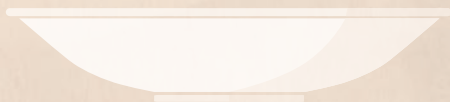


داستان بازی

ایران در آغاز دوره‌ی اسلامی شاهد تحولات فرهنگی گسترده‌ای بود. یکی از این تحولات کنار گذاشتن ظروف فلزی و روی آوردن به استفاده‌ی گسترده از ظروف سفالی در زمینه‌های مختلف زندگی بود. این دوره عرصه‌ی پیدایش نمونه‌ای عالی از ترکیب هنر و کاربرد بود که در آن خاک در قالب ظروف سفالی تا حد اثری هنری تعالی می‌یافت.

در بازی سفالگر بازیکنان در نقش استادکاران سفالگری برای پختن ظروف سفارش داده‌شده در بازار با یکدیگر رقابت می‌کنند. آن‌ها شاگردان خود را به ناحیه‌های مختلف می‌فرستند تا مواد مورد نیاز ظرف‌های سفارش داده‌شده را جمع‌آوری کنند و زودتر از سایر بازیکنان ظرف‌ها را بپزند. بازیکنی که بتواند پیش از دیگران یک ظرف را کامل کند، کارت آن را برمی‌دارد و امتیاز آن را به دست می‌آورد. با رسیدن مجموع امتیازات یک بازیکن به عدد ۲۰، بازی به پایان می‌رسد. بازیکنی که بیشترین امتیاز را به دست بیاورد، برنده‌ی این بازی خواهد بود.



اجزای بازی

صفحه‌ی بازی دورو

یک رو برای بازی ۲ یا ۳ نفره،
روی دیگر برای بازی ۴ یا ۵ نفره

نشان سحر خیز

عدد ۱



نشان خرابکار

عدد ۱



نشان قفل

عدد ۳



نشان ظرف

عدد ۳۰

شامل ۱۰ کاسه، ۱۰ کوزه و ۱۰ تنگ



نشان مهارت

عدد ۱۴



نشان طرح

عدد ۳۳

شامل ۱۱ طرح انتزاعی، ۱۱ طرح حیوانی و ۱۱ طرح انسانی



مهره‌ی شاگرد

۲۵ عدد در ۵ رنگ مختلف



مهره‌ی گل

۴۰ عدد مکعب قهوه‌ای



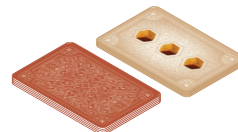
کارت رنگ

عدد ۴۰



کارت گل

عدد ۸



کارت ظرف

عدد ۴۲

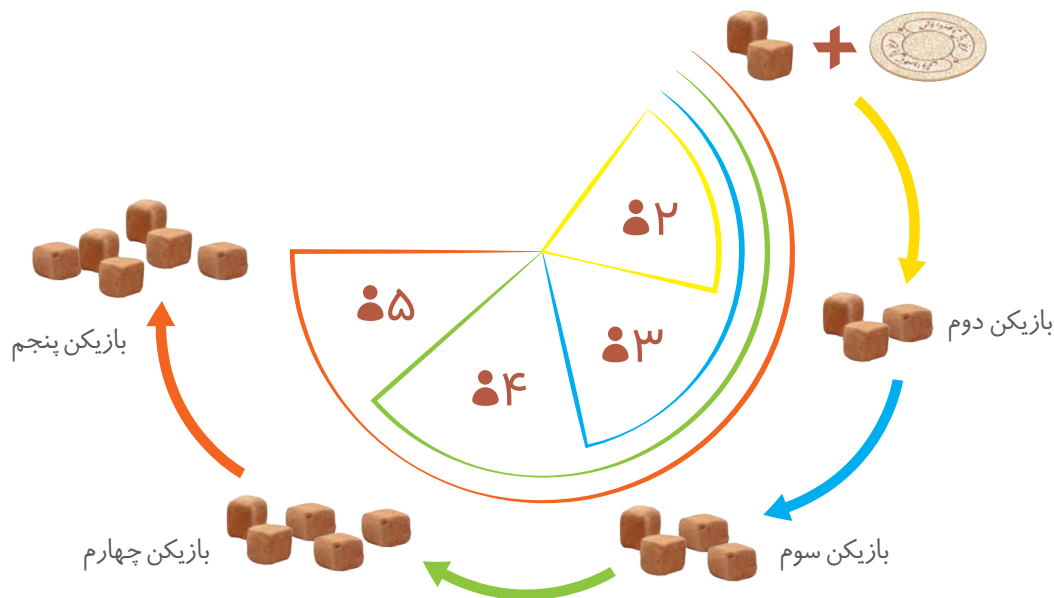


دفترچه‌ی راهنما + کتابچه‌ی ظروف سفالی



۱۱) هر بازیکن یک رنگ انتخاب کند و مهره‌های آن رنگ را دریافت کند. بازیکنان یکی از مهره‌های خود را به صورت خوابیده به عنوان مهره‌ی امتیاز شمار در محل نقطه‌ی شروع روی صفحه‌ی بازی قرار دهند. باقی مهره‌ها را به عنوان شاگردان جلوی خود قرار می‌دهند.

۱۲) مهره‌ی سحرخیز را همراه ۲ عدد مهره‌ی گل به بازیکنی بدهید که امروز صبح زودتر بیدار شده است. سپس به صورت ساعت‌گرد به هر بازیکن یک مهره‌ی گل بیشتر بدهید.



۱۳) از دسته‌ی کارت‌های ظرف به هر بازیکن ۳ کارت ظرف بدهید. بازیکنان یکی از این کارت‌ها را برای خود نگه می‌دارند و به رو جلوی خود قرار می‌دهند. کارت‌هایی که انتخاب نشده‌اند به زیر دسته‌ی کارت‌های ظرف بازمی‌گردند.

اکنون آماده‌ی شروع بازی هستید.

هدف و جریان بازی

هدف بازیکنان در بازی سفالگر کسب امتیاز از طریق پختن کارت‌های ظرف است. بازیکنان برای پختن ظرف به منابع مختلفی مثل گِل، نشان ظرف، کارت رنگ و نشان طرح احتیاج دارند. بازیکنان این منابع را با برنامه‌ریزی و الویت‌بندی در ارسال شاگردان خود به بخش‌های مختلف صفحه‌ی بازی انجام می‌دهند. بازی سفالگر در چند دور انجام می‌شود و هر دور از بازی شامل مراحل زیر است.

۱ آماده‌سازی ۲ فرستادن شاگردها ۳ پایان دور

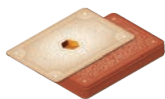
بازی به همین روال ادامه پیدا می‌کند تا زمانی که در یکی از دورهای بازی یکی از بازیکنان به امتیاز ۲۰ برسد و در نتیجه آن دور پایانی بازی خواهد بود.

۱ آماده‌سازی

این مرحله مربوط به آماده‌سازی اجزای مختلف بازی برای آن دور از بازی است.

برای اولین دور بازی نیازی به انجام دادن این مرحله نیست، چرا که این مرحله را در بخش چیدمان بازی انجام داده‌اید.

(الف) همه‌ی کارت‌های گِل را بُر بزنید و به پشت در محل مشخص شده روی صفحه‌ی بازی قرار دهید. سپس یک کارت رو کنید و بر روی دسته‌ی کارت‌های گِل قرار دهید.



(ب) جاهای خالی در بخش بازار رنگ را با کارت‌های رنگ جدید پر کنید.



(ج) جاهای خالی در بخش کارت‌های ظرف را با کارت‌های ظرف جدید پر کنید.



این مرحله‌ی اصلی هر دور از بازی است. در این مرحله بازیکنی که صاحب نشان سحرخیز است، یکی از شاگردان خود را به یک **خانه‌ی آزاد** صفحه‌ی بازی می‌فرستد. سپس بازیکن بعدی (در جهت ساعت‌گرد) یکی از شاگردانش را به یک **خانه‌ی آزاد** صفحه‌ی بازی می‌فرستد. این روند ادامه دارد تا شاگردان همه‌ی بازیکنان تمام شود.

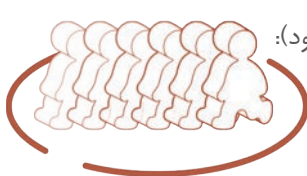
صفحه‌ی بازی شامل دو نوع خانه است:

● **خانه‌ی محدود** (با دایره‌ی کوچک) نمایش داده می‌شود:



ظرفیت این خانه‌ها فقط یک شاگرد است، بدین معنی که در طول یک دور از بازی، اگر بازیکنی یکی از شاگردانش را به این خانه بفرستد آن خانه اشغال می‌شود و هیچ شاگرد دیگری نمی‌تواند در آن خانه جای بگیرد.

● **خانه‌ی نامحدود** (با دایره‌ی بزرگ) نمایش داده می‌شود:



ظرفیت این خانه‌ها نامحدود است، بدین معنی که در یک دور از بازی **یک یا چند بازیکن** می‌توانند **یک یا چند شاگرد** خود را به این خانه‌ها بفرستند.

صفحه‌ی بازی به **شش بخش اصلی** تقسیم می‌شود:

بخش کارگاه سفالگری

بخش تهیه‌ی گل

بخش کارگاه نگارگری

بخش بازار رنگ

بخش کارت‌های ظرف

بخش کوره‌ی سفالگری

کارکرد بخش‌های مختلف صفحه‌ی بازی در ادامه‌ی دفترچه توضیح داده شده است.

همه‌ی بازیکنان همه‌ی شاگردان خود را از روی صفحه برمی‌دارند و جلوی خود می‌گذارند. سپس امتیاز بازیکنان محاسبه می‌شود.



بازیکنی که صاحب نشان سحرخیز است، آن را به بازیکن سمت چپی می‌دهد.

پایان بازی

اگر در مرحله‌ی پایان دور، حداقل یکی از بازیکنان به امتیاز ۲۰ رسیده باشد، بازی به اتمام رسیده است. در پایان بازی منابعی را که برای بازیکنان باقی مانده است بررسی می‌کنیم و بازیکنان از برخی منابع خود امتیاز می‌گیرند:



● بازیکنی که بیشترین مهره‌ی گل را داشته باشد: **۲ امتیاز**

● بازیکنی که بیشترین تعداد کارت رنگ را داشته باشد: **۲ امتیاز**



● بازیکنی که بیشترین تعداد نشان ظرف را داشته باشد: **۳ امتیاز**



● بازیکنی که بیشترین تعداد نشان طرح را داشته باشد: **۳ امتیاز**

پس از جمع کردن تمامی امتیازهای بازی، بازیکنی که بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی امتیاز، بازیکنی که بیشترین تعداد نشان مهارت را کسب کرده است برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورتی که تعداد نشان‌های مهارت دو بازیکن با یکدیگر برابر باشد، به طور مشترک برنده‌ی بازی هستند.

ساختار کارت‌های رنگ

در جریان بازی، بازیکنان برای به دست آوردن نشان‌های طرح و همچنین برای پختن کارت‌های ظرف باید از کارت‌های رنگ استفاده کنند.



روی کارت رنگ تعدادی کیسه‌ی رنگ است که در ردیف‌های زیر هم آورده شده است.

ردیف‌هایی که بیش از یک کیسه‌ی رنگ در آن نمایش داده شده است به شما این انتخاب را می‌دهد که **یکی** از کیسه رنگ‌های ردیف را استفاده کنید.

این کارت شامل

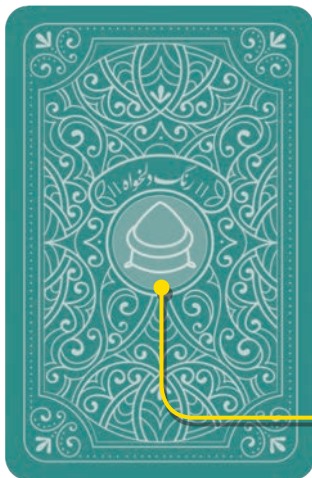
یک کیسه رنگ نخودی

+

یک کیسه رنگ نخودی

+

یک کیسه رنگ آبی (یا /) یک کیسه رنگ اخراپی است.



پشت هر کارت یک کیسه رنگ دلخواه است. به این معنی که از پشت هر کارت می‌توان به عنوان یک کیسه رنگ دلخواه استفاده کرد.

ساختار کارت های ظرف

در جریان بازی بازیکنان تلاش می کنند تا با جمع آوری منابع لازم کارت های ظرف مختلفی را بپزند و امتیاز بگیرند. بازیکنان می توانند فقط هزینه سفال پایه را پرداخت کنند و ظرف را بپزند و یا با پرداخت هزینه ی بیشتر برای فوت کوزه گری، امتیاز بیشتر و نشان مهارت کسب کنند.

بخش سفال پایه

در این بخش **هزینه ی** پختن این سفال به صورت پایه نمایش داده شده است.

(خانه ی محدود)

با قراردادن شاگرد در این خانه، این کارت را برای خود رزرو می کنید.

بخش فوت کوزه گری

در این بخش **هزینه ی اضافی** که باید برای پختن ظرف با فوت کوزه گری پرداخت شود نمایش داده شده است.



امتیاز سفال پایه

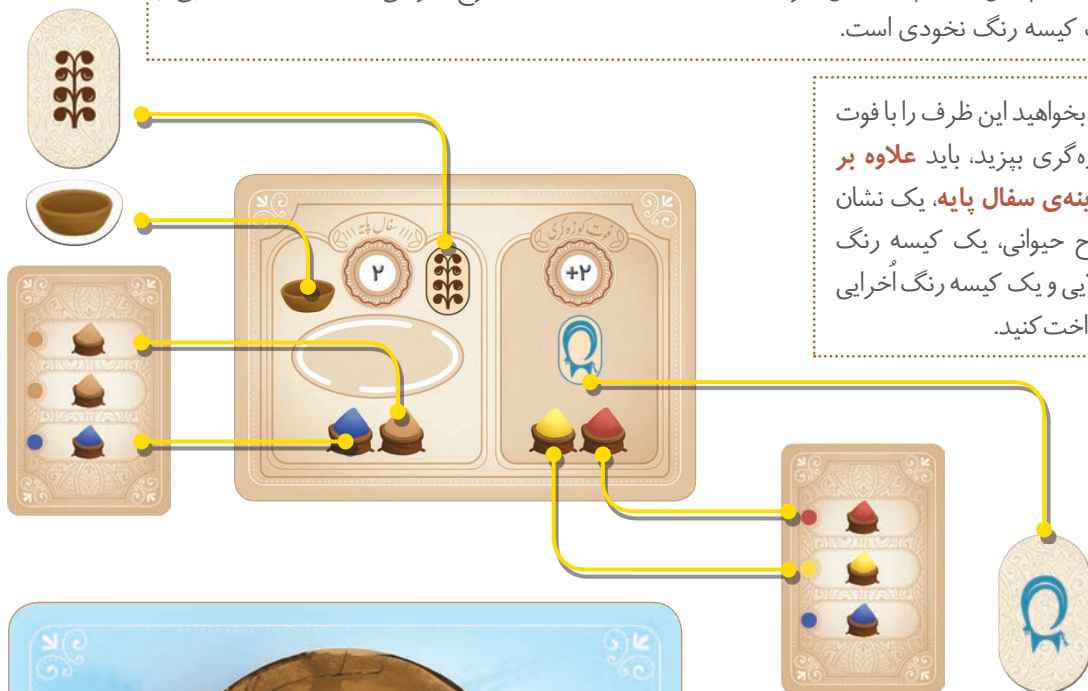
در این بخش **امتیاز** پختن این کارت به صورت سفال پایه نمایش داده شده است.

امتیاز سفال اعلا

امتیازی که در صورت تکمیل فوت کوزه گری به امتیاز ظرف شما اضافه می شود.

هزینه‌ی پختن سفال پایه‌ی این ظرف یک عدد نشان کاسه، یک طرح انتزاعی، یک کیسه رنگ آبی و یک کیسه رنگ نخودی است.

اگر بخواهید این ظرف را با فوت کوزه‌گری ببزید، باید **علاوه بر هزینه‌ی سفال پایه**، یک نشان طرح حیوانی، یک کیسه رنگ طلایی و یک کیسه رنگ اخراپی پرداخت کنید.



تصویر سفال

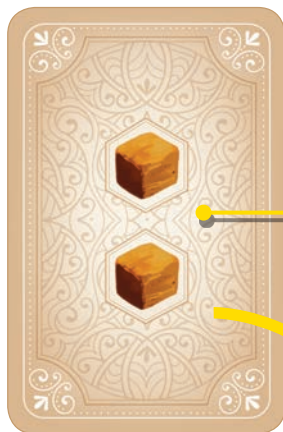
اطلاعات سفال

برای کسب اطلاعات تکمیلی می‌توانید به کتابچه‌ی ظروف سفالی مراجعه کنید.

کاسه‌ی سفالین از خمیر صورتی رنگ - سده‌ی ۱۰ میلادی

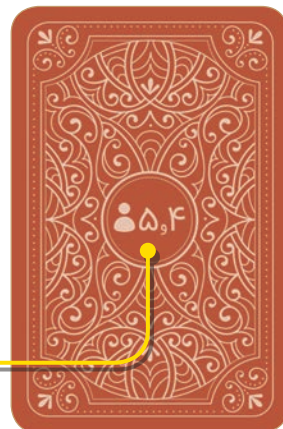
ساختار کارت های گل

هنگام مراجعه به بخش تهیه ی گل، تعداد مهره ی گلی که به دست می آورید به کارت های گل بستگی دارند.



تعداد نشانگر گل نمایش داده شده روی کارت تعداد مهره ی گلی را که با برداشتن کارت به دست می آورید مشخص می کند.

پشت بعضی از کارت ها با نشانگر تعداد بازیکنان علامت گذاری شده است که با توجه به تعداد بازیکنان در بازی قرار می گیرند.



بازیکن با برداشتن این کارت، ۲ مهره ی گل به دست می آورد.  + 

بخش های صفحه ی بازی

بخش تهیه ی گل



بخش کارگاه سفالگری



بخش کارگاه نگارگری



بخش بازار رنگ



بخش کوره ی سفالگری



بخش کارت های ظرف



با قراردادن شاگرد در این خانه، به تعداد نشانگرهای گل روی دو کارت اول دسته‌ی کارت‌ها (اولی به رو ● است و بعدی به پشت ○) گل دریافت می‌کنید. پس از دریافت گل‌ها کارت‌ها را بسوزانید و کارت بعدی را از دسته‌ی کارت‌ها رو کنید.

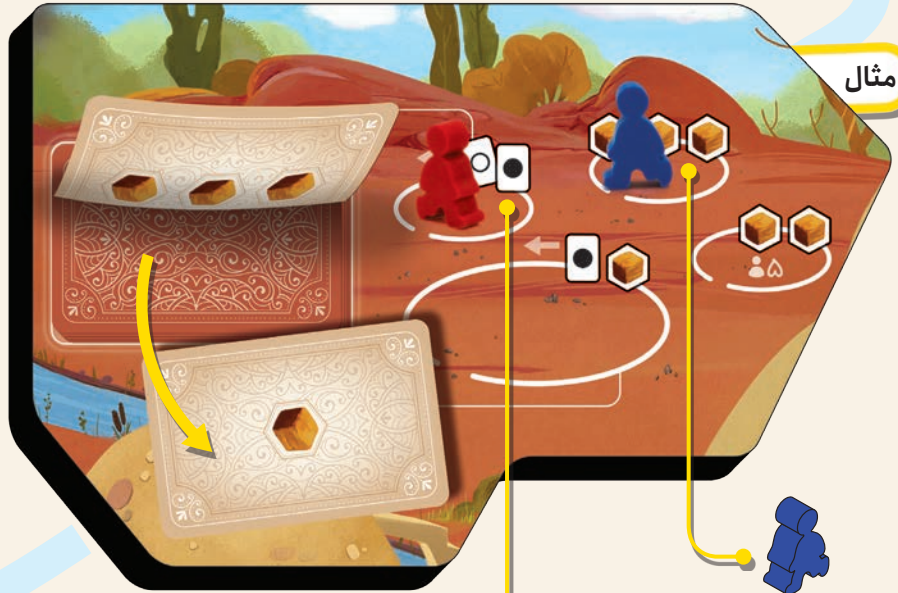
بازیکنان با فرستادن شاگردان خود به این بخش می‌توانند برای ساخت ظروف سفالی گل تهیه کنند. برای این کار شاگرد خود را در یکی از این خانه‌ها قرار دهید و از کنار صفحه‌ی بازی مهره‌ی گل برداشته و جلوی خود بگذارید.

با قراردادن شاگرد در این خانه، ۳ عدد گل دریافت می‌کنند.

با قراردادن شاگرد در این خانه، ۲ عدد گل دریافت می‌کنید.  (فقط در بازی پنج نفره قابل استفاده است).

با قراردادن شاگرد در این خانه، به تعداد نشانگرهای روی کارت گِل + ۱ مهره‌ی گِل دریافت می‌کنید. پس از دریافت گِل‌ها باید کارت رویی را بسوزانید و کارت بعدی را رو کنید.

مثال



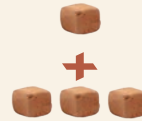
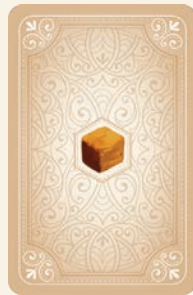
بازیکن آبی شاگرد خود را در این خانه می‌گذارد و سه مهره ی گل دریافت می‌کند.



بازیکن قرمز شاگرد خود را در این خانه می‌گذارد و به تعداد نشانگرهای کارت‌های نمایان شده (۱ + ۳) گل دریافت می‌کند.



+



بازیکنان با فرستادن شاگردان خود به این بخش می‌توانند با پرداخت گل ظرف سفالی بسازند.

(خانه‌ی محدود)

ساخت فقط یک ظرف به قیمت ۱ گل کمتر

(خانه‌ی نامحدود)

ساخت فقط یک ظرف

(خانه‌ی محدود)

تبدیل کردن فقط

یک ظرف.

● برای تبدیل کردن
ظرف به اندازه‌ی
بزرگ‌تر باید یک
گل پرداخت کرد.

اما برای تبدیل کردن
به اندازه‌ی کوچک‌تر
نیاز به پرداخت
گل نیست.

ساخت فقط یک ظرف

ساخت بیش از یک حرف

(خانه‌ی محدود)

ساخت **بیش از یک** ظرف به قیمت
۱ گل کمتر. ۵۰ (فقط در بازی
پنج نفره استفاده می‌شود).

(خانه‌ی محدود)

ساخت بیش از یک ظرف
به قیمت ۲ گل کمتر.

هزینه‌ی ساختن هر کاسه = ۳ گل
هزینه‌ی ساختن هر تنگ = ۶ گل
هزینه‌ی ساختن هر کوزه = ۸ گل

برای تبدیل کردن کوزه به تُنگ نیازی به پرداخت گِل اضافه نیست.

برای تبدیل کردن تُنگ به کاسه نیازی به پرداخت گِل اضافه نیست.

مثال

بازیکن آبی در این خانه می تواند با پرداخت ۵ گِل یک تُنگ بسازد.

ساخت فقط یک ظرف

ساخت بیش از یک ظرف

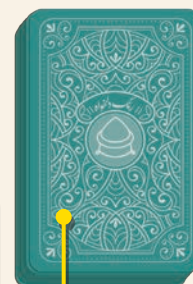
بازیکن قرمز در این خانه می تواند با پرداخت ۷ گِل یک کاسه و یک تُنگ بسازد، ولی نمی تواند فقط یک ظرف بسازد.

بازیکن زرد در این خانه می تواند با پرداخت ۱ گِل، تُنگ خود را به کوزه تبدیل کند یا، بدون پرداخت گِل، تُنگ خود را به کاسه تبدیل کند.

بخش بازار رنگ

بازیکنان با فرستادن شاگردان خود به این بخش می توانند کارت رنگ دریافت کنند.

محل قرارگیری کارت های رنگِ روشده ●



محل قرارگیری دسته کارت های رنگ کنار صفحه ی بازی (به پشت) ○

(خانه ی محدود)

دریافت ۲ کارت از کارت های رنگ به پشت ○

دریافت ۱ کارت از کارت های رنگ به پشت ○

دریافت ۱ کارت از کارت های رنگِ روشده ●

دریافت ۲ کارت از کارت های رنگِ روشده ●

مثال

پس از برداشتن کارت از کارت های روشده ● جای خالی آن بلافاصله پُر نمی شود.

هر بازیکن می تواند حداکثر ۸ کارت رنگ را در دست خود نگه دارد.



بازیکن آبی با قراردادن شاگرد خود در این خانه می تواند دو کارت از دسته کارت های رنگ به پشت ○ بردارد.



بازیکن آبی با قراردادن شاگرد خود در این خانه فقط یک انتخاب از میان کارت های رنگ روشده ● دارد.



بازیکن قرمز مهره ی شاگرد خود را در این خانه قرار می دهد و دو کارت از کارت های روشده ● را برمی دارد.



بخش کارگاه نگارگری



با هر بار فرستادن شاگرد به **بخش کارگاه نگارگری** می توانید تا **۲ عدد نشان طرح** دریافت کنید. (هزینه‌ی هر نشان را به صورت کامل باید پرداخت کنید).

بازیکنان با فرستادن شاگردان خود به این بخش می توانند با پرداخت مهره‌ی گل یا کیسه‌ی رنگ نشان طرح دریافت کنند.



(خانه‌ی محدود)

دریافت نشان طرح

(خانه‌ی محدود)

برای دریافت نشان طرح از این خانه باید ۱ گل پرداخت کنید.

(خانه‌ی محدود)

برای دریافت نشان طرح از این خانه باید ۲ گل پرداخت کنید.

(خانه‌ی محدود)

برای دریافت نشان طرح از این خانه باید ۲ گل پرداخت کنید. (فقط ۵ مهره استفاده می‌شود).

(خانه‌ی محدود)

برای دریافت نشان طرح از این خانه باید ۳ گل پرداخت کنید.

هزینه‌ی دریافت نشان طرح انسانی
(۳ عدد مهره‌ی گِل) یا (۱ کیسه
رنگ نخودی به علاوه ۱ کیسه
رنگ طلائی) است.

هزینه‌ی دریافت نشان طرح حیوانی (۲ عدد مهره‌ی گِل)
یا (۱ کیسه رنگ آخراپی) یا (۱ کیسه رنگ آبی) است.

هزینه‌ی دریافت نشان طرح انتزاعی (۱ عدد
مهره‌ی گِل) یا (۱ کیسه رنگ نخودی) است.



بازیکن آبی در این خانه باید علاوه بر بهای
طرح‌ها، یک گِل هم پرداخت کند.

بازیکن قرمز می‌تواند شاگرد خود را در
این خانه قرار دهد و با پرداخت بهای آن
تا ۲ طرح دریافت کند.

بخش کارت‌های ظرف

بازیکنان با فرستادن شاگردان خود به این بخش می‌توانند کارت‌های ظرف را برای خود رزرو کنند.



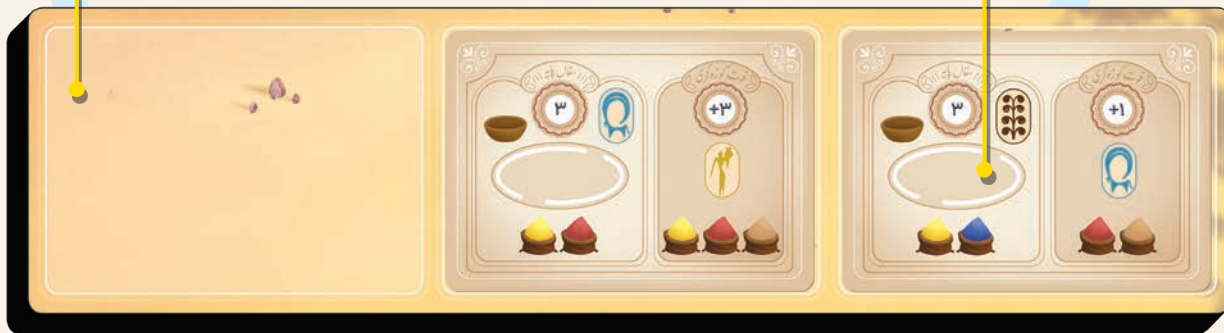
جای قرارگیری کارت ظرف

با قراردادن شاگرد در این خانه این کارت را برای خود رزرو خواهید کرد. کارت رزرو شده را در **پایان دور** جلوی خودتان قرار دهید.

کارت‌های ظرف در یکی از حالت‌های زیر کارت رزرو شده محسوب می‌شوند:

- کارت‌هایی که جلوی بازیکنان هستند (یا در ابتدای بازی به بازیکن داده شده یا بازیکن در جریان بازی آن را رزرو کرده و جلوی خود قرار داده است).
- در **بخش کارت‌های ظرف**، شاگرد یک بازیکن روی خانه‌ی آن کارت باشد.

هر بازیکن می‌تواند نهایتاً ۲ عدد کارت ظرف را در رزرو خود داشته باشد.





بازیکنان با فرستادن شاگردان خود به این بخش می‌توانند ظرف بپزند و امتیاز بگیرند.

(خانه‌ی نامحدود)

با قراردادن شاگرد در این خانه می‌توانید تا حداکثر ۳ عدد کارت ظرف بپزید:

- تا ۲ عدد از کارت‌های ظرف رزرو شده.
- یک عدد کارت ظرف که هیچ بازیکنی رزرو نکرده.

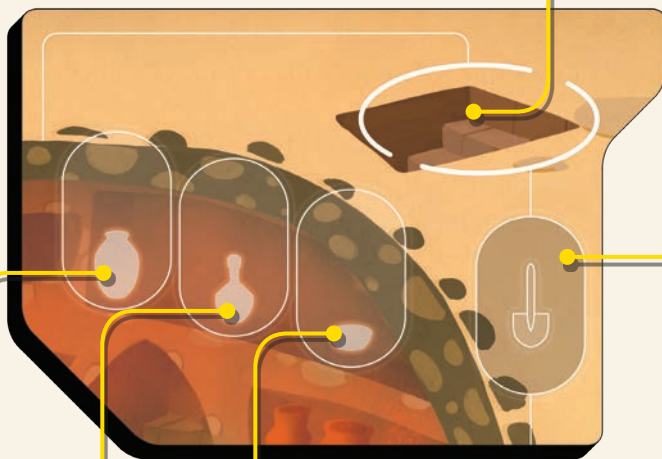
توضیح کامل جزییات پخت ظرف در صفحه‌ی بعد.



محل یادآوری
کارکرد نشان خرابکار

نشان خرابکار در جریان بازی بین خانه‌های محدود  جابه‌جا می‌شود. هر خانه‌ای که نشان خرابکار روی آن باشد مسدود به حساب می‌آید و هیچ بازیکنی نمی‌تواند شاگرد خود را به آن خانه بفرستد.

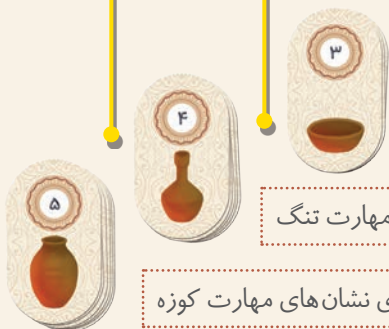
بازیکنان پس از ساختن کارت‌های ظرف **باید** نشان خرابکار را جابه‌جا کنند و به یک خانه‌ی محدود  روی صفحه‌ی بازی منتقل کنند.



محل قرارگیری
نشان‌های مهارت کاسه

محل قرارگیری نشان‌های مهارت تنگ

محل قرارگیری نشان‌های مهارت کوزه



● بازیکن نمی‌تواند نشان خرابکار را روی خانه‌های نامحدود قرار دهد.

● جابه‌جا کردن نشان خرابکار الزامی است.

● بازیکن می‌تواند نشان خرابکار را روی خانه‌ی محدود کارت‌های ظرف هم قرار دهد.

مراحل پخت ظرف

۱ هزینه ی کارت ها را پرداخت کنید.



نشان های ظرف خرج شده به انبار ظروف، کارت های خرج شده به دسته کارت های رنگ سوخته، و نشان های طرح به محل مشخص شده در **بخش کارگاه نگارگری** باز می گردند.



۲ امتیاز کارت ها را کسب کنید.

پس از کسب امتیاز، کارت را برگردانید و جلوی خود قرار دهید.

۳ امتیاز مهارت کسب کنید.

اگر حداقل یکی از ظرف ها را به صورت کامل (سفال پایه + فوت کوزه گری) پخته اید، **فقط و فقط** یک عدد امتیاز مهارت کسب می کنید. متناسب با نوع ظرفی که ساخته اید (کاسه، تنگ، کوزه) اولین نشان مهارت را از دسته ی آن بردارید و امتیاز نوشته شده روی آن را کسب کنید.

● اگر نشان مهارت متناسب با نوع ظرف شما باقی نمانده است، امتیاز مهارت کسب نمی کنید.

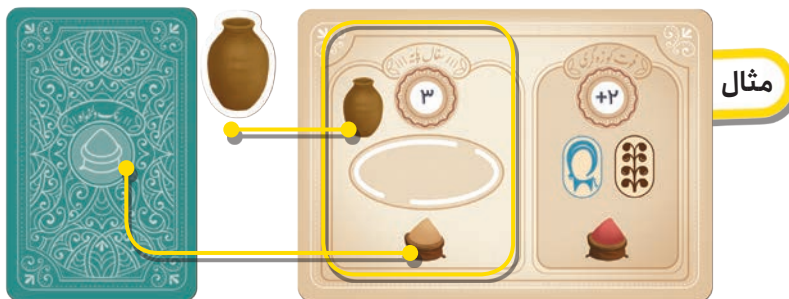


برای نمایش امتیاز کسب شده، مهره ی خود را به همان تعداد روی نوار امتیاز صفحه ی بازی جلو ببرید.

۴ نشان خرابکار را جابه جا کنید.

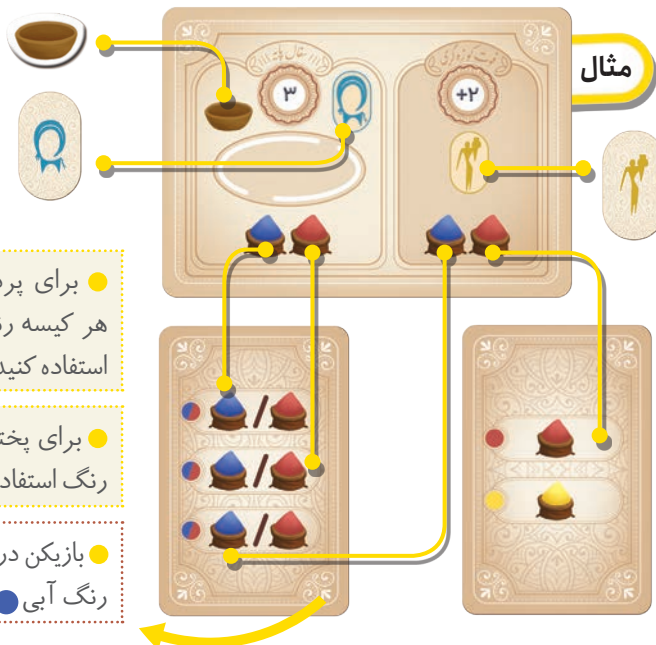
نشان خرابکار را از خانه ای که در صفحه ی بازی هست بردارید و به یک خانه ی محدود  دیگر در صفحه ی بازی منتقل کنید.

بازیکن یک نشان ظرف کوزه
و یک کارت رنگ به پشت
را به عنوان یک کیسه رنگ
نخودی می سوزاند و سفال
پایه ی این ظرف را می پزد و
۳ امتیاز کسب می کند.



- با اینکه بازیکن فقط سفال پایه ی این کارت را پخته است پس از اتمام آن، باید نشان خرابکار را در صفحه ی بازی جابه جا کند.
- پس از پختن سفال پایه، این کارت به پشت جلوی بازیکن قرار می گیرد و امتیاز فوت کوزه گری آن در ادامه ی بازی **غیر قابل دریافت** است.

بازیکن می خواهد این کارت را با فوت کوزه گری
بپزد، باید علاوه بر هزینه ی سفال پایه، هزینه ی
فوت کوزه گری آن را هم پرداخت کند. در این
صورت بازیکن از این کارت **۳+۲ امتیاز** دریافت
می کند.



● برای پرداخت رنگ های مورد نیاز یک یا چند ظرف از
هر کیسه رنگ موجود در یک کارت **فقط یک بار** می توانید
استفاده کنید.

● برای پختن یک ظرف می توانید از کیسه های چند کارت
رنگ استفاده کنید.

● بازیکن در هر ردیف این کارت رنگ، فقط می تواند یک کیسه
رنگ آبی (●) یا (●) یک کیسه رنگ آخرایی (●) را انتخاب کند.

بازیکن به صورت هم‌زمان ظرفی را که قبلاً رزرو کرده است  و ظرفی را که هیچ بازیکنی رزرو نکرده است  با فوت کوزه‌گری می‌پزد.

پختن ظرفی که هیچ بازیکنی رزرو نکرده (کاسه)
با فوت کوزه‌گری:

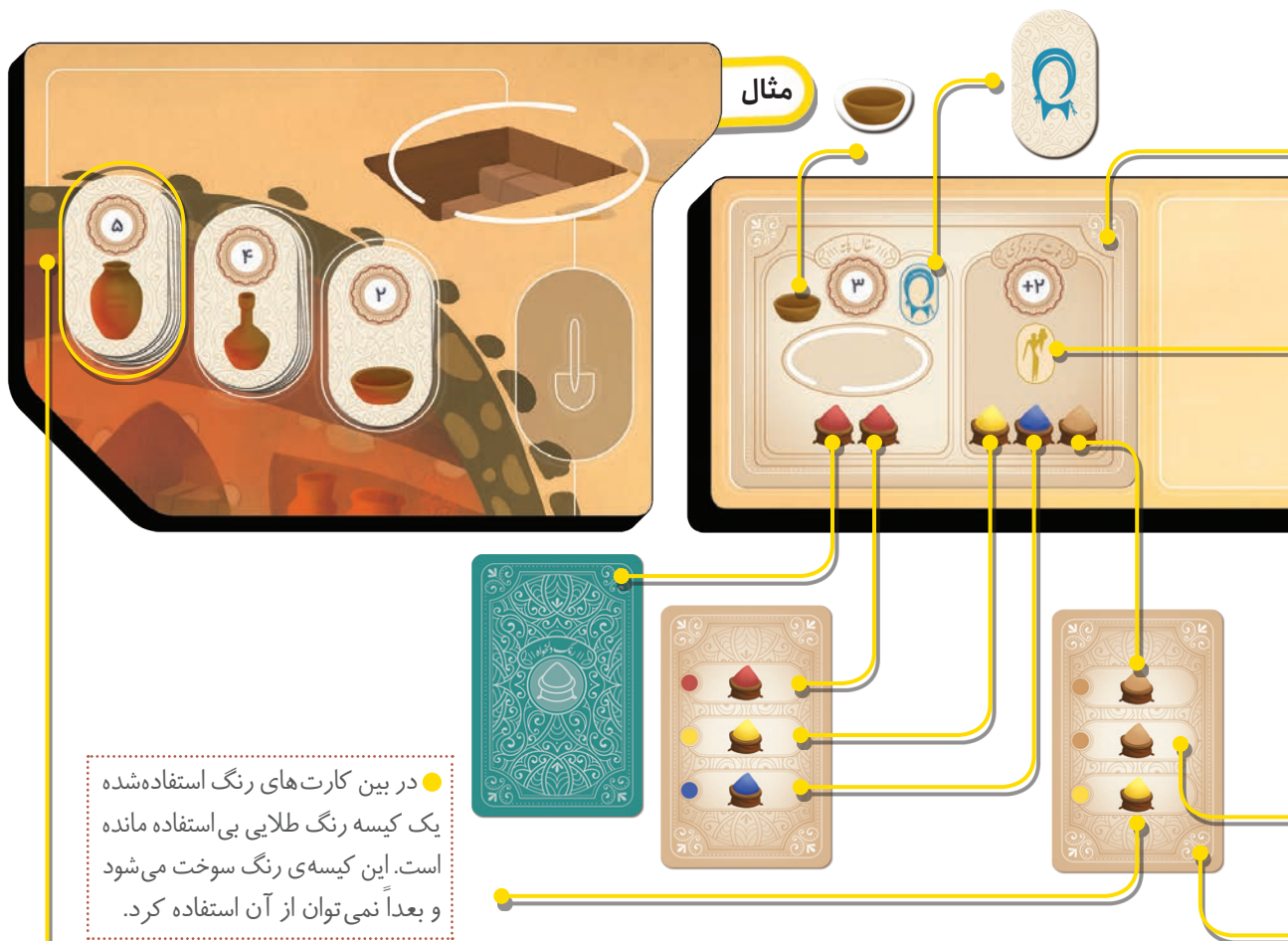
یک نشان ظرف کاسه + یک نشان طرح حیوانی
+ یک نشان طرح انسانی + دو کیسه رنگ
اُخرایی + یک کیسه رنگ طلایی + یک کیسه
رنگ آبی + یک کیسه رنگ نخودی.

پختن ظرفی که بازیکن قبلاً رزرو کرده (کوزه)
فوت کوزه‌گری:

دو نشان ظرف کوزه + دو نشان طرح حیوانی
+ یک کیسه رنگ نخودی + یک کیسه رنگ آبی

● از کیسه‌های رنگ یک کارت می‌توانید
برای پختن چند ظرف استفاده کنید.

اگر هر دو ظرف را به صورت کامل (سفال پایه + فوت کوزه‌گری) پخته‌اید، فقط یک عدد
نشان مهارت کسب می‌کنید.



● در بین کارت‌های رنگ استفاده شده یک کیسه رنگ طلایی بی استفاده مانده است. این کیسه‌ی رنگ سوخت می‌شود و بعداً نمی‌توان از آن استفاده کرد.

محاسبه‌ی امتیاز: جمعاً ۱۶ امتیاز

از ظرف کوزه (۳ امتیاز سفال پایه + ۳ امتیاز فوت کوزه‌گری + ۵ امتیاز نشان مهارت) 
از ظرف کاسه (۳ امتیاز سفال پایه + ۲ امتیاز فوت کوزه‌گری) 

سوالات متداول

● کیسه‌ی پشت کارت‌های رنگ چیه؟

علامت کیسه‌ی پشت کارت‌های رنگ  برای یادآوری این نکته است که شما می‌توانید یک کارت رنگ را به پشت به جای یک کیسه رنگ دلخواه خرج کنید.

● آیا کارت‌های گل را باید برای خودمان برداریم؟

خیر. کارت‌های گل تعداد مهره‌های گلی را که برمی‌دارید تعیین می‌کند. پس از برداشتن مهره‌های گل، کارت را در کنار صفحه‌ی بازی بسوزانید. در پایان دور، همه‌ی این کارت‌ها دوباره برمی‌خورند و به جای خود بازمی‌گردند.

● دو روی صفحه‌ی بازی چه فرقی با هم دارند؟

یک رو برای بازی دو یا سه نفره است و روی دیگر برای بازی چهار یا پنج نفره. این نکته با علامت  در کنار نقطه‌ی شروع نوار امتیازشمار در صفحه نمایش داده شده است.

● اگر بازی با امتیاز ۲۰ تمام می‌شود، چرا نوار امتیازشمار تا عدد ۳۰ ادامه دارد؟

با اینکه امتیاز ۲۰ شرط پایان بازی است، اما چون آن دور از بازی تا انتها ادامه دارد، بازیکن ممکن است امتیاز بیشتری نیز کسب کند. همچنین منابع بلااستفاده‌ی هر بازیکن در پایان بازی ممکن است به او امتیاز دهد.

● علامت دایره‌ی سفید ○ و دایره‌ی سیاه ● روی کارت‌ها یعنی چه؟

دایره‌ی سیاه ● نماد کارت روشده و دایره‌ی سفید ○ نماد کارت رونشده است.

● نشان‌های قفل به چه درد می‌خورند؟

در بازی چهار نفره بعضی از خانه‌ها در بازی استفاده نخواهند شد. در طی چیدمان بازی چهارنفره  با استفاده از نشان‌های قفل این خانه‌ها را مشخص می‌کنیم.

● آیا بازیکن‌ها می‌توانند بیشتر از یک مهره‌ی خود را در خانه‌های نامحدود (دایره‌ی بزرگ) قرار دهند؟

بله. تعداد مهره‌های شاگرد یک یا چند بازیکن در این خانه‌ها (دایره‌ی بزرگ) نامحدود است!

سرزمین بازی‌ها، اسباب‌بازی‌ها و سرگرمی‌ها سرزمین بی‌کرانی است که هر روز با ماجرای جدیدی تو را به کشف عرصه‌ها و گوشه‌هایش دعوت می‌کند. هر روز یک بازی نو، مسیری جدید را برای یادگیری یک مفهوم یا مهارتی جدید پیش پای تو نمایان می‌سازد. چهارچوب ناشناخته‌ی ذهن عرصه‌ای است برای ساختن و ساخته‌شدن، جعبه‌ی ناشناخته‌ها را باز کن! این بار با سرگرمی «سفالگر» می‌خواهیم گوشه‌های پنهان مهارت‌های برنامه‌ریزی، اولویت‌بندی، مدیریت و نظارت را در عین باهم‌بودن تجربه کنیم. از اینکه این سرگرمی سازنده را برای اوقات خوش انتخاب کرده‌ای بی‌اندازه خوشحالیم. چراکه امیدواریم «سفالگر» شروع فصلی جدید در دوستی تو با کانون باشد.

سرگرمی «سفالگر»، بیش از اینکه یک سرگرمی شناختی سازنده با مزیت تقویت قوای مختلف شناختی همچون خودآغازگری، درک فرایند، سامان‌دهی محتوا، برنامه‌ریزی کوتاه‌مدت و بلندمدت، اولویت‌بندی، تصمیم‌گیری و نظارت بر صحت و دقت رفتار باشد، عرصه‌ای عالی را برای آشنایی با بخشی از میراث فرهنگی ایران زمین فراهم می‌آورد. گو اینکه پهنه‌ای که این سرگرمی پیش روی مخاطبان‌ش می‌گشاید عرصه‌ای برای همدلی و کنارهم‌بودن اعضای خانواده، کودکان، نوجوانان و بزرگسالان نیز هم هست. سرگرمی «سفالگر» سرگرمی‌ای از انواع بازی‌های پیچیده‌ی رومیزی است که یادگیری آن ساده و برای سنین مختلف میسر است تا ضمن سرگرم کردن ما مفاهیم یکی از کهن‌سال‌ترین صنایع‌دستی بشری را، که قدمتی چندین هزارساله در ایران دارد، به ما بیاموزد. لذا کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان با همراهی مجموعه‌ی توانمند و خوش‌ذوق هوپا اقدام به تولید این سرگرمی سازنده کرده است تا بتواند ساعتی غنی از نظر آموزش و لذت را برای اعضای خانواده و گروه‌های دوستان به ارمغان بیاورد.

مربیان و اولیای تربیتی عزیز!

هنگام بازی «سفالگر»، به کودکان و نوجوانان تأکید کنید که برد و باخت در این بازی در اولویت بعدی و شناخت ارزش‌های پنهان یک فرایند کاری و به‌ثمررساندن برنامه‌ها و تصمیم‌ها اولویت اول طراحان و تولیدکنندگان این سرگرمی بوده است تا در عین حال کودکان و نوجوانان عزیز بتوانند با ریزه‌کاری‌ها و فنون زمینه‌ای جدید همچون دنیای سفال و سفالگری آشنا شوند. هرچند انتظار نمی‌رود با این بازی کسی سفالگر شود! اما یقیناً همراهی با فرایند این بازی رومیزی می‌تواند بخشی از جلوه‌های این هنر - صنعت دستی دیرین و حتی گوشه‌ای از منش و روش استادان آن را برای ما نمایان سازد تا باشد که بیش از پیش قدردان میراث گران‌سنگ سرزمینمان باشیم. گفتنی است که این سرگرمی به طراحی و پژوهش گروهی آقایان امیر اردشیری، وحید اسماعیلی و خانم فاطمه علاءالدین یکی از طرح‌های برگزیده‌ی دومین رویداد ملی ایده‌آزاد اسباب‌بازی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در سال ۱۳۹۸ بوده است. امید که تولید این سرگرمی گامی مؤثر برای تفکر طراحی در تولید سرگرمی‌های سازنده‌ی ایرانی باشد.

پیام طراحان بازی

اولین گام در طراحی «سفالگر» انتخاب موضوع بود. به دنبال کار بر روی موضوعی فرهنگی بودیم و در ابتدا قرار بود به روش‌های مختلف لعاب‌کاری بپردازیم. اما در همان آغاز کار متوجه شدیم که پرداختن به فرایند کامل سفالگری پاسخی بهتر به خواسته‌های ماست. تقسیم نیروی کار (Worker Placement) و مدیریت منابع (Resource Management) با ماهیت مرحله به مرحله‌ی سفالگری همخوان به نظر می‌رسیدند، بنابراین بازی را بر اساس این دو مکانیزم طراحی کردیم. نسخه‌ی اولیه‌ی بازی جذاب و پر از مکانیزم‌هایی نوآورانه، اما پیچیده بود که انگار با هم نمی‌ساختند. پس از چندین بازی آزمایشی و ورود به رویداد ایده آزاد، تصمیم گرفتیم بازی را تا جای ممکن ساده کنیم. نگاه کردن به آنچه پس از ساده‌سازی بازی باقی‌مانده بود، ما را بر آن داشت تا، با حفظ سادگی بازی، آن را برای مخاطبان دست‌یافتنی‌تر کنیم. همیشه می‌دانستیم که موضوع بازی توجه ویژه‌ای به طراحی بصری را طلب می‌کند و از ابتدا تصاویر ظروف سفالی بهترین راهنمای ما در فرایند طراحی بودند. از سوی دیگر، بعد از برگزیده‌شدن در ایده آزاد و ابراز علاقه‌ی نشر هوپا به تولید بازی، همه چیز رنگ و بویی جدی‌تر به خود گرفت. به‌همین خاطر سراغ موزه‌هایی با گنجینه‌های غنی ظروف سفالین رفتیم. هنگام بازدید از موزه‌ی آبگینه مطمئن شدم که سراغ موضوع خوبی رفته‌ایم. حتی اینکه دیدن کارت‌های بازی آدم‌ها را با چنین زیبایی چشم‌نوازی آشنا کند هم برایم کافی بود. «سفالگر» نوعی بازی اروپایی خانوادگی است. یعنی در آن بازیکنان دنبال تقابلی مخرب با هم نیستند، بلکه هر بازیکن می‌خواهد پاسخی بهتر برای یک پازل متغیر پیدا کند. یعنی در آن مفاهیم دنیای واقعی ساده‌تر شده‌اند تا بازنمای انتزاعی آن‌ها برای بازیکنان ملموس‌تر شود. یعنی به قدری ساده است که همه با قوانین آن کنار می‌آیند، اما درعین حال آن‌قدر عمیق است که قدرت تحلیل و تصمیم‌گیری بازیکنان را به چالش بکشد. شاید همین ویژگی‌ها بتوانند سفالگر را به گزینه‌ای مناسب برای ورود به دنیای بازی‌های رومیزی تبدیل کنند.

سیاس و تشکر

امیر اردشیری، وحید اسماعیلی، فاطمه علاءالدین