

# پرومزی™

راهنمای بازی

نسخه ۲





اطلاعات تکمیلی بومزی



Game Designer: Günter Burkhardt

Artworks: Soap Bear

Package Illustration: Naeim Tadayon

Graphic Designer: Mahdokht Rezakhani

Production Manager: Sina Barazvan

Project Manager: Alireza Lolagar

طراح بازی: گونتر بروکهارت

تصویرسازی بازی: سب پیر

تصویرسازی جعبه: نعیم تدین

طراح گرافیک: مهدخت رضاخانی

مدیر تولید: سینا برازوان

مدیر پروژه: علی رضا لولاگر



Copyright Korea Board Games 2017

Persian Version © Hoopa Games 2018

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



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

## داستان بازی

استفاده نابه‌جا از منابع طبیعی، ساخت و سازهای مخرب و گرمایش زمین به زیستگاه حیوانات آسیب زده است. حیوانات، دیگر محل زندگی خود را نمی‌شناسند و از هم دور افتاده‌اند. باید به فکر چاره بود و برای بازسازی محیط زیست وارد عمل شد. همه باید وارد عمل شویم و طبیعت را بازسازی کنیم.

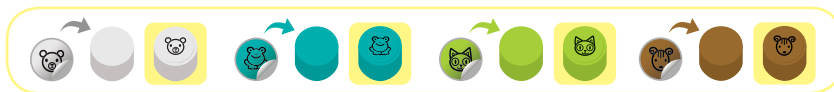
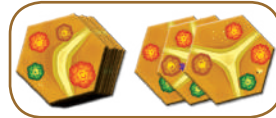
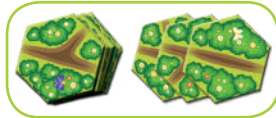
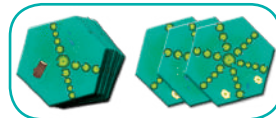
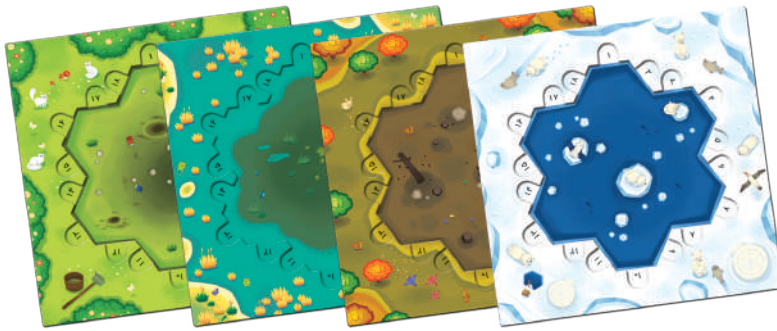
در بازی بومزی، باید سرعت عمل، توجه و تمرکز خود را به کار بگیرید و زیستگاه حیوانات را بدون اشتباه و سریع‌تر از بازیکنان دیگر بازسازی کنید و امتیاز بگیرید.

## خلاصه‌ی بازی

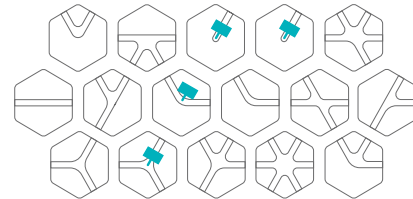
این بازی در چند دور انجام می‌شود و همه‌ی بازیکنان آن را هم‌زمان بازی می‌کنند. در هر دور از بازی ۶ «کاشی امتیاز» نمایان می‌شود. بازیکنان مهره‌های خود را مطابق اعداد نمایان شده، روی «صفحه‌ی بازی» قرار می‌دهند و آن‌ها را با استفاده از «کاشی‌های مسیر» به یکدیگر متصل می‌کنند. اولین و دومین نفری که سریع‌تر از سایر بازیکنان مسیر درست را ساخته باشند، امتیاز می‌گیرند. در پایان، بازیکنی که امتیاز بیشتری داشته باشد، برنده‌ی بازی است.

## اجزای بازی

۱ صفحه‌ی بازی: ۴ عدد



۲ کاشی مسیر (۴ دسته‌ی ۱۶ تایی): ۶۴ عدد



۳ مهره‌ی بازیکنان (۴ دسته‌ی ۶ تایی): ۲۴ عدد

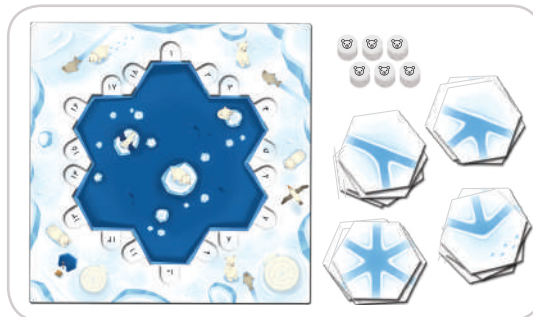
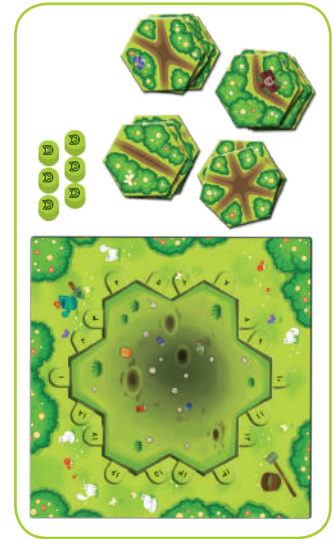
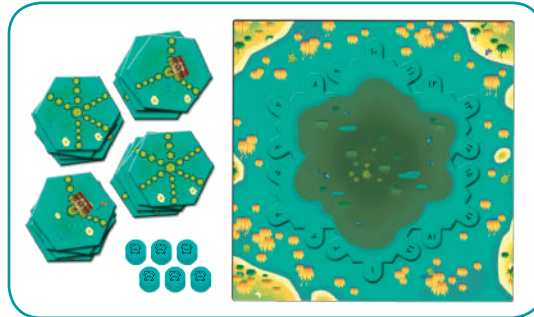
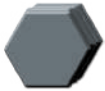
۴ کاشی امتیاز (اعداد ۱-۹ با رنگ نقره‌ای و اعداد ۱۰-۱۸ با رنگ طلایی): ۱۸ عدد



۵ کاشی سرعت اول تا چهارم: ۴ عدد

## چیدمان بازی

هر بازیکن ۱ صفحه‌ی بازی، ۱۶ کاشی مسیر و ۶ مهره‌ی بازیکن متناظر با صفحه‌ی خود را بر می‌دارد. کاشی‌های سرعت اول تا چهارم را به ترتیب و به تعداد بازیکن‌ها جدا کرده، وسط میز و در دسترس همه قرار دهید. ۱۸ کاشی امتیاز را بُر زده و به پشت کنار بازی بگذارید.

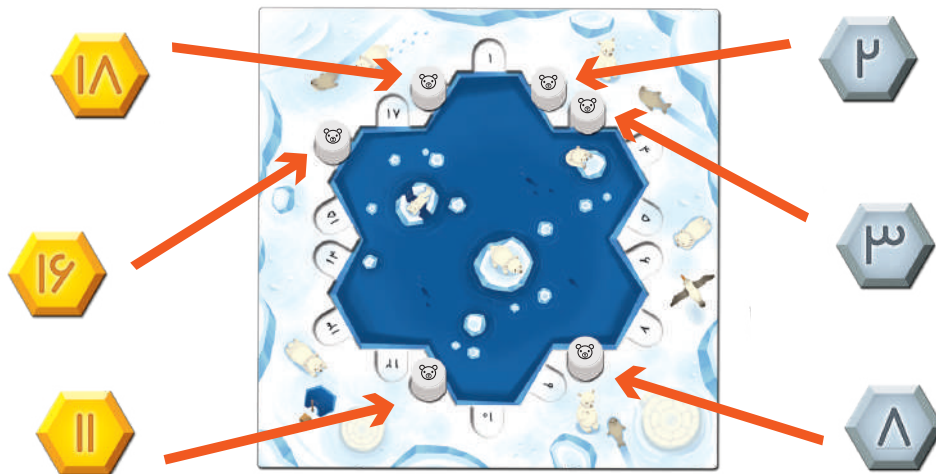


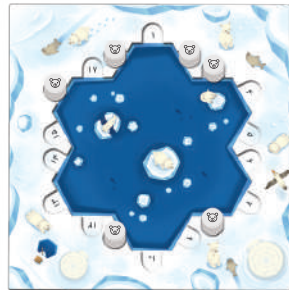
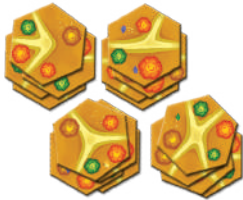
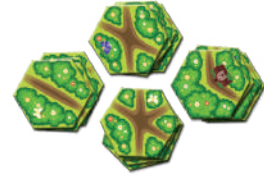
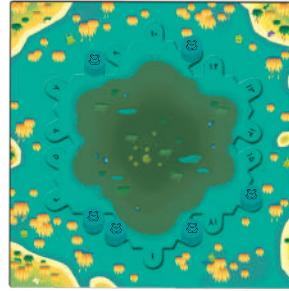
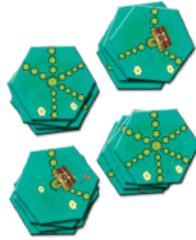
## روش بازی

کوچک‌ترین بازیکن ۶ کاشی از کاشی‌های امتیاز را که به پشت هستند، نمایان می‌کند و به شکلی روی میز قرار می‌دهد که همه بتوانند آن‌ها را ببینند. بعد از نمایان شدن آخرین کاشی، بازی شروع می‌شود.



همه‌ی بازیکنان مهره‌های خود را مطابق اعداد روی کاشی‌های امتیاز، در صفحه‌ی بازی قرار می‌دهند.

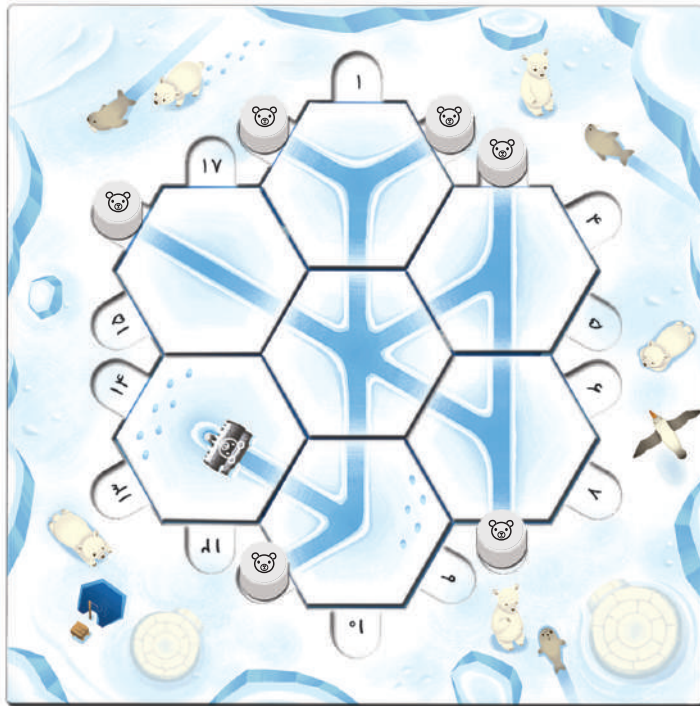




در مرحله ی بعد، بازیکنان باید مهره های خود را با «کاشی های مسیر» و با رعایت کردن قوانین چیدن کاشی های مسیر (صفحه ۶) به یکدیگر متصل کنند.

## قوانین چیدن کاشی‌های مسیر

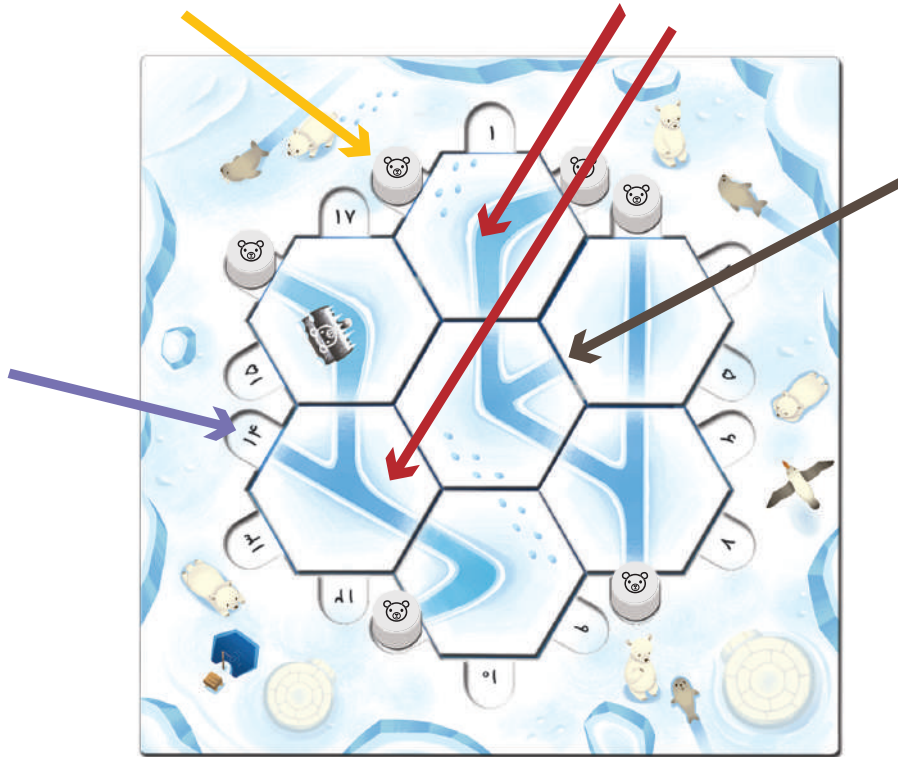
- همه‌ی مهره‌ها باید در مسیری پیوسته به یکدیگر متصل شوند.
- این مسیر باید فقط مهره‌ها را به یکدیگر متصل کند. عددهایی که روی آن‌ها مهره وجود ندارد نباید به مسیر متصل شوند.
- هر بازیکن باید از ۷ کاشی مسیر خود استفاده کند و هیچ مکانی نباید خالی بماند.



چیدمان کاشی‌های مسیر در این تصویر درست است.

اولین بازیکنی که بتواند تمامی مهره‌های خود را به یکدیگر متصل کند، کاشی سرعت اول را برمی‌دارد و روی صفحه‌ی خود قرار می‌دهد و بعد از آن دیگر نمی‌تواند در صفحه‌ی خود تغییری ایجاد کند.





چیدمان کاشی‌های مسیر در این تصویر نادرست است.

موارد نادرست در چیدن کاشی‌های مسیر در تصویر بالا به این ترتیب هستند:

دو مسیر پیوسته وجود دارد، در حالی که باید یک مسیر پیوسته وجود داشته باشد. ❌

مسیر، همه‌ی مهره‌ها را به یکدیگر متصل نکرده است. ❌

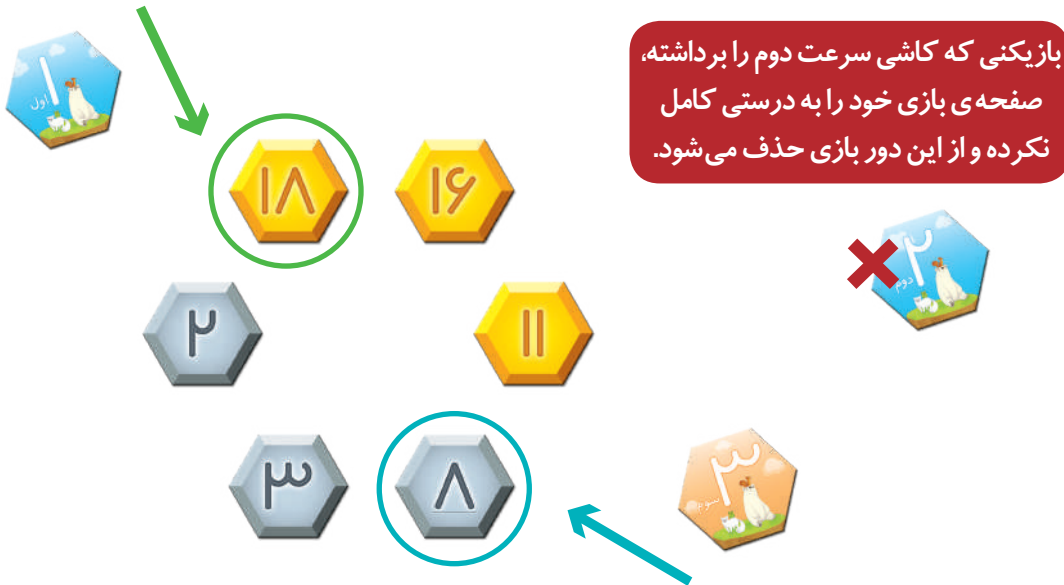
انتهای قسمتی از مسیر برش خورده و به جایی متصل نیست. ❌

مسیر به عددی متصل شده که روی آن مهره‌ای وجود ندارد. ❌

## امتیازدهی

اولین بازیکنی که صفحه‌ی خود را کامل کند، کاشی سرعت اول را برمی‌دارد. سایر بازیکنان هم به ترتیب کامل کردن صفحه‌شان، کاشی‌های سرعت دوم تا چهارم را برمی‌دارند. برای امتیازدهی ابتدا صفحه‌های بازیکنان را برای پیدا کردن اشتباه بررسی کنید. بازیکنی که در چیدمان صفحه اش اشتباه کرده باشد، در این دور بازی امتیاز نمی‌گیرد. از بین بازیکنانی که صفحه‌ی خود را بدون اشتباه تکمیل کرده‌اند، بازیکنی که سریع‌تر از دیگران بوده، با توجه به کاشی‌های سرعت اول تا چهارم، بالاترین امتیاز را از بین کاشی‌های طلایی رو شده برای خود برمی‌دارد. در مرحله‌ی بعد، دومین بازیکنی که موفق به تکمیل صفحه‌ی خود شده از بین کاشی‌های نقره‌ای بالاترین امتیاز را برای خود بر می‌دارد.

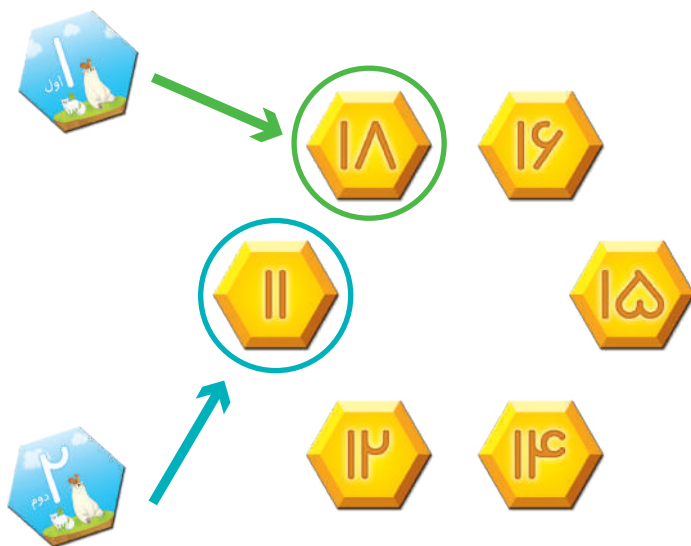
اولین بازیکنی که صفحه‌ی بازی خود را به‌درستی کامل کرده است.



بازیکنی که کاشی سرعت سوم را برداشته و صفحه‌ی بازی خود را به‌درستی کامل کرده است.

**نکته:** فقط سریع‌ترین بازیکن می‌تواند از کاشی‌های امتیاز طلایی بردارد و بازیکن بعدی، باید از بین کاشی‌های نقره‌ای بالاترین امتیاز را برای خود بردارد. اگر کاشی نقره‌ای وجود نداشته باشد، دومین بازیکنی که صفحه‌ی بازی خود را به‌درستی کامل کرده است، اجازه دارد پایین‌ترین امتیاز کاشی‌های طلایی را برای خود بردارد.

اولین بازیکنی که صفحه‌ی بازی خود را به‌درستی کامل کرده است.



دومین بازیکنی که صفحه‌ی بازی خود را به‌درستی کامل کرده است.

اگر فقط یک بازیکن موفق شود صفحه‌ی بازی خود را به‌درستی تکمیل کند، تنها بازیکنی است که امتیاز دریافت می‌کند و اگر هیچ بازیکنی نتواند به‌درستی صفحه‌ی بازی خود را تکمیل کند هیچ امتیازی در این دور از بازی به بازیکنان نمی‌رسد.

## شروع دور بعدی

کاشی‌های سرعت را وسط میز قرار دهید. کاشی‌های امتیاز استفاده‌شده در دور قبل را کنار بگذارید و مانند دور قبل از بین کاشی‌ها، ۶ کاشی جدید رو کنید. اگر تعداد کاشی‌های باقی‌مانده از ۶ عدد کمتر بود، کاشی‌های استفاده‌شده را بُربزنید و به دسته‌ی کاشی‌ها اضافه کنید. اگر بعد از انجام این کار هنوز کمتر از ۶ کاشی باقی مانده بود، بازی به پایان رسیده است.

## پایان بازی

بازی هنگامی پایان می‌یابد که کمتر از ۶ کاشی امتیاز باقی مانده باشد یا یکی از بازیکنان به امتیاز مشخصی طبق جدول زیر برسد:

تعداد بازیکنان	امتیاز حداقل یکی از بازیکنان
دو نفر	۵۰
سه نفر	۴۵
چهار نفر	۴۰

بازیکنی که بالاترین امتیاز را دارد برنده‌ی بازی است.

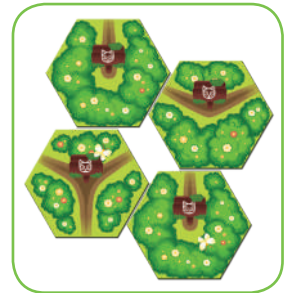
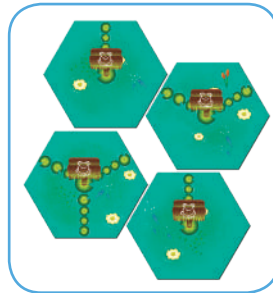
در صورت تساوی، بازیکنی برنده می‌شود که بیش‌ترین **تعداد کاشی** امتیاز را داشته باشد. اگر بازهم شرایط بازیکنان مساوی بود، بازیکنی که ارزشمندترین کاشی امتیاز را داشته باشد برنده‌ی بازی است.

## روش دیگر بازی

روش پیشرفته‌ای از بازی بومزی طراحی شده که پیشنهاد می‌کنیم پس از چند بار بازی کردن روش ساده‌ی بازی، آن را امتحان کنید. همچنین زمانی که بین بازیکنان اختلاف تجربه یا سن وجود دارد، با این روش می‌توان بازی را متعادل کرد. به این معنی که بعضی از بازیکنان که بزرگسال‌تر هستند یا قبلاً تجربه بازی بومزی را دارند؛ به روش پیشرفته و باقی بازیکنان به روش عادی بازی کنند.

### کاشی‌های نشان‌دار

چهار عدد از کاشی‌های هریک از بازیکنان نشان حیوان دارد. مسیرهای این کاشی‌ها در رنگ‌های مختلف با یکدیگر تفاوتی ندارد. این کاشی‌ها فقط در روش پیشرفته‌ی بازی با کاشی‌های دیگر تفاوت دارند و در روش عادی بازی، با این کاشی‌ها مثل کاشی‌های دیگر برخورد می‌شود.



در روش پیشرفته‌ی بازی، هر بازیکنی که یک بار برنده‌ی یکی از کاشی‌های امتیاز طلایی رنگ شود، یکی از کاشی‌های نشان‌دار خود را برای ادامه‌ی بازی از دست می‌دهد. انتخاب اینکه کدام یک از کاشی‌های نشان‌دار را از دست بدهد با خود بازیکن است. به این ترتیب، هر چه در بازی پیش می‌رویم، اگر بازیکنی برنده‌ی امتیازهای طلایی بشود، در دوره‌های بعدی بازی، امتیازگیری و ساخت مسیرها برای او سخت‌تر می‌شود و فرصت امتیازگیری برای باقی بازیکنان فراهم خواهد شد.



دوستان بازی دوست هوپا سلام!  
چقدر خوش حالیم که توانستیم محصول دیگری از رده «بردگیم فرهنگی» را به  
دوره‌های شما برسانیم تا صدای خنده و گرمی جمع‌های شما بیش از پیش شود.  
اکنون بومزی به عنوان یکی دیگر از بازی‌های هوپا در دستان شماست تا تعهد خود را در  
تولید محصول با کیفیت و ارزش‌گذاری به شما بازیکنان عزیز نشان دهیم.  
روند تولید نسخه اول این بازی در هوپا حدود یک سال زمان برد و با وجود همه فراز و نشیب  
این راه تو توانستیم با همکاری دوستان گرامی موفق شویم محصولی دیگر را با احترام  
کامل به همه حقوقی که طراح و تولیدکننده جهانی بازی دارند تولید نماییم. این احترام  
را مسئولیتی می‌دانیم در جهت ایجاد فرهنگ صحیح تولید و گسترش بازی‌های رومیزی!  
در این محصول هم ما بیاورید و لبخند را بر لب خانواده ایرانی بنشانند.  
شد که تصویر جعبه بومزی با هنرمندی آقای نعیم تدین چنان مورد توجه قرار گرفت که  
ناشر گرامی از ما خواست این تصویرگری را به عنوان طرح جایگزین پیشنهادی برای انتشار  
نسخه‌های جهانی استفاده نماید. و این بار به ما ثابت کرد که راهی درست را  
جهت تولید و باطراحی برگزیده‌ایم.  
امید که با این بازی دل‌های شما هم پر از شادی شود.

مدیر پروژه‌ی بومزی  
علی‌رضا لولاگر





We feel lucky to have been introduced to Hoopa. Throughout the process of working together, Hoopa has shown professionalism and a strong passion for board games. Working together with Hoopa to bring Eco-Links to Iran was an eye-opening experience for us. It marks the first time a Korea Boardgames title is localized and distributed in Iran. We hope our relationship with Hoopa continues to grow and that Iranian families enjoy playing Eco-Links together!

Jordan Brown | 조단 브라운  
International Sales Manager  
Korea Boardgames Co., Ltd



## خلاصه روش بازی

هر بازیکن یک صفحه، ۱۶ کاشی مسیر و شش مهره‌ی بازیکن برمی‌دارد. کاشی‌های سرعت اول تا چهارم را به ترتیب و به تعداد بازیکن‌ها جدا کرده در دسترس همه قرار دهید. در هر دور از بازی، کاشی‌های امتیاز را بُر زده و شش عدد از آن‌ها را نمایان کنید. مهره‌های خود را مطابق اعداد کاشی‌های امتیاز، در صفحه قرار دهید. حالا آماده‌ی بازی هستید.

بازیکنان باید تلاش کنند بدون اشتباه (طبق قوانین صفحه‌ی ۶) کاشی‌های مسیر خود را به شکلی در صفحه‌ی خود بچینند که مسیر بین مهره‌هایشان تکمیل شود. دو بازیکنی که سریع‌تر از سایر بازیکنان صفحه‌ی بازی خود را به درستی کامل کرده باشند، امتیاز می‌گیرند.

سریع‌ترین بازیکن بالاترین امتیاز را از بین کاشی‌های طلایی و دومین بازیکنی که موفق به تکمیل صفحه خود شده است، بالاترین امتیاز را از بین کاشی‌های نقره‌ای برمی‌دارد. اگر برای دومین نفر کاشی نقره‌ای وجود نداشته باشد کم‌ارزش‌ترین کاشی طلایی را برمی‌دارد. بازی تا زمانی ادامه دارد که کمتر از شش کاشی امتیاز باقی مانده باشد یا یکی از بازیکنان به امتیاز مشخصی (طبق جدول صفحه‌ی ۱۰) برسد. بازیکنی که بالاترین امتیاز را دارد برنده‌ی بازی است.

TM  
خلاقیت آموختنی است

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



hoopagames



+989361308564

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