



### نکات مهم پیش از آغاز:

- بردگیم ها (یا همان بازی های تخته ای) اسباب بازی نیستند! متأسفانه انتخاب برگردان «بازی فکری» برای این محصولات در ایران، و همچنین تولید بازی های ضعیف، ساده، تقلیدی و تکراری با تم هایی کودکانه توسط اکثر شرکت هایی که فعالیت اصلی شان تولید اسباب بازی برای کودکان بوده است، از سال ها پیش تا کنون این شبهه را برای ما ایرانی ها به وجود آورده و تصور ما را از این پدیده ی جهانی شدیداً مخدوش کرده است.

- آنچه که در این نوشته از آن به عنوان بازی فکری نام برده می شود، با آنچه که امروزه و طی این سال ها با این عنوان در اسباب بازی فروشی ها و لوازم التحریر دیده اید (مگر در مواردی نادر) ، زمین تا آسمان تفاوت دارد.
- در سطح جهانی، دانشجویان، فارغ التحصیلان و خانواده ها، بزرگترین قشر مصرف کننده ی بازی های تخته ای می باشند. این در حالیست که کودکان گرایش بیشتری به بازی های اکشن رایانه ای و تلفن همراه دارند.
- طراح بازی فکری (Boardgame Designing) در کشورهای غربی و آسیای شرقی، یک شغل محسوب می گردد. در صورتی که در کشور ایران، چنین چیزی حتی به درستی سندیت نیز ندارد و ناشناخته است.

©2011 George R.R. Martin, ©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific written permission. *A Song of Ice and Fire* ©2011, used under License. *A Game of Thrones The Board Game*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR PERSONS AGES 13 OR YOUNGER.

Publisher: **David Preti**

© 2015 Guillotine Games and Studio McVey, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Blood Rage and Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Games Ltd., Studio McVey logo is trademark of Studio McVey Ltd.

CoolMiniOrNot, and the CoolMiniOrNot logo are trademarks of CMON Productions Limited

Actual components may vary from those shown.

Made in China.

**THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

(بخش هایی از دستورالعمل دو بازی که در آن با تأکید اشاره شده است:

این محصول، اسباب بازی نیست. برای افراد زیر 13 سال مناسب نمی باشد.)

## Boardgame

بازی تخته ای، یا به اصطلاح رایج آن «بازی فکری» در معنای عام به هرگونه بازی دو یا چندنفره که توسط ابزاری خاص از قبیل تاس، کارت، مهره و صفحه ی بازی، و با قوانین خاص خود صورت می پذیرد اطلاق می شود. در این حالت، بازی های تخته ای گستره ی وسیعی را از شطرنج، ورق، تخته نرد و منج گرفته، تا بازی های کاغذی ساده ای مانند اسم و فامیل و نقطه بازی را شامل می شود. که در این صورت، سابقه ای به وسعت تاریخ تمدن های باستانی هند، مصر، ایران، چین و... دارد.



(نمونه چند بازی باستانی کشف شده از تمدن های ایران، چین و مصر باستان)

اما در معنای خاص تر (آنچه که اکنون مد نظر من است) بازی های تخته ای، مجموعه ی نسبتاً پیچیده ای شامل صفحه، تاس ها، مهره ها، توکن ها، کارت ها و... هستند که با هدفی خاص و تحت قوانینی خاص بین چند بازیکن انجام می شوند. این بازی ها یا بر اساس استراتژی محض، یا شانس، و یا ترکیبی از این دو، توسط طراحانی که عمدتاً استاد دانشگاه، پژوهشگر، نویسنده، مورخ یا... اند طراحی می شوند.



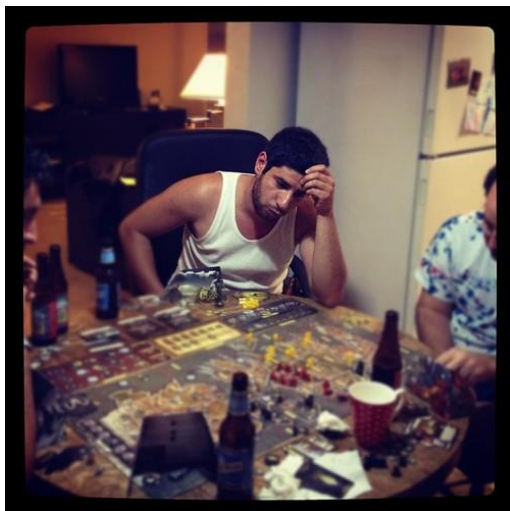
(بازی معروف A Game of Thrones : بازی تخت و تاج)



(بازی پرفروش Blood Rage : خشم خونین)

### بازی تخته ای در کشورهای غربی:

سال های سال است که بازی های تخته ای در کشورهای غربی جای خود را به خوبی در میان خانواده ها و جمع دوستان باز کرده اند... . تنها یک جستجوی ساده ی عبارت "Boardgame" در گوگل کافیت تا به یک باره با جهانی تازه آشنا شوید که در آن، دختران و پسران جوان؛ مردان و زنان میانسال و حتی سالخورده، با اشتیاق فراوان دور یک میز جمع شده و مشغول یک بازی تخته ای شلوغ می باشند.



سایت های اینترنتی فراوانی از جمله "BoardgameGeek" به عنوان مرجعی بزرگ برای این گونه محصولات، هرساله به معرفی، نقد و نمایش بازی های تخته ای برتر جهان و طراحان آن می پردازند. طراحان بازی هرساله در رقابت های بزرگی، نظیر اسکار برای سینما، به ارائه ی ایده های خود پرداخته و با دیگر شرکت های تولید کننده و دیگر کشورها به رقابتی سودآور و در عین حال فرهنگی مشغولند و رقابت میان فروش این گونه بازی ها، با بازی های ویدیویی (رایانه ای) بسیار تنگاتنگ و داغ است.

غربی ها، با وجود تمام پیشرفت های خود در زمینه های فرهنگی، اقتصادی، سیاسی، نظامی، علمی، ادبی و... نه تنها بازی کردن را مسخره و خجالت آور نمی دانند، بلکه به آن به عنوان تفریح فکری لازم برای پرورش و بکارگیری مداوم مغز خود در سنین مختلف نگاه می کنند. این درحالیست که اکثر مردم ایران، از آغاز سنین نوجوانی به بعد، حتی از انجام بازی شطرنج نیز خجالت می کشند. متأسفانه در کشور ما، تفریحات در سفر رفتن، قلیان کشیدن، خوابیدن و تماشای فوتبال خلاصه شده و آنچه که مهم تلقی می گردد، همانی است که مستقیماً با جیب و شکمشان در ارتباط است.



(یک فروشگاه در آمریکا که انحصاراً به فروش برد گیم اختصاص دارد)

## بازی فکری در ایران:

همان طور که اشاره شد، از گذشته تا کنون، به جز در مواردی اندک از قبیل: فکریکر، رازجنگل، رازدایناسورها، مونوپولی، فتح پرچم و...، که به صورت ترجمه شده به فارسی از اصل خود، در ایران انتشار یافتند، هرآنچه که با عنوان بازی فکری (شامل تعدادی کارت، یک صفحه، یک یا دو تاس و چهار مهره)، در یک جعبه ی مقوایی منتشر می شد و می شود، چیزی نیست جز یک طرح خام، ضعیف و ساده که آن هم به صورت کپی و تقلیدی از روی یکدیگر تولید شده اند. روی این بازی ها که جلدهای رنگارنگ و کودکانه ای دارند، عمدتاً عبارات: 2 تا 4 نفره و 8 سال به، مشاهده می شود. متأسفانه، تولیدکنندگان این گونه محصولات، حتی به بازی های بزرگ و پرفروش جهان نیز رحم نکرده و با ایجاد تغییرات ریز و درشت در جهت ساده تر کردن، آن ها را به نام خود و با گرافیکی کودکانه منتشر نموده اند.



(سرنخ، و رازجنگل، دو نمونه بازی ترجمه شده به فارسی نسبتاً قابل قبول)

این عوامل ذکر شده، سطح و شیوه ی نادرست تبلیغات برای این گونه محصولات تفریحی-فرهنگی، و عدم امکانات لازم در جهت طرح و تولید بازی های بومی توسط خود ایرانیان، دست به دست هم دادند تا در طول این سال ها، ایران در این زمینه نیز مانند دیگر زمینه ها از کشورهای غربی سال ها عقب باشد.



اما خوشبختانه، طی یکی دو سال اخیر، شرکت ها و موسسه هایی در تهران اقدام به تولید و انتشار برخی بازی های مشهور و مطرح در سطح جهانی کرده اند. (شرکت هایی همچون فکرانه، بازیدان، ذهن زیبا، پرسان گیمز، هوپا و...)، برخی از بازی های مطرح نیز با همان زبان اصلی (انگلیسی) در بازار و به صورت اینترنتی (دیجی کالا و...) برای فروش موجود اند که متأسفانه قیمت گزافی نیز دارند. (بازی هایی همچون مونوپولی، ریسک، سرنخ، کاتان، ریورسی، کوریدور، و...)، و همچنین تا جایی که اخیراً مطلع شده ام کافه بازی هایی در تهران، شیراز و... تأسیس شده اند که در آن می توان به اتفاق دوستان، به انجام برخی از این بازی ها پرداخت. (چیزی شبیه به گیم نت ها برای بازی های رایانه ای)

هرچند هنوز هم جای «بازی های تخته ای»، به عنوان تفریح فکری ای هیجان انگیز و مفرح برای اعضای خانواده و جوانان، به معنای واقعی در ایران خالیست و این محصولات هنوز هم برای اکثریت ایرانی ها ناشناخته اند و یا در صورت آشنایی، از آن تصور یک اسباب بازی برای سرگرم کردن کودکان می شود. و از آن مهم تر، با توجه به فرهنگ، تاریخ و اساطیر غنی و پر بار پارسی، و حضور شاهنامه و اوستا به عنوان مراجعی بی نظیر، جای بازی های کاملاً ایرانی و طراحی شده توسط خود ایرانیان در کشور، و در عرصه ی جهانی بُردگیم ها، به شدت خالیست ...

آریا. ا. صلاحی

هفته بهمن هزار و سیصد و نود و چهار