



# گتیه پاری

مسابقه بزرگ گتیه بافی  
ایلات ایرانی



۱

به هر بازیکن یک دار  
گبه بافی، یک سوارکار  
و پنج بز داده می شود.  
بقیه ی کوپن های بز  
در گله ی ایل در کناری  
نگه داری می شوند.

۲

صفحه زمان را وسط می گذاریم

۳

هر دو بازیکن سوارکار خود را در  
خانه ی شروع می گذارند.  
شروع کننده با قرعه انتخاب می شود

۴

قطعات گبه را دور تا دور  
صفحه ی زمان، به صورت  
دایره یابی می چینیم.

۵

مهره آدمک را بین کوچک ترین  
قطعه ی گبه (قطعه ی ۱×۲) و  
قطعه ی بعدی آن در جهت حرکت  
عقربه های ساعت می گذاریم.

۷

قطعات ترنج را در  
جای مخصوص شان روی  
صفحه ی زمان می چینیم.

۶

جایزه ی ویژه قطعه ی ۷×۷  
را هم کنار چیدمان بازی  
می گذاریم.



\* حالا همه چیز برای یک  
بازی جذاب و هیجان  
انگیز آماده است!

این بازی به صورت نوبتی انجام نمی‌شود و همیشه بازیکنی بازی می‌کند که سوارکارش روی صفحه‌ی زمان عقب‌تر از دیگری باشد. بنابر این ممکن است یک بازیکن چند نوبت پشت سر هم بازی کند. اگر هر دو سوارکار در یک خانه باشند، سوارکاری بازی می‌کند که تازه بازی کرده است. (سوارکارش روی دیگری باشد)



در اینجا نوبت بازی با سوارکار آبی است و اگر سه خانه یا کمتر از سه خانه حرکت کند، می‌تواند یک بار دیگر هم بازی کند.

هر بازیکن در نوبتش می‌تواند فقط یکی از دو کار زیر را انجام می‌دهد:

الف: جلو برود و بز بگیرد

ب: یک قطعه گبه در دار گبه‌بافی خود جایگذاری کند

الف: جلو رفتن در صفحه‌ی زمان و دریافت بز

برای انجام این کار، سوارکار خود را در صفحه‌ی زمان به جلو می‌برید و درست در خانه‌ی بعد از سوارکار بازیکن مقابل می‌گذارید. به ازای هر خانه‌ای که عبور کرده‌اید یک بز دریافت می‌کنید.



در اینجا سوارکار آبی سوارکار خود را چهار خانه به جلو می‌برد، آن را در خانه‌ی جلوی سوارکار زرد قرار می‌دهد و ۴ بز هدیه می‌گیرد.





## ب: جایگذاری یک قطعه گبه

انجام این کار شامل ۵ مرحله است:

### ۱- انتخاب یک قطعه

فقط می‌توانیم از بین ۳ قطعه‌ی جلوی مهره انتخاب (در جهت حرکت عقربه‌های ساعت) یکی را انتخاب کنیم.



در اینجا فقط می‌توان از بین سه قطعه‌ی مشخص شده یکی را انتخاب کرد و برداشتن قطعات دیگر مجاز نیست.

### ۲- جابجا کردن مهره انتخاب

مهره انتخاب را در کنار قطعه‌ای که انتخاب کرده‌ایم قرار می‌دهیم.

### ۳- پرداخت بهای قطعه

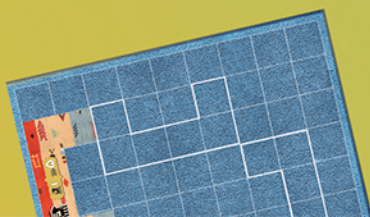


تعداد بزی را که روی قطعه مشخص شده است به گله می‌دهیم. روی هر قطعه تعداد بزی که باید برای بهای آن پرداخت مشخص شده است.



### ۴- جایگذاری قطعه روی دار گبه‌بافی

هر قطعه را می‌توانیم با هر جهتی و در هر جای دار گبه‌بافی خود قرار دهیم، اما هیچ بخشی از قطعات نباید روی هم بیفتد.



## ۵- جلو بردن سوارکار در صفحه‌ی زمان

روی هر قطعه تعداد خانه‌هایی که باید سوارکار جلو برود، مشخص شده است. باید به همان تعداد سوار کار خود را جلو ببریم. اگر به خانه‌ای برسیم که سوارکار حریف در آن قرار دارد، سوارکار خود را در همان خانه، روی سوارکار حریف می‌گذاریم و یک نوبت دیگر بازی می‌کنیم.



## توضیح نشانه‌های صفحه‌ی زمان

### قطعات ترنج

هر بار سوارکار ما از روی یک قطعه‌ی ترنج عبور کند، می‌توانیم آن را برداریم و در گبه‌ی خود جای دهیم. این قطعات تنها قطعاتی هستند که می‌توانند خانه‌های تکی را پر کنند.



### بزهای جایزه

روی بعضی از قطعات گبه تصویر یک یا چند بز وجود دارد. هر بار که سوارکار ما از روی شکل بز در صفحه‌ی زمان عبور کند به تعداد بزهایی که روی قطعات گبه‌مان داریم، از گله بز جایزه می‌گیریم.



### جایزه‌ی ویژه

هر بازیکنی که زودتر یک مربع  $7 \times 7$  را روی دار گبه‌بافی خود کامل کند، این قطعه را جایزه می‌گیرد که ارزش آن معادل ۷ بز است.



## ۶- پایان بازی

بازی زمانی تمام می‌شود که هر دو سوارکار به خانه‌ی آخر صفحه‌ی زمان برسند. اگر تعداد خانه‌هایی که یک بازیکن باید انجام دهد از فاصله‌اش تا خانه‌ی آخر بیشتر باشد، فقط تا خانه‌ی آخر می‌رود و اگر حرکت الف (یعنی حرکت دادن سوارکار) را انتخاب کرده باشد، فقط به تعداد خانه‌هایی که به خانه‌ی آخر می‌رسد، بز دریافت می‌کند.

## ۷- امتیازبندی

هر بازیکن تعداد بزهایش را می‌شمارد و به ازای هر خانه‌ی خالی روی دار گبه‌بافی‌اش ۲ امتیاز کم می‌کند. کسی که بیشترین امتیاز را داشته باشد، برنده است. در صورت مساوی، بازیکنی برنده است که سوارکارش زودتر به خانه‌ی آخر رسیده باشد.

مثال:

یکی از بازیکنان در پایان بازی ۱۴ بز دارد و جایزه‌ی ویژه را هم برده است. بنابراین تعداد امتیاز بزهایش می‌شود ۲۸؛ اما ۵ خانه از دار گبه‌بافی‌اش خالی است و ۱۰ امتیاز  $(۵ \times ۲)$  از او کم می‌شود. امتیاز نهایی او می‌شود ۱۸.

$$(۷+۱۴)-(۵ \times ۲)=۱۸$$

بازیکن دیگر ۱۸ بز و فقط ۲ خانه خالی دارد. بنابراین امتیاز او ۱۴ می‌شود.

$$۱۸-(۲ \times ۲)=۱۴$$

محصولات دیگر نهالک



# گبه بازی

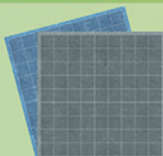


گبه نوعی زیرانداز است که از جنبه‌هایی با فرش تفاوت دارد؛ دار آن زمینی، پرزهای آن بلندتر و اندازه‌اش کوچک‌تر از فرش است و دیگر اینکه بدون نقشه‌ی قبلی بافته می‌شود و از این نظر خلاقیت شخص بافنده در آن بسیار مؤثر است. به همین دلیل هنری اصیل شمرده می‌شود و امروزه در سراسر جهان طرفداران بی شماری دارد. گبه بافی از دیر باز در بین ایلات مناطق مختلف ایران، بخصوص در فارس و خراسان رواج داشته است.

در این بازی، در نقش دو ایل بر سر بافتن گبه‌ای کامل تر با هم مسابقه می‌دهید؛ اما باید مواظب گذشت زمان و تعداد بزهایتان هم باشید!



۱ صفحه زمان



۲ دارگبه بافی  
۱ صفحه‌ی چیدن قطعات  
گبه برای هر بازیکن



۱ مهره  
انتخاب



۲ سوارکار

۵ قطعه  
طرح ترنج



۳۲ کوپن ۱ بز  
۱۲ کوپن ۵ بز  
۵ کوپن ۱۰ بز  
۱ کوپن ۲۰ بز



۱ جایزه‌ی ویژه  
به ارزش ۷ بز  
(قطعه‌ی ۷×۷)

۳۳ قطعه گبه (با شکل‌ها و اندازه‌های متفاوت)

