ۱ دریافت سکه

(در ابتدای هر راند با توجه به تعداد بازیکنان) در ابتدای هر راند بازی، سکه دریافت می‌کنید تا بتوانید هزینه‌ی لازم برای خرید کلاف از بازار را پرداخت کنید. (صفحه‌ی ۷)

### ۲ خرید از بازار

(در چند دور و به صورت هم‌زمان) مرحله‌ی خرید از بازار در چند دور انجام می‌شود و مهم‌ترین و تعیین‌کننده‌ترین مرحله‌ی بازی است، زیرا با سکه‌های محدودی که در اختیار دارید باید بهترین تصمیم را بگیرید و در رقابت با دیگر بازیکنان از بازار کلاف بخرید. (صفحه‌ی ۸)

### ۳ بافتن قالی

(در چند دور و شروع با بازیکن نفر اول) مرحله‌ی بافتن قالی از بازیکن نفر اول شروع می‌شود و چند دور انجام می‌شود. در این مرحله بازیکنان کلاف‌هایی را که از بازار خریده‌اند به قطعات لچک و ترنج تبدیل می‌کنند و در دارهای قالی قرار می‌دهند. (صفحه‌ی ۱۶)

### ۴ فروش قالی

(شروع با بازیکن نفر اول) این مرحله از بازیکن نفر اول شروع می‌شود و هر بازیکنی که قالی را تکمیل کرده باشد، قالی خود را می‌فروشد و امتیازات مربوط به آن را دریافت می‌کند. (صفحه‌ی ۱۹)

پس از پایان مرحله‌ی فروش قالی، راند به پایان می‌رسد. مهره‌ی راندشمار را یک خانه به جلو ببرید. آدمک نفر اول را به بازیکن سمت چپی بدهید و راند بعد بازی را از مرحله‌ی ۱ (دریافت سکه) شروع کنید.

## پایان بازی و امتیازدهی

پس از پایان تعداد راند مقرر، بازی به پایان می‌رسد و زمان شمارش امتیازات است. بازیکنان بر اساس موارد زیر امتیاز دریافت می‌کنند:

### ۱ امتیاز روی صفحه‌ی امتیازشمار

۲ بر اساس تعداد کارت‌های قالی‌های بافته‌شده که از امتیازشان استفاده کرده‌اید و در کنار صفحه‌ی شمارنده‌ی خود نگاه داشته‌اید، امتیاز بگیرید:

۱ کارت سفارش = ۱ امتیاز

۲ کارت سفارش = ۳ امتیاز

۳ کارت سفارش = ۶ امتیاز

۴ کارت سفارش = ۱۰ امتیاز

۵ کارت سفارش = ۱۵ امتیاز

۶ کارت سفارش = ۲۲ امتیاز

سفارش‌های تکمیل‌نشده امتیازی ندارند.

۳ برای تکه‌های قالی بافته‌شده‌ی باقی‌مانده روی دارهای قالی خود، به این صورت امتیاز بگیرید:

هر ۱ قطعه روی دار درجه‌ی ۱ = ۱ امتیاز

هر ۲ قطعه روی دار درجه‌ی ۲ = ۱ امتیاز

هر ۳ قطعه روی دار درجه‌ی ۳ = ۱ امتیاز

۴ به‌ازای هر ۴ سکه‌ی باقی‌مانده، ۱ امتیاز دریافت کنید.



بازیکنی که بیشترین امتیاز را به دست آورد، برنده‌ی بازی است.

● در صورت تساوی، بازیکنی برنده است که کارت قالی بیشتری تکمیل کرده باشد.

● اگر باز هم تساوی برقرار بود، بازیکنی که تعداد قطعات باقی‌مانده روی دارهایش بیشتر باشد برنده است.

● اگر باز هم تساوی برقرار بود، آن بازیکن‌ها به شکل مشترک برنده خواهند شد.

## مبادله‌ها در بازی

جدولی از مبادله‌ها روی کارت راهنمای هر بازیکن قرار دارد که می‌تواند هر موقع، حتی در پایان بازی، اقدام به مبادله کند. عمل مبادله قابل تکرار است و به هر تعداد (حتی از یک نوع) مجاز است.





در ادامه به طور مفصل با جریان بازی و روش انجام هریک از مرحله‌ها آشنا می‌شوید. اما برای بار نخست پیشنهاد می‌کنیم اول بخش «معرفی اجزای بازی» (صفحه‌ی ۲۲) را ببینید تا دقیق‌تر و راحت‌تر روش بازی را یاد بگیرید.

## ۱ دریافت سکه

در ابتدای هر راند از بازی، همه‌ی بازیکنان سکه دریافت می‌کنند. تعداد سکه‌ی دریافتی با توجه به تعداد بازیکنان متفاوت است:

در راند اول بازی این مرحله را انجام ندهید، چون سکه‌های راند اول را در چیدمان بازی دریافت کرده‌اید.

تعداد بازیکن	سکه‌ی دریافتی اول هر راند	سقف سکه‌ی قابل نگهداری هر بازیکن
۳	۴	۱۲
۴	۵	۱۴
۵	۶	۱۶

- برای دریافت سکه باید مهره‌ی سکه‌ی خود را با توجه به اعداد در صفحه‌ی شمارنده جابه‌جا کنید.
- با توجه به تعداد بازیکنان، تعداد سکه‌ای که در **ابتدای هر راند** می‌توانید داشته باشید محدود است. سقف دارایی بازیکنان در جدول بالا آمده است؛ اگر پس از دریافت سکه، دارایی یک بازیکن از «حد مجاز سقف دارایی» بیشتر بود، دارایی او را به حد این سقف برسانید.

در این مرحله بازیکنان با قرار دادن نشان‌های خرید کلاف خود در ورودی‌های بازار روز ■ و شب ■، کلاف‌هایی را که برای بافتن قالی‌هایشان نیاز دارند می‌خرند. این مرحله در چند دور و به این شکل انجام می‌شود:

یکی از کارت‌های رنگ بازار را برای بازار روز ■ رو کنید و یک عدد کلاف هم‌رنگ آن را در بخش جلوخان بازار روز قرار دهید. همین کار را برای بازار شب ■ تکرار کنید. (رنگ بازار: صفحه‌ی ۹)

### ۱ تعیین رنگ بازار

مخفیانه ۲ عدد از نشان‌های خرید کلاف خود را با توجه به رنگ کلاف مورد نظرتان و رنگ بازار انتخاب کنید و آن‌ها را به پشت کنار ورودی‌های بازار روز ■ و شب ■ قرار دهید. این کار را همه‌ی بازیکنان به صورت هم‌زمان انجام می‌دهند.

### ۲ انتخاب نشان خرید کلاف

نشان‌های خرید کلاف از بازار روز ■ را رو کنید و با توجه به آن‌ها و شرایط بازار کلاف بخرید و یا خرید نکنید و از بازار انصراف دهید. (انصراف از بازار: صفحه‌ی ۱۴)

● **خرید کلاف از جلوخان:** اگر بازیکنی **تنها مشتری** رنگ هر بازار باشد، همه‌ی کلاف‌های موجود در جلوخان آن بازار را رایگان دریافت می‌کند. (خرید کلاف از جلوخان: صفحه‌ی ۱۲)

● **خرید کلاف از خزانه:** پس از تعیین قیمت کلاف (قیمت کلاف در بازار: صفحه‌ی ۱۱) می‌توانید **تنها یک کلاف** از رنگ انتخابی خود، به قیمت تعیین شده در هر دور بازار خریداری کنید. به این شکل که هزینه‌ی کلاف را روی نوار سکه کم کرده و کلاف مورد نظر را از خزانه بردارید و در انبار کلاف خود قرار دهید.

### ۳ خرید کلاف از بازار

نشان‌های خرید روز را برداشته، به دست خود برگردانید. نشان‌های خرید شب را ■ رو کنید و مجدداً با توجه به نشان‌های خریدتان و شرایط حاکم بر بازار شب ■ کلاف بخرید.

مرحله‌ی خرید از بازار در چند دور انجام می‌شود و زمانی به پایان می‌رسد که هر دو بازار تعطیل شده باشند. (تعطیلی بازار: صفحه‌ی ۱۵) در غیر این صورت بازیکنان نشان‌های خرید خود را به دست خود برگردانده و خرید از بازار از مرحله‌ی تعیین رنگ بازار دوباره تکرار می‌شود.

بازیکنان الزامی برای خرید از بازار ندارند و در صورت تمایل می‌توانند از آن بازار انصراف دهند.

نشان خرید در هر دو بازار به‌صورت هم‌زمان گذاشته می‌شود و بعد از رو شدن نشان‌های روز، هیچ بازیکنی نمی‌تواند نشان خرید شب را تغییر دهد.

## رنگ بازار

برای شروع مرحله‌ی خرید از بازار ابتدا باید رنگ بازار را تعیین کنید. رنگ بازار در انتخاب نشان خرید هر بازیکن تأثیر مستقیم دارد.

برای تعیین رنگ بازار، کارت‌های رنگ بازار را بُر بزنید، یک کارت برای بازار روز ■ رو کنید و یک مهره‌ی کلاف هم‌رنگ با آن، در جلوخان بازار روز ■ قرار دهید؛ سپس همین کار را برای بازار شب ■ تکرار کنید.

### مثال

● کارت با کلاف قرمز برای بازار روز و کارت با کلاف زرد برای بازار شب رو شده‌اند.



- در ابتدای هر دور خرید از بازار، جلوخان بازار روز ■ و شب ■ را به این صورت بررسی کنید:
- چنانچه جلوخان بازاری خالی باشد، باید دوباره کارت رنگ بازار را رو کنید و کلاف هم‌رنگ کارت را در جلوخان آن بازار قرار دهید.
  - چنانچه کلاف در جلوخان بازار باقی مانده باشد، نیازی به رو کردن کارت رنگ بازار ندارید و تنها یک کلاف هم‌رنگ از خزانه به جلوخان آن بازار اضافه کنید.
- این روند را تا تعطیلی هر بازار ادامه دهید.

### مثال

- پس از پایان یک دور خرید از بازار، جلوخان بازار روز ■ خالی است و جلوخان بازار شب ■ یک کلاف **زرد** دارد. برای دور بعدی بازار، یک کارت رنگ بازار رو کنید و کلاف هم‌رنگ آن را در بازار روز ■ بگذارید، یک کلاف هم‌رنگ بازار شب ■ از خزانه به کلاف‌های موجود اضافه کنید.



با تعطیل شدن هر بازار، همه‌ی کلاف‌های موجود در جلوخان آن بازار، به خزانه بازگردانده می‌شوند.

## قیمت کلاف در بازار

قیمت کلاف در هر دور، در بازارهای روز ■ و شب ■ جداگانه تعیین می‌شود و برابر است با تعداد بازیکنانی که در هر بازار، مشتری آن رنگ کلاف هستند + تعداد نشان افزایش قیمت که در آن بازار دیده می‌شود. (نشان افزایش قیمت: صفحه‌ی ۱۴)

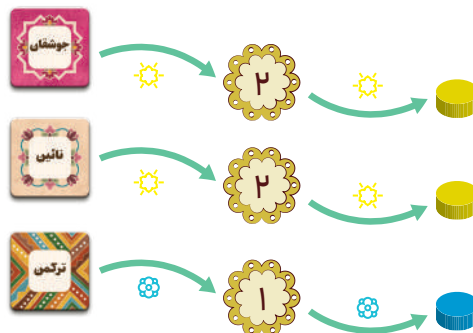
$$\boxed{\begin{matrix} + \\ \text{تعداد نشان افزایش قیمت} \\ \text{در آن بازار} \end{matrix}} + \boxed{\begin{matrix} \text{تعداد بازیکنانی که آن رنگ را در} \\ \text{آن بازار انتخاب کرده‌اند} \end{matrix}} = \boxed{\begin{matrix} \text{قیمت هر رنگ کلاف} \\ \text{در هر بازار} \end{matrix}}$$

### مثال



پس از رو شدن نشان‌های خرید روز ■ مشخص می‌شود که بافندگان قالی جوشقان و نائین رنگ **زرد** نیاز داشته‌اند و بافنده‌ی قالی ترکمن رنگ **آبی** می‌خواهد.

بافندگان قالی جوشقان و نائین با دو سکه یک کلاف **زرد** به دست می‌آورند و بافنده‌ی قالی ترکمن با یک سکه می‌تواند کلاف **آبی** بخرد.



## خرید کلاف از جلوخان

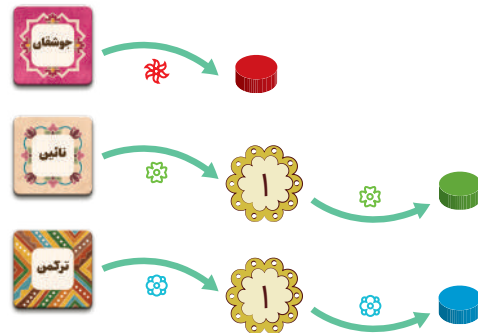
- اگر یک بازیکن **تنها مشتری** رنگ هر بازار باشد (نشان خریدش با رنگ آن بازار یکسان باشد)، سکه‌ای پرداخت نمی‌کند و همه‌ی کلاف‌های موجود در جلوخان آن بازار را رایگان دریافت می‌کند. او دیگر نمی‌تواند از خزانه کلاف بخرد.
- اگر بیش از یک بازیکن، مشتری رنگ هر بازار باشند، هیچ بازیکنی از جلوخان کلاف دریافت نمی‌کند و بازیکنان باید با پرداخت سکه کلاف مورد نظر خود را از خزانه دریافت کنند.
- اگر هیچ‌یک از بازیکنان مشتری رنگ بازارها نباشند، خرید از آن بازار مطابق معمول انجام می‌شود؛ یعنی هیچ بازیکنی از جلوخان کلاف دریافت نمی‌کند، بلکه می‌تواند با پرداخت سکه کلاف مورد نظر خود را از خزانه بخرد.

### مثال



● رنگ بازار روز **قرمز** است، فقط بافنده‌ی قالی **جوشقان** مشتری رنگ **قرمز** است.

بافنده‌ی قالی **جوشقان** بدون پرداخت سکه، کلاف **قرمز** را از جلوخان بازار روز **قرمز** برمی‌دارد. جلوخان بازار روز **قرمز** خالی می‌شود و برای دور بعد بازار باید کارت رنگ بازار رو شود.



### مثال

● رنگ بازار روز **قرمز** است، بافنده‌ی قالی جوشقان و بافنده‌ی قالی ترکمن هر دو مشتری رنگ **قرمز** هستند. هیچ‌یک آن را به دست نمی‌آورند. کلاف **قرمز** در جلوخان بازار روز باقی می‌ماند و برای دور بعد یک کلاف **قرمز** از خزانه به آن اضافه می‌شود. رنگ **قرمز** با ۲ سکه و رنگ **سبز** با یک سکه از خزانه خریداری می‌شوند.



### مثال

● هیچ‌یک از بازیکنان رنگ بازار شب **سبز** را انتخاب نکرده‌اند. کلاف **زرد** در جلوخان بازار شب باقی می‌ماند و برای دور بعد یک کلاف **زرد** از خزانه به آن اضافه می‌شود. رنگ‌های **سبز**، **قرمز** و **آبی** هر کدام با یک سکه خریداری می‌شوند.



## نشان افزایش قیمت

نشان افزایش قیمت جزء نشان‌های خرید است. اگر بازیکنی در هر یک از بازارها نشان افزایش قیمت بگذارد، قیمت تمامی کلاف‌ها در آن بازار را **۱ واحد** افزایش می‌دهد، اما اجازه‌ی خرید از بازار را ندارد و همان لحظه باید از بازار انصراف دهد.

### مثال

● بافنده‌ی قالی **ترکمن** با گذاشتن نشان افزایش قیمت، باعث بالا رفتن قیمت کلاف‌ها شده است. بافندگان قالی **جوشقان** و **نائین**، هر کدام می‌توانند با ۳ سکه (یک سکه بیشتر از حالت عادی) یک کلاف **زرد** خریداری کنند. بافنده‌ی قالی **ترکمن** باید از بازار روز انصراف دهد و کلافی نخرد.



## انصراف از بازار

بازیکنان در ۳ حالت باید از بازار انصراف دهند:

۳

پولی برای خرید نداشته باشند.

۲

از نشان افزایش قیمت  استفاده کنند.

۱

از بازار خرید نکنند.

بازیکنی که از خرید انصراف دهد، با توجه به بازاری که از آن انصراف می‌دهد یک نشان انصراف هم‌رنگ با ورودی، در آن بازار قرار می‌دهد و دیگر تا پایان آن راند نمی‌تواند از آن بازار خرید کند!



نشان‌های انصراف تا تعطیلی کامل بازار در بازارها می‌مانند.

بازیکنی که پول نداشته باشد، مجبور به انصراف از هر دو بازار است.



نشان انصراف بازار روز ■



نشان انصراف بازار شب ■

### تعطیلی بازار و پایان مرحله‌ی خرید

بازارها تا زمانی فعال خواهند بود که تعداد خریداران کلاف‌ها بیشتر از ۲ نفر باشد. در صورتی که تعداد خریداران یک بازار به دو نفر برسد، آن دو نفر یک دور دیگر برای خرید کلاف از آن بازار، نشان خرید بازی می‌کنند، سپس آن بازار تعطیل می‌شود و اگر فقط یک خریدار باقی بماند بازار همان لحظه تعطیل می‌شود. زمانی که هر دو بازار تعطیل شوند، مرحله‌ی خرید از بازار به پایان می‌رسد.

تعطیلی بازارها تأثیری بر یکدیگر ندارند؛ مثلاً ممکن است همه‌ی بازیکنان از بازار روز ■ انصراف دهند و آن بازار تعطیل شود ولی بازار شب ■ همچنان فعال باشد.

### مثال

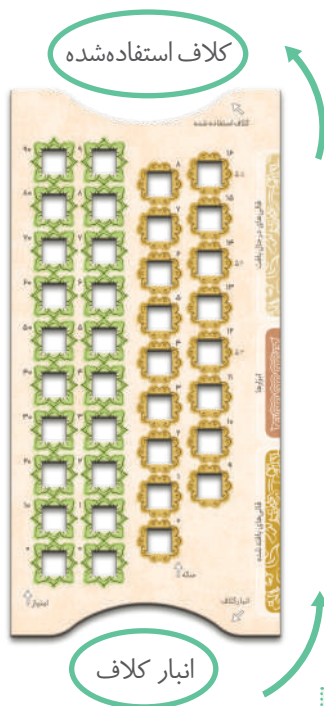


● همه‌ی بازیکنان از بازار روز ■ انصراف داده‌اند پس بازار روز تعطیل می‌شود. بافنده‌ی نائین و ترکمن در بازار شب ■ باقی مانده‌اند.

آن‌ها یک دور دیگر در بازار شب شرکت می‌کنند و سپس هر دو بازار تعطیل شده و مرحله‌ی خرید به پایان می‌رسد.

### ۳ بافتن قالی

در این مرحله بازیکنان به نوبت برای کلاف‌هایشان تاس می‌ریزند و آن‌ها را به قطعات لچک و ترنج تبدیل می‌کنند و در دار قالی بافی خود قرار می‌دهند. شما می‌توانید قالی‌هایی بر اساس کارت‌های سفارش، تک‌رنگ یا با طرح دل‌خواه بیافید که هر کدام مزایا و امتیازات خاص خود را دارد. این مرحله به صورت نوبتی و از بازیکنی که آدمک نفر اول را دارد آغاز می‌شود. هر بازیکن در نوبت خودش برای بافتن یک رنگ از کلاف‌هایش تلاش می‌کند و سپس نوبت بازیکن بعدی می‌شود. برای بافتن قالی مراحل زیر را به این ترتیب انجام دهید:



۱ رنگ و تعداد کلاف مورد نظر را انتخاب کنید و از قسمت «انبار کلاف» بردارید و در قسمت «کلاف استفاده‌شده» قرار دهید و همان تعداد تاس را هم‌زمان بریزید.

۲ عدد تاس‌هایی را که ریخته‌اید با هم جمع کنید و تصمیم بگیرید که با آن عدد، برای کدام یک از دارهای قالی لچک یا ترنج بیافید. برای بافتن لچک یا ترنج در هر دار عدد مشخصی لازم است که در دارهای قالی نوشته شده است.

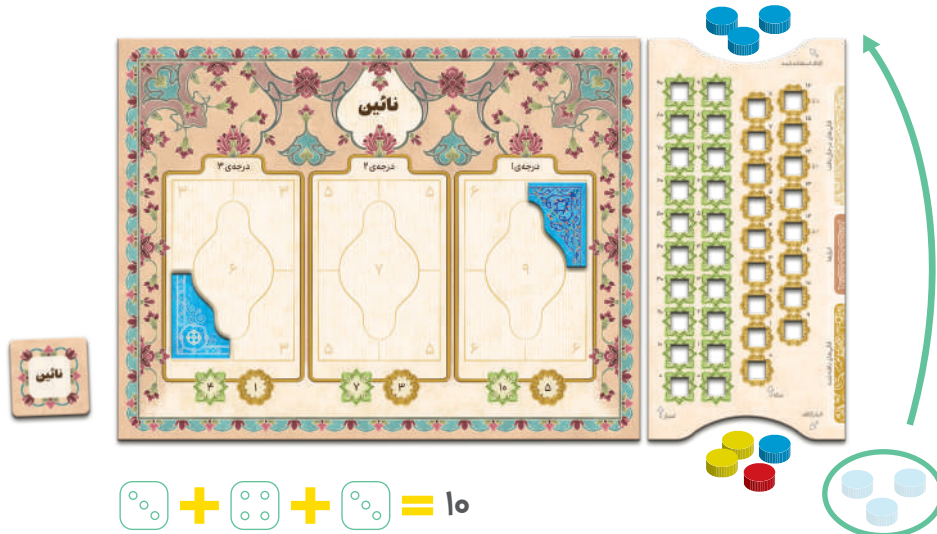
۳ پس از انتخاب، قطعه (قطعه‌های) قالی بافته‌شده را از خزانه بردارید و در دار مورد نظر خود قرار دهید.

تعداد لچک‌ها و ترنج‌ها محدود است.

لچک و ترنجی که می‌بافید حتماً باید هم‌رنگ کلاف‌های استفاده‌شده باشند.

در صورتی که جمع عدد تاس‌های ریخته‌شده به شما اجازه دهد، می‌توانید بیش از یک لچک یا ترنج بیافید.

● بافنده‌ی قالی **نائین** در مرحله‌ی خرید از بازار، موفق شده ۲ کلاف **زرد**، ۴ کلاف **آبی** و یک کلاف **قرمز** بخرد و آن‌ها را در «انبار کلاف» بگذارد. او تصمیم گرفته قطعات قالی را **آبی** ببافد، پس حداکثر به تعداد بازیکنان (۳ عدد در بازی ۳ نفره) کلاف **آبی** از انبار برمی‌دارد و در قسمت «کلاف استفاده‌شده» می‌گذارد و ۳ عدد تاس به صورت هم‌زمان می‌ریزد.



$$1 + 2 + 3 = 6$$

او عدد تاس‌هایی را که ریخته است جمع می‌کند و تصمیم می‌گیرد یک لچک **آبی** در دار **درجه ۱** (با ارزش ۶) و یک لچک **آبی** در دار **درجه ۲** (با ارزش ۳) ببافد (تعداد تصمیم‌ها زیاد است و هر بازیکن با توجه به کارت سفارش خود تصمیم می‌گیرد در کدام قسمت هر دار ببافد). سپس ۲ لچک **آبی** از خزانه‌ی بازی برمی‌دارد و در دار قالی خود قرار می‌دهد.

این روند به همین شکل ادامه پیدا می‌کند تا همه‌ی بازیکنان نوبت خود را پاس داده و کلاف‌هایشان را برای راند بعد نگه دارند یا دیگر اجازه‌ی تاس ریختن نداشته باشند. سپس مرحله‌ی بافتن قالی تمام می‌شود و بازیکنان کلاف‌هایی را که در بخش کلاف‌های استفاده‌شده‌ی خود قرار داده‌اند، به خزانه برمی‌گردانند.

## قوانین ریختن تاس

- حداکثر تعداد کلاف قابل مصرف در هر نوبت بافت قالی، برابر با تعداد بازیکنان است.
- در هر راند بازی در مرحله‌ی بافت قالی، فقط یک بار می‌توانید برای هر رنگ تاس بریزید، بازیکن نمی‌تواند دوباره رنگی را انتخاب کند که کلاف آن رنگ را در قسمت کلاف استفاده‌شده قرار داده است.

● بافنده‌ی قالی نائین در مثال صفحه‌ی قبل نمی‌تواند برای کلاف آبی باقی‌مانده تاس بریزد و باید آن را برای راند بعد نگه دارد.

- بازیکنان اجباری ندارند که برای همه‌ی رنگ‌های کلاف تاس بریزند؛ می‌توانند برای یک یا چند رنگ تاس نریزند و کلاف‌ها را برای راندهای بعدی نگه دارند.
- بازیکنان می‌توانند کمتر از سقف کلافشان تاس بریزند. مثلاً اگر بازیکنی ۳ کلاف آبی دارد می‌تواند تنها برای ۲ عدد از آن‌ها تاس بریزد و یک کلاف باقی‌مانده را برای راند بعدی نگه دارد.
- اعداد باقی‌مانده‌ی تاس سوخت می‌شود. برای مثال اگر جمع اعداد تاس ۱۰ شده باشد ولی جمع اعداد خانه‌هایی که قصد بافتن در آن‌ها را دارید ۹ باشد، ۱ عدد باقی‌مانده سوخت می‌شود.
- اگر یکی از بازیکنان از تاسی که ریخته راضی نباشد:

- ۱- می‌تواند با پرداخت ۱ سکه به ازای هر تاس، دوباره تاس بریزد. بازیکن می‌تواند این کار را چند بار تکرار کند، فقط هر بار باید ۱ سکه برای هر تاس بدهد.
- ۲- می‌تواند از ابزارها استفاده کند. (نشان‌های ابزار: صفحه‌ی ۲۵)

- اگر یک بازیکن پس از ریختن تاس از نتیجه راضی نباشد و نخواهد هیچ قطعه‌ای از قالی‌ها را ببافد، می‌تواند از تاس‌ها هیچ استفاده‌ای نکند و به‌ازای هر کلاف، یک سکه دریافت کند. (کلاف‌ها در قسمت کلاف استفاده شده می‌مانند و دوباره قابل استفاده نیستند.)

### مثال

- بافنده‌ی قالی ترکمن تصمیم گرفته است قالی قرمز ببافد، پس برای ۲ کلاف قرمز تاس می‌ریزد. مجموع اعداد ۲ تاس ریخته شده ۳ می‌شود، او یک سکه کم می‌کند و یک تاس را دوباره می‌ریزد. این بار مجموع تاس‌هایش عدد ۴ می‌شود. او تصمیم می‌گیرد لچک و ترنج دریافت نکند و به تعداد کلاف‌ها (۲ عدد) سکه می‌گیرد.

از بازیکنی که مهره‌ی نفر اول را دارد شروع به بررسی کنید. هر بازیکنی که **همه‌ی تکه‌های** یکی از دارهای خود را تکمیل کرده باشد، باید قالی‌اش را بفروشد و دارش را خالی کند. با فروش قالی، با توجه به نوع قالی که بافته‌اید، جوایزی دریافت کنید:

اگر طرح قالی مورد نظر با طرح یکی از کارت‌های سفارش آن بازیکن برابر باشد، علاوه بر جایزه‌ای که پایین دار قالی نمایش داده شده، می‌تواند یکی از این گزینه‌های زیر را انتخاب کند.

- جایزه‌ی کارت سفارش را دریافت و کارت سفارش را بسوزاند.

یا

- کارت سفارش را به پشت در کنار صفحه‌ی شمارنده‌ی خود نگه دارد تا در انتهای بازی امتیاز بگیرد. (امتیازدهی: صفحه‌ی ۶)

سپس بازیکن یکی از ۳ کارت سفارش روشده یا اولین کارت از دسته‌کارت‌های سفارش را انتخاب می‌کند و به‌جای کارت سفارشی که کامل کرده است، قرار می‌دهد.

### ۱ قالی سفارشی

در صورتی که بازیکن قالی خود را تک‌رنگ بافته باشد، علاوه بر جایزه‌ای که پایین دار قالی نمایش داده شده، یک کارت سفارش را به‌صورت شانسی از دسته‌ی کارت‌ها برمی‌دارد و جایزه‌ی آن کارت را نیز دریافت می‌کند و سپس آن را برمی‌گرداند زیر دسته‌ی کارت‌ها.

### ۲ قالی تک‌رنگ

اگر طرح قالی مورد نظر با طرح کارت‌های قالی آن بازیکن برابر نباشد، بازیکن فقط جایزه‌ای را که در پایین دار نمایش داده شده، دریافت می‌کند.

### ۳ قالی دل‌خواه

این مرحله را برای همه‌ی بازیکنانی که قالی کامل‌شده دارند تکرار کنید (یک بازیکن ممکن است بیش از یک قالی را در نوبتش کامل کرده باشد).

اگر بازیکنی قالی‌اش را کامل کرده باشد، حتماً باید دار خود را خالی کند و نمی‌تواند آن قالی را برای دور بعدی نگه دارد.

## مثال

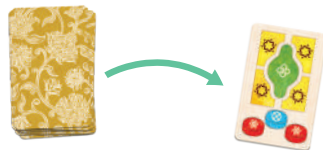
● بافنده‌ی قالی **ترکمن** موفق شده یک دار قالی را مطابق یکی از کارت‌های سفارش تکمیل کند. این بازیکن جایزه‌ی نمایش داده شده در پایین دار **درجه‌ی ۲** را دریافت می‌کند.



بازیکنی یک یا چند کارت سفارش را بافته و برای کسب امتیاز در انتهای بازی در قسمت قالی‌های بافته شده گذاشته باشد، نمی‌تواند در راندهای بعد تغییر عقیده بدهد و با سوزاندن کارت‌ها، از جوایز آن‌ها استفاده کند.

### مثال

● بافنده‌ی قالی تبریز قالی خود را تک‌رنگ بافته است. او جایزه‌ی نمایش داده شده در پایین دار **درجه‌ی ۳** را دریافت می‌کند. علاوه بر این یک کارت سفارش را به‌صورت شانسی از دسته‌ی کارت‌ها برمی‌دارد و جایزه‌ی آن کارت را هم دریافت می‌کند.



$$4 + 1 + \text{red} + \text{red} + \text{blue}$$

### مثال

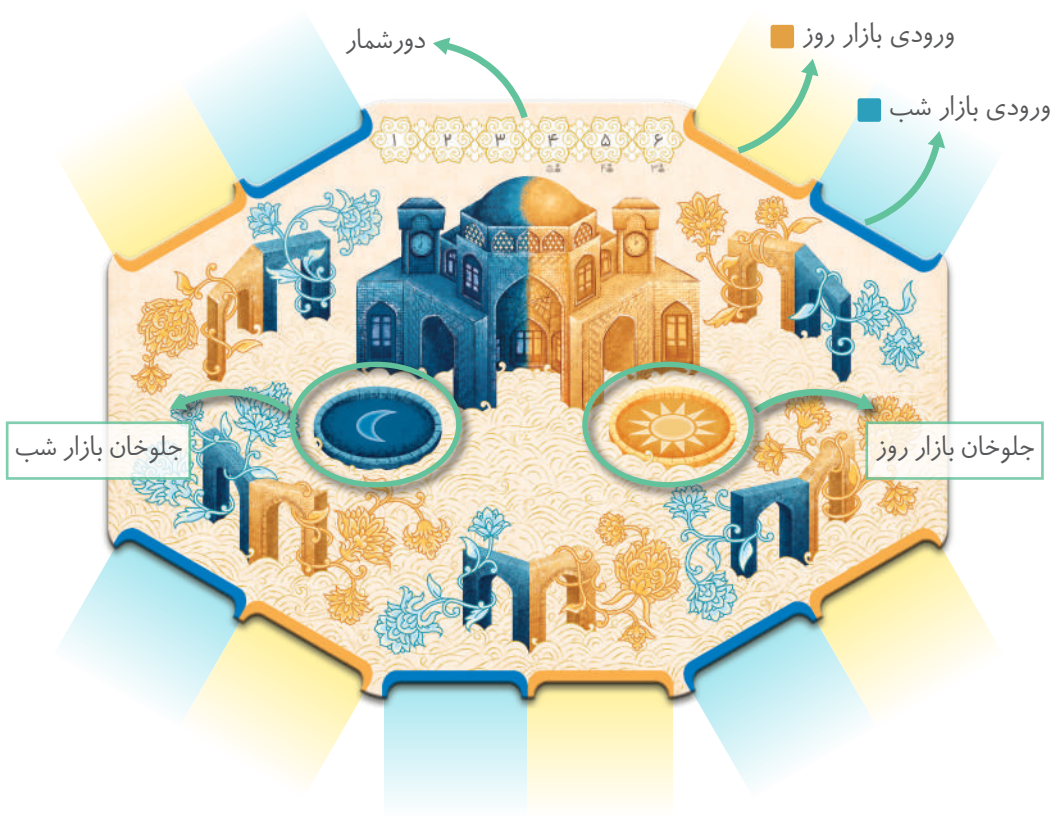
● بافنده‌ی قالی جوشقان یک قالی دل‌خواه بافته است. او فقط جایزه‌ی نمایش داده شده در پایین دار **درجه‌ی ۱** را دریافت می‌کند.



$$10 + 5$$

صفحه‌ی بازار

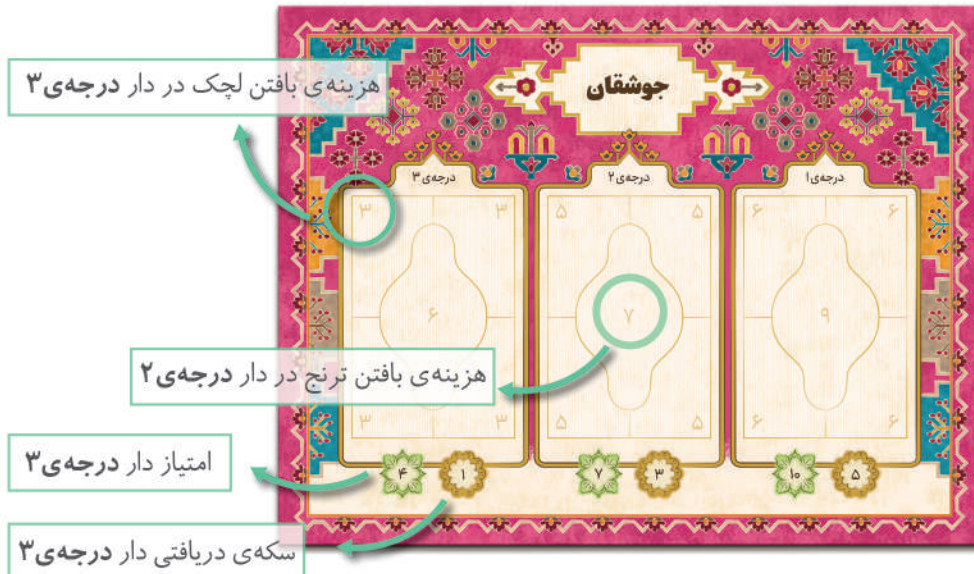
مرحله‌ی خرید از بازار در صفحه‌ی بازار انجام می‌شود. در صفحه‌ی بازار ۵ ورودی وجود دارد که هر یک شامل یک ورودی روز و یک ورودی شب است. ورودی‌های بازار روز برای خرید از بازار روز و ورودی‌های بازار شب برای خرید از بازار شب تعبیه شده است. هر بازار شامل یک جلوخان است که رنگ آن بازار را نشان می‌دهد.





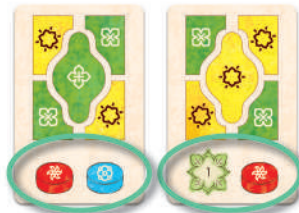
## کارگاه قالی بافی

هر بازیکن یک کارگاه قالی بافی دارد که قالی‌های خود را در دارهای آن می‌بافد. کارگاه قالی بافی شامل ۳ دار قالی است. (درجه‌ی ۱، درجه‌ی ۲ و درجه‌ی ۳) دار درجه‌ی ۱ بیشترین ارزش و بیشترین امتیاز را دارد و دار درجه‌ی ۳ کمترین ارزش و امتیاز. هزینه‌ی بافتن قالی در هر یک از دارها با توجه به ارزش آن متفاوت است که در داخل دارها نوشته شده است.



## کارت سفارش

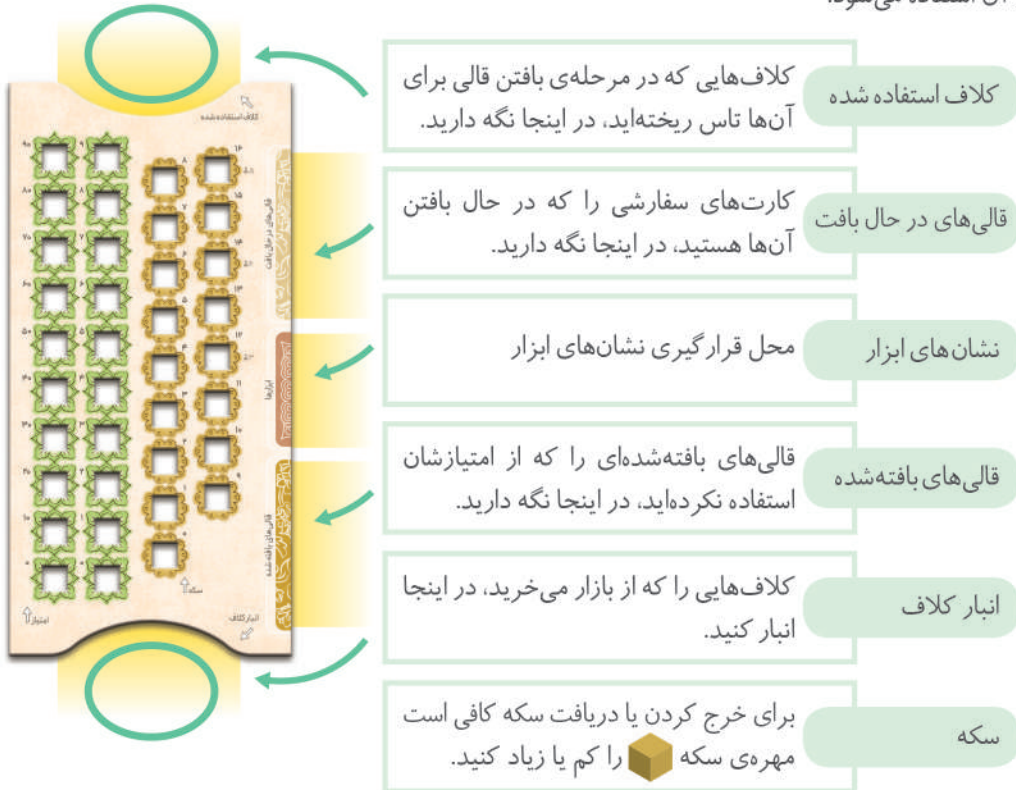
هر بازیکن در طول بازی همواره ۲ کارت سفارش دارد که با بافتن قالی در دارها، بر اساس سفارش‌ها می‌تواند منابع آن را دریافت و از آنها استفاده کند. یا اینکه کارت را نگه دارد و در انتهای بازی امتیاز بگیرد.



امتیاز کارت سفارش

## صفحه‌ی شمارنده

هر بازیکن یک صفحه‌ی شمارنده دارد که برای امتیاز شماری، نگه‌داری کلاف، سکه، کارت‌های سفارش و ابزارها از آن استفاده می‌شود.



برای امتیازدهی در صفحه‌ی شمارنده کافی است مهره‌ی امتیازشمار را به‌ازای هر امتیاز در قسمت یکان بالا ببرید. هر زمان که امتیاز شما به ده رسید مهره‌ی یکان را صفر و مهره‌ی دهگان را یکی بالا ببرید.

امتیاز

## نشان‌های ابزار

هر بازیکن چهار نشان ابزار دارد. با استفاده‌ی به‌موقع از ابزارها می‌توانید قالی‌های مرغوب‌تری بیافید و امتیاز و جایزه‌ی بیشتری بگیرید.

استفاده از ابزارها در هر زمان از نوبت بازیکن مجاز است، اما دقت کنید که هر کدام از ابزارها در تمام طول بازی فقط **یک بار** استفاده می‌شوند و پس از استفاده، بازیکن باید نشان ابزار استفاده‌شده را به جعبه‌ی بازی برگرداند. در ادامه همه‌ی نشان‌های ابزار و روش استفاده از آن‌ها را معرفی می‌کنیم:

### شانه

مجموع تاس‌های ریخته‌شده‌ی بازیکن با عدد **۳** جمع می‌شود.




### قلاب

بازیکن می‌تواند همه یا تعدادی از تاس‌های ریخته‌شده‌ی خود را دوباره بریزد.



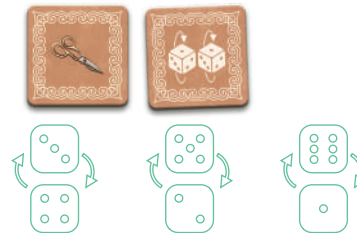
### پس‌انداز

بازیکن بلافاصله ۵ سکه‌ی طلا دریافت می‌کند و مهره‌ی سکه‌ی  خود را **۵ عدد** بالا می‌برد. بازیکن در هر مرحله از بازی می‌تواند از پس‌انداز خود استفاده کند.



### قیچی

بازیکن می‌تواند یک یا دو تاس ریخته‌شده‌اش را پشت‌ورو کند (یعنی عددی را که اکنون روی زمین نشسته است، جایگزین عددی کند که با ریختن تاس آورده بود).



## سؤالات متداول

● اگر بازیکنی برای شرکت در بازار پول نداشته باشد، می‌تواند از نشان افزایش قیمت استفاده کند؟  
خیر، بازیکنی که پول نداشته باشد باید همان لحظه از هر دو بازار انصراف دهد.

● اگر ۴ کلاف قرمز در جلوخان بازار روز باشد و بافنده‌ی قالی نائین تنها کسی باشد که در بازار روز نشان خرید قرمز گذاشته است، چه تعداد کلاف قرمز دریافت می‌کند؟  
در صورتی که یک بازیکن تنها مشتری رنگ بازار باشد، همه‌ی کلاف‌های موجود در جلوخان آن بازار را بدون پرداخت سکه برمی‌دارد و در انبار کلاف خود قرار می‌دهد.

● اگر در مرحله‌ی بازار همه‌ی بازیکنان با هم از بازار انصراف دهند و فقط یک نفر در بازار بماند چه می‌شود؟  
بازیکن باقی‌مانده هم باید از بازار انصراف دهد و آن بازار همان لحظه تعطیل می‌شود.

● اگر بازیکنی در مرحله‌ی بافتن قالی تاس نریزد، در دور بعد می‌تواند تاس بریزد؟  
بله، بازیکن می‌تواند برای یک دور مرحله‌ی بافتن قالی تاس نریزد و نوبت را به نفر بعدی بدهد و دور بعدی در نوبت خود بازی کند.

● در مرحله‌ی بافتن قالی اگر بازیکنی تصمیم گرفت هیچ لچک و ترنجی نبافد، به جز سکه‌ای که دریافت می‌کند، آیا کلاف‌ها را هم به قسمت انبار کلاف برمی‌گرداند؟  
خیر، در واقع سکه‌هایی که دریافت می‌شود، هزینه‌ی کلاف‌هایی است که استفاده شده‌اند اما سرانجامی نداشته‌اند.

● اگر بازیکنی قبلاً یک قالی سفارشی بافته باشد و از امتیاز کارت سفارش استفاده نکرده باشد و آن را برای امتیازدهی آخر بازی نگه داشته باشد، می‌تواند از امتیاز کارت سفارشی که الان بافته است استفاده کند؟  
بله، بازیکنان می‌توانند برای هر کارت سفارشی که بافته‌اند جداگانه تصمیم بگیرند.

● اگر پس از دریافت پس‌انداز، بازیکنی بیشتر از سقف مجاز، سکه داشته باشد باید سکه‌های خود را کاهش دهد؟  
خیر، فقط ابتدای هر راند و در مرحله‌ی دریافت سکه، سقف سکه‌های قابل نگه‌داری هر بازیکن بررسی می‌شود.

## چگونه بازی «دستباف» را به دیگران آموزش دهیم

ابتدا تعداد راندهای بازی و در ادامه ۴ مرحله‌ی بازی را به صورت خلاصه و بدون جزئیات توضیح دهید تا هم‌بازی‌هایتان دید کلی نسبت به بازی داشته باشند و برای شنیدن هدف بازی آماده باشند.

از هدف بازی شروع کنید

نحوه‌ی امتیازدهی را توضیح دهید و اینکه بافتن قالی به شکل‌های مختلف در طی بازی باعث کسب امتیاز می‌شود. سپس امتیازشماری آخر بازی و معادلات را توضیح دهید. می‌توانید جزئیات امتیازدهی را برای راند آخر بازی نگه دارید.

نحوه‌ی امتیازدهی را آموزش دهید

اجزای بازی را معرفی کنید تا هم‌بازی‌هایتان بدانند اجزایی که در اختیار دارند چه کارایی دارد. قسمت‌های مختلف صفحه‌ی بازار، کارگاه قالی‌بافی و صفحه‌ی شمارنده را برایشان توضیح دهید و نحوه‌ی امتیازگیری در صفحه‌ی شمارنده را آموزش دهید.

اجزای بازی را معرفی کنید

برای یادگیری بهتر می‌توانید مراحل بازی را در حین بازی آموزش دهید، پس از دریافت سکه مرحله‌ی بازار را توضیح دهید و بازی را شروع کنید. پس از تعطیلی بازار مرحله‌ی بافتن را توضیح دهید و به همین شکل مرحله‌ی فروش قالی و جزئیاتی مانند استفاده از ابزارها و توضیحات هر ابزار را به مرحله‌ی بافتن قالی موکول کنید.

چهار مرحله‌ی بازی را توضیح دهید

جزئیات زیاد و توضیحات طولانی باعث گیج شدن و خسته شدن هم‌بازی‌هایتان در اول بازی می‌شود. قوانین را پله پله آموزش دهید و اجازه بدهید دربارهِی جزئیات از شما سؤال کنند یا در هنگام مواجه شدن با آن‌ها در طی بازی، جزئیات و استثنائات را توضیح دهید.

جزئیات و استثنائات را بعداً بگویید

## «دستباف» چگونه بافته شد

ماجرای این بازی از زمستان سال ۱۳۹۶ شروع شد. در کافه بُرد بودم و یک بازیِ دونفره‌ی انتزاعی طراحی کرده بودم که دو تا از دوستان، مشغول تست کردن آن بودند. دوست خوبم، امیر سلامتی وارد شد و نگاهی به بازی انداخت. برقی در چشم‌هایش و لبخندی (کمی کج) روی لب‌هایش نقش بست. قبلاً هم بازی‌های خودم و دوستانِ دیگر را با او تست کرده بودم، اما هیچ‌وقت این حالت را در چهره‌اش ندیده بودم. از بازی خوشش آمده بود. دیدار بعدی ما در دفترِ کارش در هوپا بود که علیرضا لولاگر عزیز (مدیر بخش بازی‌های نشر هوپا) هم حضور داشت. بازی کردند و نتیجه رضایت‌بخش بود. فقط قدری تم لازم داشت. به پیشنهاد امیر سلامتی، موضوع بازی را به سمت فرش‌بافی بردم و در چند ماه پس از آن، بارها و بارها بازی را تغییر دادم تا اینکه در پایان تابستان ۹۷ یک بازی با گیم‌پلی «هوپا-پسند» مهیا شد که کوچک‌ترین شباهتی به بازی اولیه نداشت؛ حتی دونفره هم نبود!

جلسات مفصل تست کردن بازی با حضور همراهان همیشگی هوپا آغاز شد و نتیجه‌ی صدها تست انجام شده، به شکل گزارش و نمودار به دست من می‌رسید. تست‌ها هدف‌دار بودند، بنابراین می‌توانستم نتایج مشخصی از آن‌ها بگیرم؛ مثلاً اینکه سرعت بازی کُند است یا اینکه تعامل بازیکنان کم است. به این ترتیب به سراغ رفع اشکال‌ها رفتم و به‌طور مرتب جلسه‌هایی برای بررسی تغییرات گذاشتیم. این مراحل بیشتر از یک سال طول کشید و در پاییز ۹۸ تقریباً به قوانین نهایی رسیدیم. در این دوره، کار توسعه‌ی بازی به دست امیری دیگر افتاده بود: دوست خوبم، امیر آیین.

از آن موقع نوبت به مرحله‌ای رسیده بود که اسمش را «پنچرگیری» گذاشته‌ام؛ یعنی گشتن به دنبال «سوراخ»های بازی. منظور از سوراخ، میان‌بری است که اگر در بازی وجود داشته باشد، هر بازیکن با دانستن آن می‌تواند به آسانی برنده‌ی بازی شود. یا مثلاً «باگ»ی در بازی وجود داشته باشد که بتواند در شرایطی، بازی را در چرخه‌ای بی‌پایان نگه دارد. برای این

منظور، این بار تعداد زیادی تست با استراتژی از پیش تعیین شده برای بازیکنان گذاشتیم. حدود یک سال دیگر هم با این تست‌ها، پنجره‌گیری‌ها و بالانس کردن‌ها گذشت و کار وارد مرحله‌ی پیش تولید شد. حالا باید تصمیم‌هایی از این جنس گرفته می‌شد: صفحه‌ی بازی چگونه باشد، امتیازها در کجا ثبت بشوند، جنس کلاف‌ها چه باشد و... که این‌ها با هم فکری امیر آیین و علیرضا لولاگر و ترسیم‌های چندباره‌ی مهدخت رضاخانی هنرمند، به بهترین شکل انجام شد. مراحل پیش تولید و تولید به دست یکی از حرفه‌ای‌ترین تیم‌های بازی‌سازی کشور انجام می‌شد، بنابراین به خودم اجازه‌ی دخالت در این مرحله را نمی‌دادم و فقط از نمونه‌هایی که برایم می‌فرستادند لذت می‌بردم و کمی درباره‌ی آن‌ها گپ می‌زدیم.

خلاصه ...

نتیجه‌ی همه‌ی این‌ها شد همین چیزی که الان می‌بینید. بی‌شک، این بازی بی‌نقص نیست و تردید ندارم که در آینده‌ی نه‌چندان دور، تعداد زیادی بازی بهتر از این را در بازار داخلی مان می‌بینیم. اما چیزی وجود دارد که مهم‌تر از تولید یک بازی خوب است: ما بالاخره، نخستین گام‌ها را در شکل‌گیری مسیر طراحی و تولید بازی برداشته‌ایم. منظورم فقط «دستباف» و فقط «هوبا» نیست. همه‌ی گام‌های لرزانی که در یکی دو سال اخیر برداشته شده‌اند به‌زودی استوار می‌شوند و آن موقع است که با افتخار، روی پاهای خودمان می‌ایستیم؛ رشید و با سینه‌ای ستر!

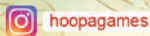
و ...

فقط می‌ماند یک تشکر ویژه از مهنیای عزیز که زشت‌ترین نسخه‌های دست‌ساز بازی را با اشتیاق و حوصله‌ای بیشتر از خودم تست کرد.

شهاب صقری

™  
خلاقیت آموختنی است

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



[t.me/hoopagames](https://t.me/hoopagames)

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