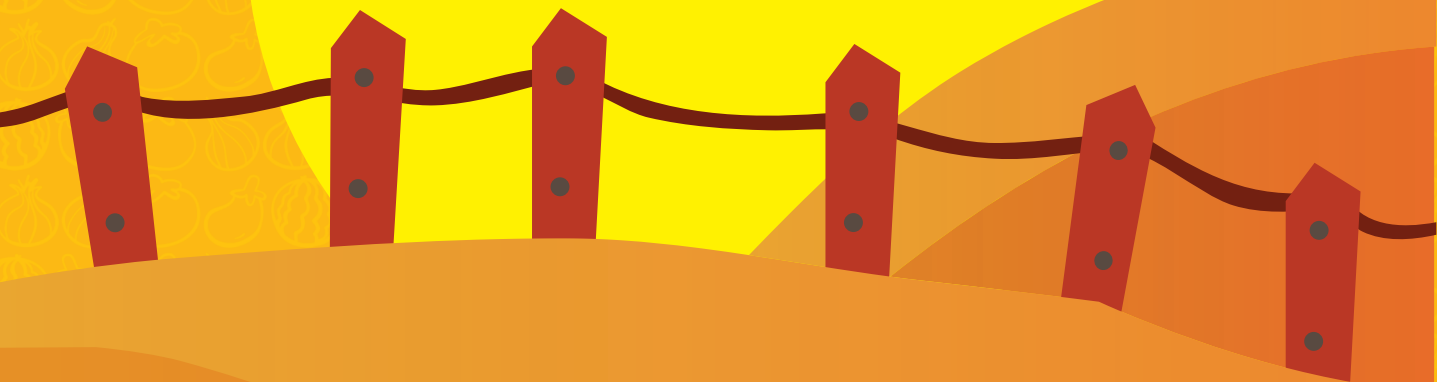
راهنمای بازی



طراح بازی: **محسن پوررمضانی**

تحقیق و توسعه: **امیر سلامتی**

تصویرگران: **حسین توکلی، نعیم تدین**

طراح لوگو: **نعیم تدین**

طراح گرافیک: **مهدخت رضاخانی**

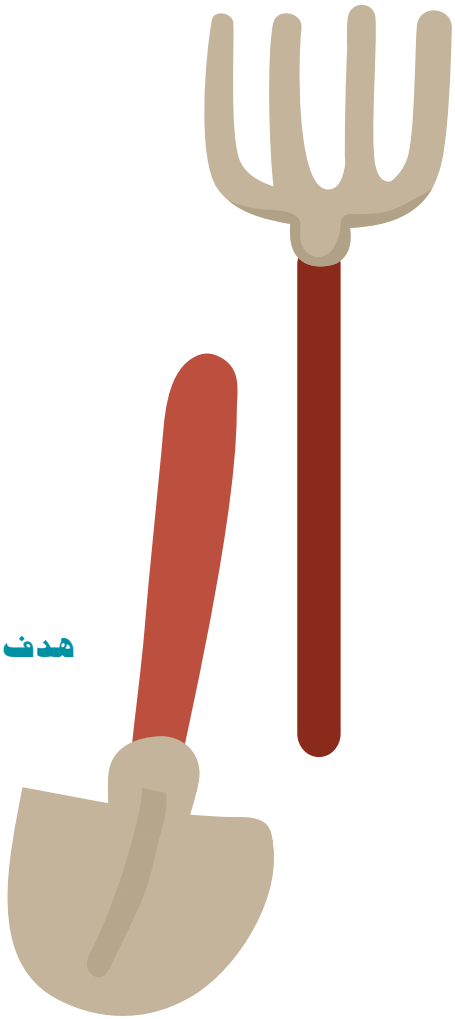
مدیر تولید: **علیرضا لولاگر**

© 2018 / Hoopa Games

Jaliz, **Hoopa Games** and **Hoopa Logo** are TM of Hoopa Games.

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

«**جالیز**» یک بازیِ کارتیِ رقابتی است. بازیکن‌ها در این بازی با مدیریت جالیزهایشان، تلاش می‌کنند تا بهترین و گران‌ترین محصولات را بکارند و با فروش آنها، کسب و کارشان را حسابی سکه کنند. اما موفقیت در این کسب و کار، همان قدر که به سخت‌کوشی و تلاش احتیاج دارد، حواس جمع، حساب و کتاب و کمی هم شانس می‌خواهد. بهترین محصول را در جالیزها بکارید، به موقع محصولات را برداشت کنید، زمین‌ها را گسترش دهید و بهترین معاملات را با کشاورزهای دیگر انجام دهید تا بتوانید بهترین کشاورز «جالیز» باشید.



هدف بازی

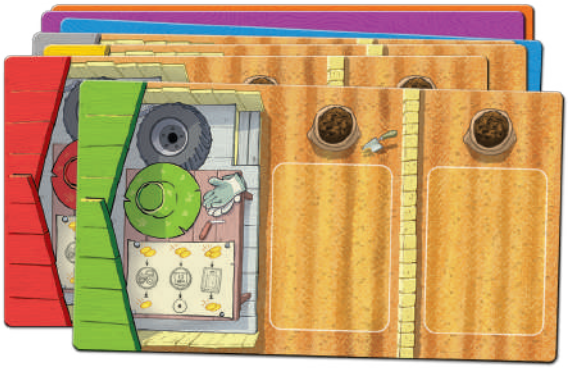
هر بازیکن در شروع بازی یک قطعه زمین دارد که شامل دو جالیز است و می‌تواند روی آنها محصولات کشاورزی بکارد و از فروش محصولات، سکه به دست آورد. در پایان بازی هرکس سکه‌های بیشتری داشته باشد، برنده است.

جالیز را می‌توان در دو حالت عادی و پیشرفته بازی کرد. اگر برای اولین بار بازی می‌کنید، حالت عادی را انتخاب کنید و بعد از مسلط شدن به قوانین بازی، حالت پیشرفته را بازی کنید.

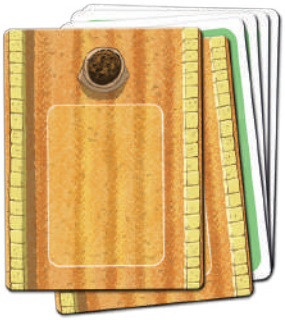
اجزای بازی

- ۱۵۶عدد کارت محصول (۱۳ محصول مختلف)
  + ۸ عدد کارت راهنمای بازی

- ۷ عدد صفحه زمین (هرکدام با دو جالیز)



- ۷ عدد کارت جالیز سوم



- ۷ عدد نشانِ اعتبار

- ۸ عدد نشانِ کود

- ۷ عدد نشانِ تراکتور

- ۱۲ عدد کارت رویداد

(فقط در بازی پیشرفته)

- ۶ عدد نشانِ برف

(فقط در بازی پیشرفته)

- ۶ عدد نشانِ باران

(فقط در بازی پیشرفته)

- ۱ عدد نشانِ اصلاح نژاد

(فقط در بازی پیشرفته)

کارت محصول و کارت زمین بازی

عنوان محصول

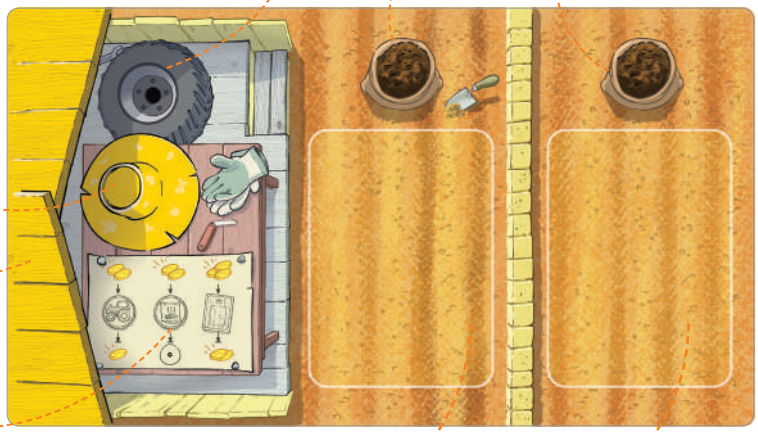
آیکون محصول

تصویر محصول

ارزش محصول

عدد گیاه شمار

عدد تعداد کارت



محل قرارگیری نشان تراکتور

محل قرارگیری نشان کود

محل قرارگیری نشان بازیکن

رنگ بازیکن

راهنمای قیمت تجهیزات و
امتیاز آنها در پایان بازی

جالیز اول

جالیز دوم

آماده‌سازی

هر بازیکن یکی از صفحه‌های زمین ۲ و نشان اعتبار ۵ مربوط به آن را بر می‌دارد. صفحه‌ها و نشان‌های اعتبار اضافی را به جعبه برگردانید.

تمام کارت‌های محصولات ۱ را بر حسب نوعشان جدا کرده، سپس با مراجعه به جدول زیر و بر اساس تعداد بازیکنان، کارت‌های محصول لازم را جدا کنید. بقیه‌ی کارت‌ها را به جعبه بازی برگردانید.

کارت‌های محصول جداشده را بُر بزنید و به هر بازیکن ۵ کارت بدهید تا در دست خودشان قرار دهند. کارت‌های باقی‌مانده را به پشت وسط میز و در دسترس همه بازیکنان بگذارید. این کارت‌ها «دسته محصولات» را تشکیل می‌دهند.

به تعداد بازیکن‌ها، کارت جالیز سوم ۳ و نشان تراکتور ۶ بردارید و به رو کنار کارت‌های محصول، وسط میز بگذارید.

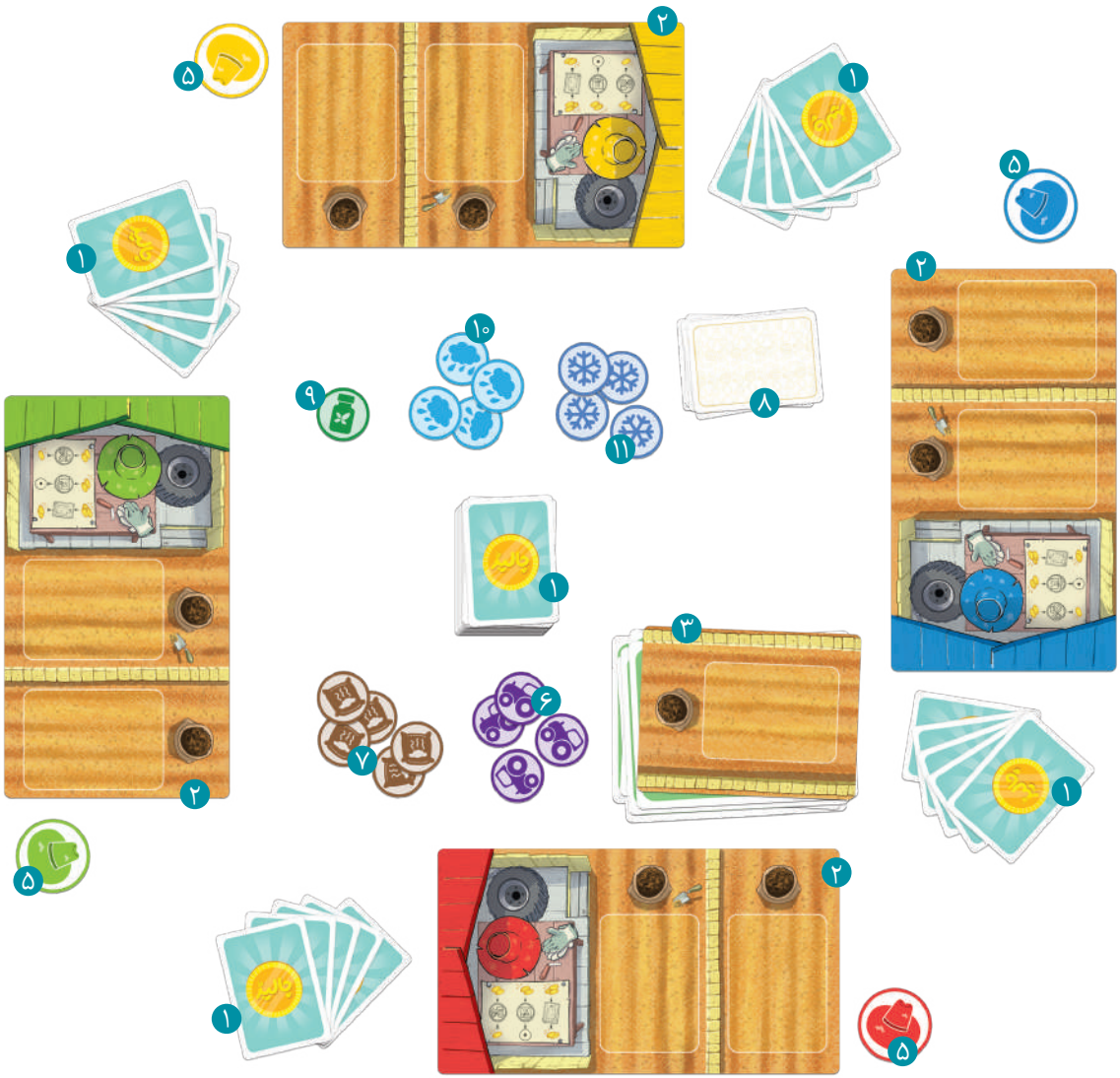
یکی بیشتر از تعداد بازیکنان نشان کود ۷ بردارید و به رو کنار کارت‌های وسط بگذارید.

(فقط برای بازی پیشرفته) کارت‌های رویداد ۸ را بر زده و به پشت در وسط میز قرار دهید. این کارت‌ها «دسته رویداد» را تشکیل می‌دهند. نشان اصلاح نژاد ۹ ، نشان باران ۱۰ و نشان برف ۱۱ هم فقط در بازی پیشرفته به کار می روند.

آخرین کسی از بازیکنان که به میوه‌فروشی رفته است، بازی را شروع می‌کند و بعد از او بازی در مسیر حرکت عقربه‌های ساعت، به نوبت ادامه پیدا می‌کند.

تعداد بازیکنان	تعداد کارت	محصولات انتخابی	تعداد کارت دریافتی در پایانِ نوبت
۳ نفر	۹۹	کارت ۷ (نخودفرنگی) تا کارت ۱۵ (لوبیا)	۲ کارت
۴ نفر	۱۰۵	کارت ۶ (فلفل قرمز) تا کارت ۱۵ (لوبیا)	۲ کارت
۵ نفر	۱۲۱	کارت ۶ (فلفل قرمز) تا کارت ۱۶ (پیاز)	۳ کارت
۶ نفر	۱۳۸	کارت ۶ (فلفل قرمز) تا کارت ۱۷ (سیب‌زمینی)	۳ کارت
۷ نفر	۱۵۶	کارت ۶ (فلفل قرمز) تا کارت ۱۸ (خیار)	۳ کارت

پیشنهاد: برای بازی کوتاهتر، یکی از دسته‌های محصولات را از کارت‌ها کم کنید، و برای بازی طولانی‌تر، یک دسته اضافه کنید.


۱
۲
۳
۵
۶
۷
۸
۹
۱۰
۱۱

کارهای اجباری

هر بازیکن در نوبتش باید کارهای اجباریِ زیر را به‌ترتیب و به شرحی که در ادامه آمده است، انجام دهد:

کاشت (بازی کردن ۱ یا ۲ کارت از دست بازیکن روی جالیز خودش)
بازار (رو کردن ۲ کارت از دسته محصولات وسط میز و شروع معامله)
دریافت محصول (پر کردن کارت‌های دست بازیکن)

۱. کاشت (بازی کردن ۱ یا ۲ کارت از دست بازیکن روی جالیز خودش)

بازیکن در ابتدای نوبتش باید **یک یا دو کارت** محصول از دست خودش را روی جالیزهای زمین خود، با توجه به نکات زیر، بکارد.

- روی هر جالیز تنها یک نوع محصول می‌شود کاشت.

(یعنی محصولات مشابه را می‌توان روی یک جالیز قرار داد، ولی محصولات غیر مشابه باید روی دو جالیز مختلف قرار بگیرند.)

- درصورتیکه بازیکن در ابتدای نوبتش کارتی در دست نداشته باشد، لزومی به کاشت محصول نیست.
- درصورت پر بودن جالیزها، بازیکن باید ابتدا محصولات یک یا هر دو جالیز را برداشت کرده و سپس محصول یا محصولات جدید را در جالیز خالی‌شده بکارد. (برای یادگرفتن روش برداشت محصول، به توضیحات برداشت محصول در بخش کارهای اختیاری نگاه کنید.)

۲. بازار (رو کردن ۲ کارت از دسته محصولات وسط میز و شروع معامله)

بازیکن باید دو کارت از دسته محصولات وسط میز برداشته و در معرض دید همه بازیکنان به رو قرار دهد. سپس بازیکن باید هر کدام از آن کارت‌ها را یا بکارد، یا معامله کند و یا هدیه دهد. این مرحله با در نظرگیری نکات زیر انجام می‌شود:

- تمام کارت‌های رو شده در این مرحله و کارت‌هایی که دادوستد می‌شوند، باید در جالیزهای بازیکنان کاشته شود و نباید آن‌ها را در دست قرار داد.
- بازیکن می‌تواند کارت را برای خودش بردارد، در این صورت باید بلافاصله آن را در زمین خود بکارد.

- بازیکن می‌تواند کارت را با کارت‌های در دست دیگران معامله کند. در این‌صورت، و پس از انجام توافق، بازیکنِ خریدار باید بلافاصله آن کارت را در زمینش بکارد، همچنین بازیکن فروشنده نیز باید کارت یا کارت‌هایی که در ازای معامله بدست می‌آورد را بلافاصله در زمینش بکارد.
- بازیکن می‌تواند کارت را به رایگان هدیه کند. در این‌صورت بازیکنی که کارت را دریافت می‌کند باید بلافاصله آنرا در زمینش بکارد.
- درصورتیکه بازیکن نتواند کارت را معامله کند، و بازیکنی هم آنرا به عنوان هدیه نپذیرد، بازیکن باید آن دوکارت را برای خودش بردارد و بلافاصله در زمینش بکارد.
- درصورت پر بودن جالیزها، بازیکن باید ابتدا محصولات یک یا هر دو جالیزش را برداشت کرده و سپس محصول یا محصولات جدیدی که به‌دست آورده را بکارد. (توضیحات برداشت محصول در بخش کارهای اختیاری)
- معامله را تنها بازیکنی که نوبتش است انجام می‌دهد و حتما باید در مورد کارت‌های رو شده در این مرحله باشد.
- هنگام معامله، بازیکن خریدار می‌تواند هر تعداد کارت را که مایل بود، از دست خودش، پیشنهاد کند.

نمونه روش معامله:

نوبت بازیکن قرمز است. او کارت شلغم و هویج را از توی دستش، در جالیزهایش می‌کارد.

سپس دو کارت از دسته محصولات رو می‌کند که شلغم و بادمجان هستند. شلغم را خودش برداشته و روی شلغمی که قبلا در جالیزش کاشته بوده، قرار می‌دهد.

بازیکن بادمجان را می‌خواهد و پیشنهاد معامله هویج در برابر بادمجان می‌دهد. بازیکن نمی‌پذیرد.

بازیکن 🟢 دوباره پیشنهاد می‌دهد که اگر بازیکن 🔴 هندوانه دارد، حاضر است دو شلغم و یک هویج بدهد، در عوض بادمجان و هندوانه بگیرد. بازیکن 🔴 قبول می‌کند و معامله انجام می‌شود.

بازیکن 🔴 بلافاصله شلغم‌ها و هویجی که از بازیکن 🟢 گرفته را در زمینش می‌کارد و بازیکن 🟢 هم بلافاصله بادمجان و هندوانه‌ای که از بازیکن 🔴 گرفته را می‌کارد.

معامله با نشان اعتبار

بازیکنان می‌توانند برای معامله از نشان اعتبار نیز استفاده کنند. بازیکنی که نشان اعتبار بازیکن دیگری را دارد می‌تواند در نوبت آن بازیکن، زودتر از دیگران (و حتی زودتر از خود آن بازیکن) یکی از کارت‌های رو شده در بخش معامله را بردارد. بعد از این کار، باید نشان اعتبار آن بازیکن را پس دهد.

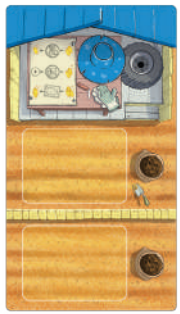
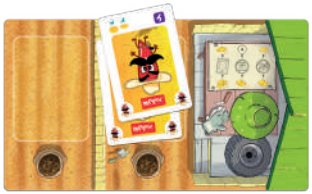
- در هنگام معامله کردن، نشان اعتبار را می‌توان به صورت تنها و یا در ترکیب با کارت‌های دیگر معامله کرد.
- بازیکنان نشان‌های اعتباری که در معامله‌های قبلی از دیگران گرفته باشند را هم می‌توانند معامله کنند.
- نشان اعتبار در پایان بازی هیچ ارزشی ندارد و فقط برای این است که در طی بازی با آن معامله کنید.
- اگر هنوز بازی را خوب یاد نگرفته‌اید می‌توانید از نشان اعتبار استفاده نکنید.

نمونه روش معامله با نشان اعتبار:

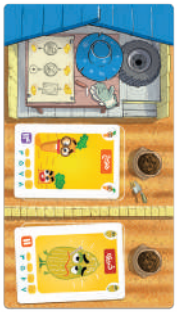
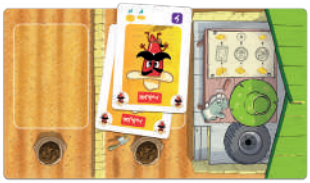
نوبت بازیکن است. یک کدو تنبل و هویج از دست خودش می‌کارد. دو کارت از وسط برمی‌دارد و برای معامله روی زمین می‌گذارد. فلفل قرمز و گوجه‌فرنگی می‌آید.

بازیکن پیشنهاد می‌دهد یک هویج و نشان اعتبارش را بدهد و به جایش یک گوجه‌فرنگی بگیرد.
بازیکن هم می‌گوید کارت مناسبی برای پیشنهاد دادن ندارد ولی حاضر است نشان اعتبار خودش و بازیکن را که در دست قبل به دست آورده بدهد و فلفل قرمز بگیرد.

بازیکن 🟨 هر دو معامله را می‌پذیرد. نشان‌های اعتبار را می‌گیرد و همه‌ی بازیکنان کارت‌های محصولی را که معامله کرده‌اند می‌کارند.

نوبت بازی بازیکن 🟦 می‌شود. هویج و خربزه را از دست خودش می‌کارد. دو کارت از وسط برمی‌دارد. هویج و هندوانه است.

بازیکن 🟨 چون نشان اعتبار بازیکن 🟦 را دارد می‌تواند هویج را زودتر از او بردارد و نشان اعتبارش را پس بدهد. حتی اگر بازیکن 🟦 هویج بخواهد باز هم الویت با بازیکن 🟨 است که نشان اعتبار دارد.

۳. دریافت محصول (پر کردن کارت‌های دست بازیکن)

بازیکن باید در انتهای نوبتش و بعد از اتمام مرحله معامله، با توجه به جدول صفحه‌ی۲، دو یا سه کارت از روی دسته محصولات برداشته و به دستش اضافه کند. (برای تعداد کارت‌های در دست هر بازیکن محدودیتی وجود ندارد.) بعد از این کار نوبتش تمام می‌شود و بازیکن بعدی نوبتش را شروع می‌کند.

کارهای اختیاری

هر بازیکن می‌تواند در هر زمانی در طول بازی (حتی در زمانیکه نوبتش نیست) کارهای اختیاریِ برداشت و یا خرید را به هر تعدادی که مایل بود، به شرح زیر انجام دهد.

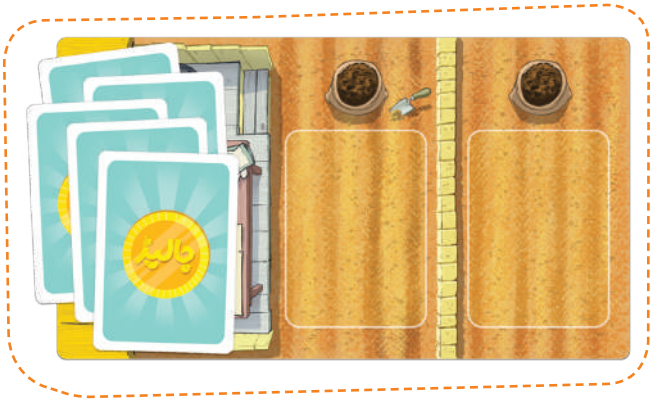
برداشت (فروش کارت‌های جالیز)

در هر زمانی در طول بازی می‌توانید کارت‌های محصولاتی را که در زمین‌تان کاشته‌اید برداشت کرده و در ازایش سکه دریافت کنید.

- بعد از برداشت کارت‌های یک جالیز، نگاه کنید چند کارت را برداشت کرده‌اید. عدد گیاه‌شمارِ روی کارت نوشته این تعداد کارت چند سکه می‌ارزد. پس مشخص می‌شود شما باید چند سکه بگیرید.
- سکه‌ها در بازی «جالیز» پشت کارت‌ها نقاشی شده‌اند. پس به تعداد سکه‌هایی که باید بگیرید، کارت نگه دارید و بقیه را بسوزانید.
- اگر تعداد کارت‌ها بین دو عددِ مشخص‌شده بود تعداد سکه را با عدد پایین‌تر حساب کنید.
- اگر تعداد کارت‌ها طوری بود که به عدد سکه‌ها نمی‌رسید، هیچ سکه‌ای دریافت نمی‌کنید.
- برای برداشت، باید کل کارت‌های یک جالیز را برداشت کنید و نمی‌توانید فقط بخشی از آن را برداشت کنید و بخشی را باقی بگذارید.

نمونه روش برداشت محصول:

بازیکن می‌خواهد نخودفرنگی و سیب‌زمینی‌هایی را که کاشته برداشت کند. او هشت سیب‌زمینی و چهار نخودفرنگی کاشته است. بر اساس گیاه‌شمار، هشت سیب‌زمینی او سه سکه می‌ارزد. بازیکن سه‌تا از کارت‌های سیب‌زمینی را به پشت کنار زمینش می‌گذارد (که مثل سه سکه هستند) و پنج‌تای دیگر را به رو در دسته کارت‌های سوخته می‌گذارد. برای برداشت نخودفرنگی هم، چون نخودفرنگی‌هایش پنج‌تا نشده، به همان قیمت سه‌تا نخودفرنگی حساب می‌کند و دوتا از کارت‌ها را به عنوان سکه برمی‌دارد. بقیه‌ی کارت‌های نخودفرنگی را هم می‌سوزاند.



خرید (پرداخت سکه و دریافت تجهیزات)

در هر زمانی در طول بازی می‌توانید تعداد سکه‌های مورد نیاز برای خرید را پرداخت کرده و در ازایش تجهیزات زیر را خریداری کنید. سکه‌های پرداختی را به رو در دسته کارت‌های سوخته قرار دهید و سپس نشان تجهیزات مورد نظر را بردارید.

خرید جالیز سوم: هر بازیکن در طول بازی می‌تواند تنها یک جالیز اضافه را با پرداخت ۳ سکه خریداری کند. با داشتن جالیز سوم، بازیکن فضای بیشتری برای کاشتن محصولاتش در اختیار خواهد داشت. همچنین، داشتن جالیز سوم در پایان بازی ۲ سکه ارزش دارد.

خرید تراکتور: هر بازیکن در طول بازی می‌تواند تنها یک تراکتور را با پرداخت ۲ سکه خریداری کند. بازیکن صاحب تراکتور می‌تواند در نوبتش و در مرحله کاشت، به جای دو محصول، تا سه محصول در زمینش بکارد. همچنین، هر تراکتور در پایان بازی ۱ سکه ارزش دارد.

خرید کود: هر بازیکن در طول بازی می‌تواند برای هرکدام از جالیزهایش با پرداخت ۲ سکه، یک کود خریداری کند. بازیکنان می‌توانند با قرار دادن یک کود بر روی یک جالیز، سرعت رشد محصولات آن جالیز را افزایش دهند. در واقع هر نشان کود، در هنگام برداشت، به عنوان یک کارت از محصول آن جالیز در نظر گرفته می‌شود. (مثلاً اگر دو کارت نخودفرنگی و یک کود در یک جالیز باشد، هنگام برداشت انگار سه کارت نخودفرنگی در آن جالیز داریم.) هر جالیز تنها یک کود را می‌تواند داشته باشد، و هر کود تا پایان بازی روی آن جالیز می‌ماند. کود در پایان بازی می‌سوزد و هیچ ارزشی ندارد. برای اینکه کود روی محصولی تاثیر بگذارد باید حداقل دو کارت از آن محصول در زمین کاشته شده باشد.

خرید کارت محصول: هر بازیکن در طول بازی **تنها یکبار** می‌تواند با پرداخت ۱ سکه، ۳ کارت از روی دسته محصولات را برداشته و **در دست خود** قرار دهد. (می‌تواند از آن‌ها در نوبت خودش، هرطور که بخواهد طبق قوانین بازی استفاده کند.)

پایان بازی

در طول بازی هر زمان که دسته کارت‌های محصولات تمام شد، کارت‌های سوخته را بر بزنید و دسته جدید محصولات را ایجاد کرده و بازی را ادامه دهید. بازی زمانی که دسته کارت‌های محصولات برای بار سوم تمام شود، به پایان می‌رسد. وقتی در نوبت بازیکنی کارت‌ها تمام شود، بازی در انتهای آن دور به پایان می‌رسد. یعنی بازی تا بازیکن شروع‌کننده‌ی بازی، ادامه پیدا می‌کند. در دور آخر بازی هر بازیکن می‌تواند تنها آخرین مرحله کاشت و برداشت را به شرح زیر انجام دهد:

- هر بازیکن می‌تواند از دستش حداکثر دو کارت (و اگر تراکتور داشته باشد، سه کارت) را بکارد.
- همه بازیکنان محصولاتی که در جالیزهایشان کاشته‌اند را برداشت کرده و به فروش می‌رسانند.
- در نهایت، بازیکنی که سکه‌های بیشتری داشت (با احتساب ارزش جالیز سوم، تراکتور و کارت کشاورز نمونه در بازی پیشرفته) برنده‌ی بازی است.
- در صورت تساوی، برنده آن بازیکنی است که جالیز سوم خریده باشد. اگر باز هم مساوی باشند، بازیکنی برنده می‌شود که پول بیشتری برای خرید تجهیزات (تراکتور و کود) خرج کرده باشد. اگر باز هم مساوی باشند، هر دو برنده اعلام می‌شوند.

روش بازی پیشرفته

- روش و پایان بازی پیشرفته مانند بازی ساده است و تنها کارت‌های رویداد به بازی اضافه می‌شوند. بازی پیشرفته حداکثر با ۶ بازیکن بازی می‌شود و حالت هفت‌نفره ندارد.

- در بازی پیشرفته، در شروع هر دور از بازی (به استثنای دور اول)، یکی از کارت‌های رویداد برگردانده می‌شود و بازیکنان توضیح نوشته‌شده روی کارت را اجرا می‌کنند. بعد از اجرا کردنِ رویداد، بازی مثل قبل ادامه پیدا می‌کند. کارت‌های رویداد دو حالت دارند:

رویدادهای لحظه‌ای: اثر این رویدادها، تنها در لحظه رو شدن، برای یک یا تمام بازیکنان، اعمال می‌شود. مانند رویداد کلاغ، دزدی، مالیات، باغبان و...

رویدادهای فصلی: در زمان رو شدن این رویدادها (شامل باران، برف و اصلاح نژاد)، نشان مربوط به آن رویداد روی یکی از زمین‌ها یا محصولات قرار می‌گیرد و قدرتِ آن رویداد تا پایان آن دور از بازی و رو شدن رویداد بعدی پابرجا می‌ماند.

- در شرایط خاص، برخی رویدادها ممکن است تغییری در بازی به وجود نیاورند. (مثلا در رویداد بازیافت اگر کارتی نسوخته باشد، بازیکنی نمی‌تواند کارتی برای بازیافت بردارد و بازی مانند قبل ادامه پیدا می‌کند.)

- اگر دسته کارت‌های رویداد تمام شد (که احتمال بسیار کمی دارد) آنها را بر بزنید و دوباره به پشت بگذارید.

- در زمان رو شدن کارت رویداد، بازیکن‌ها حق برداشتِ محصول یا خرید را ندارند. (برای مثال اگر رویداد کلاغ رو شود، همه‌ی بازیکن‌ها از کارت‌های محصولی که نفر سمتِ چپ کاشته یک کارت برمی‌دارند و می‌اندازند توی دسته‌ی کارت‌های سوخته و بازیکن نمی‌تواند بعد از اینکه رویداد کلاغ رو شد کارت‌هایش را برداشت کند تا کلاغ آن را نخورد!)

کارت رویدادها

- **کلاغ**: **(اجباری)** هر بازیکن باید یکی از محصولات کاشته شده‌ی نفر سمت چپش را از زمین آن بازیکن برداشته و در دسته‌ی کارت‌های سوخته بیندازد. اگر همه‌ی زمین‌های بازیکن سمت چپش خالی باشد، کلاغ نمی‌تواند چیزی بدزدد.

- **باغبان**: **(اختیاری)** تمام بازیکنان می‌توانند یک کارت محصول را از دستشان در زمین‌شان بکارند.

- **برف**: **(اجباری)** هر بازیکن یک نشان برف روی یکی از جالیزهای بازیکنِ سمت راستی خودش می‌گذارد. آن جالیز تا رویداد بعدی یخ می‌زند. یعنی نه می‌توان روی آن محصولی کاشت و نه محصولی را از آن برداشت کرد. اگر برف در دور آخر بازی روی جالیزی بنشیند، فقط نمی‌توان رویش محصولی کاشت ولی می‌توان برداشت کرد. با شروع رویداد بعدی دانه‌ی برف حذف می‌شود. برف روی جالیز خالی هم می‌نشیند که در این صورت، نمی‌شود در آن دور روی آن محصولی کاشت.

- **خشکسالی**: **(اجباری)** هر بازیکن یکی از جالیزهای خودش را انتخاب کرده و تمام کارت‌های آن جالیز را در دسته‌ی کارت‌های سوخته می‌ریزد. اگر یکی از زمین‌های بازیکن خالی باشد، خشکسالی روی آن بازیکن تاثیری ندارد.

■ **باران**: **(اجباری)** هر بازیکن یک نشانِ باران روی یکی از جالیزهایش می‌گذارد و تا رویداد بعدی، به محصول روی آن جالیز، یکی اضافه می‌کند (مانند کود، ولی موقتی). باران روی جالیزهایی که کود دارند و نیز جالیزهای خالی نمی‌نشیند. با شروع رویداد بعدی باران حذف می‌شود.

■ **روز خرید**: **(اختیاری)** تمام بازیکنان می‌توانند با کارت‌های محصولی که در دستشان دارند یا کارت‌های اعتبارشان، معامله کنند. برخلاف معامله‌ی عادی، کارت‌های معامله‌شده در روز خرید روی زمین کاشته نمی‌شوند و بازیکنان آنها را در دستشان قرار می‌دهند.

■ **کشاورز نمونه**: بازیکنی که بیشترین تعداد کارت محصول را در یک جالیز کاشته باشد (حداقل ۳ کارت) برنده‌ی کارت کشاورز نمونه می‌شود که در پایان بازی یک سکه ارزش دارد. اگر دو یا چند نفر بیشترین تعداد محصول را کاشته باشند، محصولات بقیه‌ی جالیزهایشان با هم مقایسه می‌شود و هر کدام که مجموعه‌ی طولانی‌تری داشت برنده است. اگر باز هم شرایط برابر بود کارت کشاورز نمونه به هیچ‌کس نمی‌رسد.

■ **دزد**: **(اختیاری)** هر بازیکن می‌تواند یک کارت از محصولاتی که نفر سمت راستی‌اش روی زمین کاشته را برداشته، و در دست خودش قرار دهد.

- **روز بازیافت: (اجباری)** تمام بازیکنان، از بازیکن آخر و در جهت عکس بازی، دسته‌ی کارت‌های سوخته شده را نگاه کرده و یک کارت برداشته و در دستشان قرار می‌دهند. ممکن است تعداد کارت‌ها کم باشد و به تمام بازیکنان کارتی نرسد.

- **اصلاح نژاد:** بازیکنی که ارزان‌ترین محصول را کاشته باشد (یعنی محصولی که عدد تعداد آن بزرگ‌تر است) یک نشانِ اصلاح‌نژاد روی کارت محصولش می‌گذارد و ارزش محصولش تا رویداد بعدی یک سکه بیشتر می‌شود، اگر شرایط مساوی پیش آمد ، هیچ بازیکنی نمی‌تواند از این رویداد استفاده کند.

- **مالیات: (اجباری)** بازیکنی که بیشترین سکه را دارد باید یکی از سکه‌هایش را در دسته‌ی کارت‌های سوخته بیندازد. در شرایط مساوی (بیش از یک بازیکن بیشترین سکه را به یک مقدار داشته باشند) هیچ بازیکنی سکه‌ای از دست نمی‌دهد.

- **حراج بذر: (اختیاری)** بازیکنی که کمترین کارت محصول را در دستش دارد، می‌تواند ۳ کارت از روی دسته کارت‌های وسط بردارد. اگر شرایط مساوی پیش آمد هیچ بازیکنی کارت نمی‌کشد.

نامه‌ای از طراح بازی:

زمانی که با بازی‌های رومیزی آشنا شدم، بیشترین چیزی که باعث لذتم می‌شد بُردن دیگران بود و اگر توی بازی می‌باختم خیلی حرصم می‌گرفت و حالم گرفته می‌شد. یک جورهایی انگار تحمل باخت نداشتم. به خاطر همین تا مدت‌ها فکر می‌کردم هدف این بازی‌ها یاد گرفتن استراتژی برد است، به هر قیمتی. تا اینکه با بازی‌های دیگری آشنا شدم که یاد گرفتن استراتژی برد فقط بخشی از بازی بود و تعامل با دیگر بازیکنان نقش مهمی در بازی داشت.

توی این بازی‌ها اگر نتوانید با دیگران تعامل خوبی برقرار کنید، نمی‌توانید به آسانی برنده شوید. این تجربه‌های جدید به مرور روحیه‌ام را در بازی کردن تغییر داد. کم کم یادگرفتم هدف از بازی صرفا بردن نیست. لذت بردن از خودِ بازی و لذت بردن از لحظه‌هایی که با هم‌بازی‌ها می‌گذرانم، اهمیت بیشتری پیدا کرد؛ هم‌بازی‌هایی که دوستان یا خانواده‌ام هستند.

یکی از این بازی‌ها که نیاز زیادی به تعامل با دیگران داشت، Bohnanza بود. یک بازی کارتی آلمانی که باید دانه‌های مختلف را می‌کاشتی و بعدش با معامله کردن دانه‌های بیشتری به دست می‌آوردی و...

بعد از چند بار بازی کردن، به نظرم رسید می‌توانم با تغییراتی توی مکانیک‌های بازی یک نسخه ایرانی از بازی تولید کنم. اولین تست بازی را با تکه‌پاره کردن یک جعبه شیرینی و تبدلیش به کارت‌های رویداد و کود و... شروع کردم. بعد از آن بیش از بیست بار بازی جدید را تست کردیم و در آخر چیزی شد که توی این جعبه است.

از تمام ۵۳ نفری که در تست این بازی شرکت کردند تشکر می‌کنم. نظرات و پیشنهادهای آنها در بهتر و روان‌تر شدن بازی نقش خیلی مهمی داشت. همچنین تشکر می‌کنم از علیرضا لولاگر، رضا اسکندری، امیر سلامتی که در مراحل ساخت، نوشتن قوانین و تولید بازی کمک‌های زیادی کردند. امیدوارم جالیز بتواند کمک کند از بودن در کنار دوستان و خانواده بیشتر لذت ببریم.

محسن پوررمضانی

خلاصه روش بازی

آماده‌سازی کارت‌های محصولات را طبق جدول داخل دفترچه و بر اساس تعداد بازیکنان جدا کرده و بر بزنید و به هر بازیکن ۵ کارت به همراه یک زمین و نشان اعتبار هم‌رنگ با زمینش بدهید. به تعداد بازیکن‌ها، کارت جالیز سوم و نشان تراکتور، و به تعداد یکی بیشتر از تعداد بازیکنان نشان کود وسط میز بگذارید.

روش بازی

کارهای اجباری: هر بازیکن در نوبتش باید کارهای اجباری زیر را به ترتیب انجام دهد:

کاشت: یک یا دو کارت محصول از دست خودش را روی جالیزهای خود، بکارد.

بازار: دو کارت از دسته محصولات وسط رو کند، سپس هر کدام از آن‌ها را یا بکارد، یا معامله کند و یا هدیه دهد.

دریافت محصول: ۲ کارت (در بازی سه و چهار نفره) یا ۳ کارت (در بازی پنج نفر به بالا) از دسته‌ی محصولات برداشته و در دست خودش قرار دهد.

کارهای اختیاری: هر بازیکن می‌تواند در هر زمانی در طول بازی (حتی زمانیکه نوبتش نیست) کارهای اختیاری زیر را به هر تعدادی که مایل بود، انجام دهد:

برداشت: کارت‌های محصول را که در زمینش کاشته، برداشت کرده و در ازایش سکه دریافت کند.

خرید تجهیزات: کارت جالیز سوم را در ازای ۳ سکه، نشان تراکتور را در ازای ۲ سکه، و نشان کود را در ازای ۱ سکه بردارد.

خرید کارت محصول: تنها یک‌بار در طول بازی می‌تواند با پرداخت ۱ سکه، ۳ کارت از روی دسته‌ی محصولات برداشته و در دست خود قرار دهد.

پایان بازی بازی زمانی که دسته کارت‌های محصولات برای بار سوم تمام شود، به پایان می‌رسد. سپس تمام بازیکنان می‌توانند:

- حداکثر ۲ کارت را از دستشان (با تراکتور ۳ کارت) در زمین‌شان بکارند.
- محصولاتی که در جالیزهایشان کاشته‌اند را برداشت کرده و به فروش برسانند.

در پایان بازی، جالیز سوم ۲ سکه و تراکتور ۱ سکه ارزش دارند. در نهایت بازیکنی که مجموع سکه‌هایش از دیگران بیشتر باشد برنده‌ی بازی است.

خلاقیت آموختنی است™

www.hoopagames.ir

hoopagames t.me/hoopagames

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