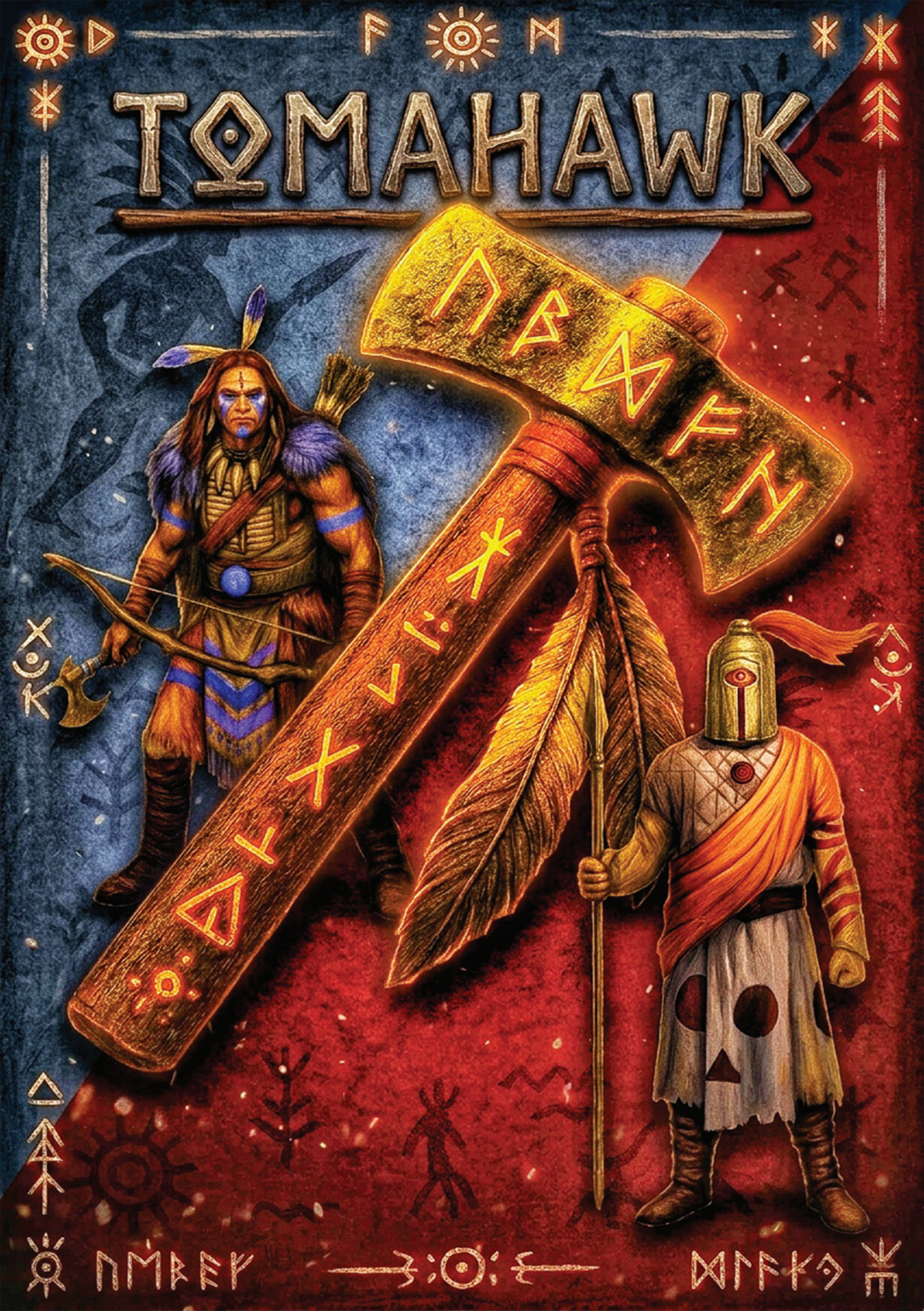

TOMAHAWK

پیشگفتار

طراح بازی: امیر زهتاب

پس از استقبال شما عزیزان از بازی «گرینلند نو»، طراحی و تولید بازی دوم، «تاماهاک»، به پایان رسیده است. امیدوارم از تجربه این بازی لذت ببرید و لحظات هیجان‌انگیزی را همراه با آن سپری کنید. از اینکه تاماهاک را برای بازی انتخاب کرده‌اید، صمیمانه سپاسگزارم.

میراث تاماهاک

تاماهاک، تبر سبک و نمادین قبایل بومی آمریکای شمالی، بیش از یک ابزار یا سلاح بود؛ نشانی از مهارت، قدرت و تصمیم‌گیری در لحظه. در نبردهای قبیله‌ای، پیروزی تنها به نیروی بازو وابسته نبود، بلکه به پیش‌بینی حرکات حریف، انتخاب زمان مناسب برای حمله و استفاده هوشمندانه از فرصت‌ها بستگی داشت. تاماهاک در دستان یک جنگجوی ماهر، نماد دقت، جسارت و برتری تاکتیکی بود؛ ابزاری که می‌توانست سرنوشت یک رویارویی را تغییر دهد. به همین دلیل، این تبر کوچک در گذر زمان به یکی از شناخته‌شده‌ترین نمادهای فرهنگ و جنگاوری قبایل بومی آمریکای شمالی تبدیل شد.

داستان بازی

در دل دشت‌های خاموش، معبد باستانی واکان تانکا آرام گرفته بود – سرچشمه نیایش، سنگ پیوند و نگهبان باورهای هر دو قوم لاکوتا و شاین. روزگاری آواز دعا از آن طنین می‌افکند؛ اما با شیوع بیماری‌های ناشناخته و ناپدید شدن نشانه‌های مقدس، آن توازن که نسل‌ها بر آن پای می‌فشردند، درهم شکست. مرگ و درد راهی به خانه‌ها گشود و نمادها یکی‌یکی محو گشتند؛ و هنگامی که ارواح سکوت پیشه کردند، شک و گمان میان مردم چون آتش سراپرده کشید. ریشه همدلی خشکید و جای آن را اتهام و انتقام گرفت. اکنون معبد که زمانی امید بود، شاهد تقابلی خونین است: قبیله‌ای فاتح خواهد شد که رییس قبیله دشمن را به چهارمیخ بکشد و با بازگرداندن پیوند با واکان تانکا، دروازه‌ای به سوی فردایی روشن بگشاید – یا آن‌که نفرینی نو برای همیشه این سرزمین را فروبلعد.

هدف بازی

هدف شما شکست دادن (زدن) «رییس قبیله» حریف با بهره‌گیری از قابلیت شخصیت‌ها و کارت‌های خود است.

قطعات

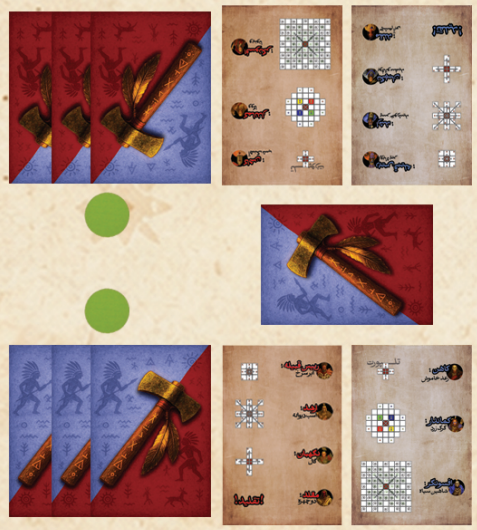
۱ صفحه بازی (مت پارچه‌ای)
۱۴ مهره سرخ‌پوست (استند)
۱۳ کارت تاماهاک
۲ توکن احضار
۴ کارت راهنما
۲ دریم‌کچر (تزئینی)
۱ کیسه پارچه‌ای

چیدمان

- صفحه بازی را در مرکز میز بازی و در دسترس هر دو بازیکن قرار دهید.
- هر بازیکن یک قبیله (لاکوتا یا شاین) را انتخاب کرده و ۷ مهره مربوط به قبیله خود را مطابق شکل، در ردیف اول سمت خود روی صفحه بازی قرار می‌دهد.
- دسته کارت بازی را بُر زده و به هر بازیکن ۳ کارت بدهید. کارت‌های باقی‌مانده را به پشت، در کنار صفحه بازی قرار دهید. هر بازیکن یک توکن احضار و ۲ کارت راهنما (یک کارت قرمز و یک کارت آبی) دریافت کرده و آن‌ها را مقابل خود روی میز قرار می‌دهد. سپس هر بازیکن دریم‌کچر مربوط به قبیله خود را به گردن می‌اندازد.



قبیله شاین



قبیله لاکوتا

روند بازی

در بازی تاماهاک، شما ریاست قبیله خود را بر عهده دارید. جنگجویان هر قبیله با قابلیت‌ها و الگوهای حرکت خود در میدان حاضر می‌شوند و با بهره‌گیری از کارت‌های تاماهاک، برای شکست رییس قبیله حریف به رقابت می‌پردازند. هر حرکت اهمیت دارد و هر تصمیم می‌تواند سرنوشت نبرد را تغییر دهد.

روند بازی

بازی با بازیکن قبیله لاکوتا (قرمز) آغاز می‌شود. هر بازیکن در نوبت خود باید یکی از مهره‌های خود را براساس الگوی حرکت آن، روی صفحه بازی جابه‌جا کند. همچنین هر بازیکن می‌تواند به صورت اختیاری، پیش از حرکت یا پس از حرکت مهره خود، یک کارت از دست خود بازی کند و در پایان نوبت خود، یک کارت از دسته کارت بکشد تا تعداد کارت‌های دستش دوباره به ۳ کارت برسد.

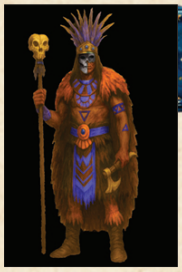
بازیکنان می‌توانند در نوبت خود، به جای انجام سایر اقدامات، یک کارت غیرقابل‌استفاده را از دست خود بسوزانند و یک کارت جدید از دسته کارت بکشند. بازیکنی که این اقدام را انجام می‌دهد، نمی‌تواند در نوبت بعدی خود همین اقدام را دوباره انجام دهد. اگر هنگام کارت کشیدن دسته کارت خالی باشد، کارت‌های سوخته را بُر زده و یک دسته کارت جدید بسازید.

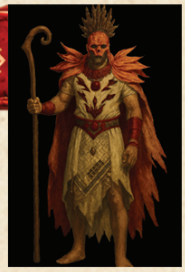
اگر مهره شما وارد خانه‌ای شود که یکی از مهره‌های حریف در آن حضور دارد، مهره حریف را زده (حمله مستقیم) و از بازی خارج می‌کند. مهره‌ها نمی‌توانند از روی مهره‌های خودی یا حریف عبور کنند.

نحوه حرکت و قابلیت شخصیت‌ها

هر شخصیت در بازی تاماهاک دارای الگوی حرکت و قابلیت ویژه خود است. الگوی حرکت هر شخصیت روی کارت راهنما نمایش داده شده و توضیحات تکمیلی قابلیت‌های آن در این بخش ارائه شده است:

رییس قبیله

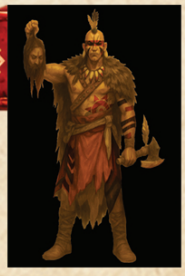

روباه پیر


ابر سرخ

نحوه حرکت: یک خانه در جهت دلخواه
قابلیت: دستور رییس (توضیح کارت‌ها را ببینید.)

ارشد


پسر خورشید


اسب دیوانه

نحوه حرکت: یک یا دو خانه در جهت دلخواه (بدون تغییر جهت)
قابلیت: تغییر تاکتیک (توضیح کارت‌ها را ببینید.)

نحوه حرکت و قابلیت شخصیت‌ها

نگهبان


گال


بوفالو سفید

نحوه حرکت: یک یا دو خانه در جهت عمودی یا افقی (بدون تغییر جهت)
قابلیت: پناهگاه (توضیح کارت‌ها را ببینید.)

کاهن


آهنگ‌شب


رعد خاموش

نحوه حرکت: یک خانه در جهت عمودی یا افقی
قابلیت: احضار (توضیح کارت‌ها را ببینید.)



چهار حلقه جادویی روی صفحه تاماهاک وجود دارد. کاهن می‌تواند در قالب یک حرکت، از یک حلقه جادویی به حلقه جادویی دیگری تلپورت کند.

کماندار


ووکا


گرگ زرد

نحوه حرکت: یک خانه در جهت مورب
قابلیت: چشم عقاب(توضیح کارت‌ها را ببینید.)

کماندار پس از حرکت، می‌تواند مهره حریف را که دقیقا در فاصله ۲ خانه در جهت عمودی یا افقی قرار دارد، بزند (پرتاب تیر از راه دور).

نکته:

کماندار نمی‌تواند با وارد شدن به خانه حریف، آن را بزند (حمله مستقیم). همچنین وجود مهره‌ای در خانه میان کماندار و هدف، مانع تیراندازی نمی‌شود.

نحوه حرکت و قابلیت شخصیت‌ها

افسونگر





نحوه حرکت: یک یا دو خانه در جهت مورب (بدون تغییر جهت)
قابلیت: نفرین توتم (توضیحات کارت‌ها را ببینید.)

افسونگر پس از حرکت، می‌تواند یک مهره حریف را که در فاصله حداکثر ۲ خانه در یک راستا با او قرار دارد (در هر جهت، بدون تغییرجهت)، افسون کند.

افسون: مهره‌ای که افسون می‌شود، سر جای خودش میخ‌کوب شده و در نوبت بعدی، نمی‌تواند حرکتی انجام دهد یا از قابلیتی استفاده کند(حتی اگر قابلیت مربوط به کارت باشد). در نوبت دوم پس از افسون شدن، مهره افسون‌شده اجازه حرکت و استفاده از قابلیت را دارد، اما نمی‌تواند حمله کند.

نکته:

- افسونگر نمی‌تواند با وارد شدن به خانه حریف، آن را بزند (حمله مستقیم).
- افسونگر خودش افسون نمی‌شود.

نکته تاکیدی: پرتاب تیر توسط کماندار، حمله محسوب می‌شود.

مقلد





نحوه حرکت و قابلیت: تقلید

مقلد، الگوی حرکت آخرین مهره‌ای را که شما حرکت داده‌اید، تقلید کرده و مطابق آن حرکت می‌کند؛ حتی اگر آن مهره از بازی خارج شده باشد.

قانون تقلید: مقلد فقط الگوی حرکت پایه مهره هدف را به دست می‌آورد، اما می‌تواند از قابلیت‌های آن مهره تنها در مواردی که در پایین ذکر شده است، استفاده کند. مقلد هیچ‌گاه حرکت‌های اضافی مهره هدف را به دست نمی‌آورد:

- مقلد اگر حرکت کاهن را تقلید کند، می‌تواند تلپورت کند.
- مقلد اگر حرکت کماندار را تقلید کند، می‌تواند از راه دور تیراندازی کند.
- قابلیت "دستور رییس"، "معبد" و "استتار"، حرکت‌های اضافی به مقلد می‌دهند.

حالت‌های بازی

تاماهاک دارای دو حالت بازی سپیده‌دم و شبانگاه است.

سپیده‌دم: حالت پایه بازی است و تمام قوانین و قابلیت‌های نوشته‌شده روی کارت‌ها براساس این حالت اجرا می‌شوند. پیشنهاد می‌شود در اولین تجربه بازی از این حالت استفاده کنید.

شبانگاه: حالت پیشرفته بازی است که در آن قابلیت برخی از کارت‌ها بسته به قبیله‌ای که از آن‌ها استفاده می‌کند، تغییر می‌کند. تغییرات مربوط به این کارت‌ها در ادامه توضیح داده شده است.

توضیح کارت‌ها (سپیده‌دم)

دستور رییس



یک مهره خودی که در فاصله حداکثر ۲ خانه از رییس قرار دارد، باید پس از انجام حرکت خود در همان نوبت، یک حرکت اضافی مطابق الگوی حرکت خود انجام دهد. جهت حرکت اضافی می‌تواند با جهت حرکت مهره متفاوت باشد، اما همچنان باید از الگوی حرکت آن مهره پیروی کند(حرکت اضافی اجباری است).

نکته:

- دستور رییس برای کماندار و افسونگر فقط برد حرکت آن‌ها را افزایش می‌دهد و تاثیری بر برد «پرتاب تیر» و «افسون» ندارد.
- اگر دستور رییس روی مقلد اجرا شود، مقلد حرکت اضافی خود را نیز مطابق الگوی حرکت آخرین مهره‌ای که شما حرکت داده‌اید، انجام می‌دهد.
- مهره خودی می‌تواند در هر جهتی نسبت به مهره رییس قرار داشته باشد؛ تنها شرط، قرار داشتن آن در فاصله حداکثر ۲ خانه است.

آدرنالین



در این نوبت می‌توانید به جای یک مهره، دو مهره خود را جابه‌جا کنید.

نکته:

- فقط یکی از دو مهره‌ای که این نوبت با کارت آدرنالین حرکت می‌کنند، می‌تواند حمله کند.

نکته تاکیدی: پرتاب تیر توسط کماندار و افسون کردن توسط افسونگر حمله محسوب می‌شوند.

چشم عقاب



کماندار پس از حرکت، می‌تواند مهره حریف را که دقیقا در فاصله ۲ خانه در جهت دلخواه قرار دارد، بزند (دید ۳۶۰ درجه).

نکته:

- چشم عقاب روی مقلد اثری ندارد.

توضیح کارت‌ها (سپیده‌دم)

استتار



یک مهره خودی را استتار می‌کنید. مهره استتار شده یک نوبت از هر گونه حمله و تاثیر کارت حریف در امان است (انگار توسط حریف دیده نمی‌شود) و در حرکت بعدی آن مهره، می‌تواند یک حرکت اضافی مطابق الگوی حرکت خود انجام دهد. جهت حرکت اضافی می‌تواند با جهت حرکت مهره متفاوت باشد، اما همچنان باید از الگوی حرکت آن مهره پیروی کند (حرکت اضافی اختیاری است).

نکته:

- در حالت استتار حرکت بعدی مهره لزوما در نوبت بعدی اتفاق نمی‌افتد.

پناهگاه



یک مهره خودی به یک خانه خالی در مجاور نگهبان منتقل می‌شود. مهره‌ای که به پناهگاه منتقل شده است، یک نوبت از هر گونه حمله و تاثیر کارت حریف در امان است (انگار توسط حریف دیده نمی‌شود). همچنین خودش یک نوبت نمی‌تواند حمله کند.

نکته:

- برای استفاده از پناهگاه، حضور نگهبان در بازی الزامی است.
- اگر نگهبان افسون‌شده باشد، در نوبت اول نمی‌تواند از کارت پناهگاه استفاده کند.
- اگر مهره‌ای افسون‌شده باشد، در نوبت اول نمی‌تواند به پناهگاه برود.

معبد



مهره‌ای که در خانه معبد واکان تانکا قرار دارد، ارتقا پیدا می‌کند و تا زمانی که در بازی حضور دارد، برد حرکتش یک خانه افزایش می‌یابد. این افزایش برد بخشی از حرکت همان مهره است و امکان تغییر جهت در حین حرکت را به آن مهره نمی‌دهد.

نکته:

- در هر لحظه از بازی، هر قبیله فقط می‌تواند یک مهره ارتقایافته داشته باشد.
- مقلد، افزایش برد حرکت مهره ارتقایافته را تقلید نمی‌کند.
- اگر مهره ارتقایافته از بازی خارج شود، آن قبیله می‌تواند دوباره یک مهره را ارتقا دهد.

القای ترس



یک مهره حریف را که در فاصله حداکثر ۲ خانه از یک مهره خودی قرار دارد و افسون‌شده، استتارشده یا در پناهگاه نباشد، انتخاب کرده و آن مهره را یک خانه در جهت دلخواه (بدون رعایت الگوی حرکت آن مهره) جابه‌جا کنید.

نکته:

- مهره حریف می‌تواند در هر جهتی نسبت به مهره خودی قرار داشته باشد؛ تنها شرط، قرار داشتن آن در فاصله حداکثر ۲ خانه است.

توضیح کارت‌ها (سپیده‌دم)

احضار



یک مهره خودی را که از بازی خارج شده است، احضار کرده و در یکی از خانه‌های مجاور کاهن قرار دهید. سپس توکن احضار (●) را روی نام مهره احضارشده در پایین صفحه بازی قرار دهید تا مشخص شود این مهره به بازی بازگشته است. مهره احضارشده در همان نوبتی که به بازی بازمی‌گردد، نمی‌تواند حمله کند.

نکته:

- برای استفاده از کارت احضار، حضور کاهن در بازی الزامی است
- در هر لحظه از بازی، هر قبیله فقط می‌تواند یک مهره احضارشده داشته باشد.
- اگر مهره احضارشده از بازی خارج شود، کاهن می‌تواند دوباره یک مهره خارج شده را احضار کند.
- اگر کاهن از بازی خارج شود، مهره احضارشده نیز از بازی خارج می‌شود.
- اگر مهره ارتقایافته پس از خروج از بازی احضار شود، ارتقای قبلی خود را از دست می‌دهد و به‌صورت عادی به بازی بازمی‌گردد.

تغییر تاکتیک



جای ۲ مهره خودی را با یکدیگر عوض کنید. سپس ارشد می‌تواند به یک خانه خالی در زمین خودی منتقل شود. پس از بازی کردن این کارت، هیچ‌یک از مهره‌های شما تا پایان نوبت نمی‌توانند حمله کنند.

نکته:

- برای استفاده از کارت تغییر تاکتیک، حضور ارشد در بازی الزامی است.
- ارشد می‌تواند یکی از ۲ مهره‌ای باشد که با یکدیگر جابه‌جا می‌شوند.
- اگر ارشد افسون‌شده باشد، در نوبت اول نمی‌تواند از کارت تغییر تاکتیک استفاده کند.
- اگر مهره‌ای افسون‌شده باشد، در نوبت اول نمی‌تواند با استفاده از تغییر تاکتیک جابه‌جا شود.

نفرین توتم



افسونگر می‌تواند یک مهره حریف را در هر نقطه‌ای از صفحه بازی افسون کند. تمام قوانین و محدودیت‌های افسون برای مهره افسون‌شده توسط نفرین توتم نیز اعمال می‌شود.

نکته:

- برای استفاده از کارت نفرین توتم، حضور افسونگر در بازی الزامی است.

زهیر



یک کارت از دست حریف را حدس بزنید. در صورت حدس صحیح، کارت موردنظر سوزانده می‌شود و شما در پایان نوبت خود یک کارت اضافه (پاداش) می‌کشید؛ بنابراین نوبت را با ۴ کارت در دست به پایان می‌رسانید. در صورت حدس اشتباه، هیچ اتفاقی رخ نمی‌دهد.

توضیح کارت‌ها (سپیده‌دم)

نکته:

- بازیکنی که هدف کارت «زهیر» قرار گرفته است، نوبت بعدی خود را با ۲ کارت آغاز می‌کند و در پایان آن نوبت، دست خود را دوباره تا ۳ کارت پُر می‌کند.
- بازیکنی که کارت «زهیر» را با حدس صحیح بازی کرده است، در صورت بازی کردن کارت چهارم خود، کارت جدیدی نمی‌کشد و تعداد کارت‌های دستش به ۳ بازمی‌گردد.
- اگر هنگام اجرای اثر کارت «زهیر»، دسته کارت خالی باشد یا فقط یک کارت در آن باقی مانده باشد، بازیکن کارت پاداش را دریافت نمی‌کند.

توضیح کارت‌ها (شبانگاه)

شبانگاه حالت پیشرفته تاماهاک است. در این حالت، نحوه اجرای قابلیت برخی کارت‌ها بسته به قبیله‌ای که از آن‌ها استفاده می‌کند، متفاوت خواهد بود. این تغییرات برای کارت‌های چشم عقاب، پناهگاه، احضار، تغیر تاکتیک و نفرین توتم اعمال می‌شوند. در ادامه، اثر هر کارت برای قبیله لاکوتا و شاین به‌صورت جداگانه توضیح داده شده است.

چشم عقاب

ووکا – کماندار لاکوتا: پس از حرکت، می‌تواند مهره حریف را که در فاصله ۲ یا ۳ خانه در جهت دلخواه قرار دارد، بزند (دید ۳۶۰ درجه).

گرگ زرد – کماندار شاین: می‌تواند به‌جای یک خانه، ۲ خانه در جهت مورب حرکت کند و در حین حرکت، پس از خانه اول تغییر جهت دهد (با رعایت الگوی حرکت کماندار). سپس می‌تواند مهره حریف را که دقیقا در فاصله ۲ خانه در جهت دلخواه قرار دارد، بزند (دید ۳۶۰ درجه).

پناهگاه

گال – نگهبان لاکوتا: پس از اعمال کارت پناهگاه، در پایان نوبت یک کارت اضافی به‌عنوان پاداش از دسته کارت می‌کشد.

بوفالو سفید – نگهبان شاین: پس از اعمال کارت پناهگاه، یک کارت به‌صورت تصادفی از دست حریف انتخاب کرده و می‌سوزاند.

نکته:

- گال در هر صورت کارت پاداش خود را دریافت می‌کند. اگر دسته کارت خالی باشد، کارت‌های سوخته را بُر زده و یک دسته کارت جدید بسازید، سپس کارت پاداش را بکشید.

احضار

آهنگ شب – کاهن لاکوتا: مهره احضارشده را در یک خانه خالی، در هر فاصله‌ای، در راستای افقی یا عمودی با آهنگ شب قرار دهید. آهنگ شب در این نوبت می‌تواند حمله کند، اما مهره احضارشده نمی‌تواند حمله‌ای انجام دهد.

توضیح کارت‌ها (شبانگاه)

رعد خاموش – کاهن شاین: مهره احضارشده را در خانه رعد خاموش قرار دهید. سپس رعد خاموش را به یک خانه خالی، در هر فاصله‌ای، در راستای افقی یا عمودی با خانه‌ای که در آن قرار داشت منتقل کنید. در این نوبت، رعد خاموش نمی‌تواند حمله کند، اما مهره احضارشده می‌تواند حمله کند.

نکته:

- در حالت شبانگاه، خانه‌های مورب نسبت به کاهن نمی‌توانند برای قرارگیری مهره احضارشده انتخاب شوند.

تغییر تاکتیک

اسب دیوانه – ارشد لاکوتا: پس از اعمال کارت تغییر تاکتیک، یک کارت به‌صورت تصادفی از دست حریف انتخاب کرده و می‌سوزاند.

پسر خورشید – ارشد شاین: پس از اعمال کارت تغییر تاکتیک، در پایان نوبت یک کارت اضافی به‌عنوان پاداش از دسته کارت می‌کشد.

نکته:

- پسر خورشید در هر صورت کارت پاداش خود را دریافت می‌کند. اگر دسته کارت خالی باشد، کارت‌های سوخته را بُر زده و یک دسته کارت جدید بسازید، سپس کارت پاداش را بکشید.

نفرین توتم

وینونا – افسونگر لاکوتا: ۲ مهره حریف را افسون می‌کند. تمام قوانین و محدودیت‌های افسون برای هر دو مهره افسون‌شده اعمال می‌شود.

شاهین سیاه – افسونگر شاین: یک مهره حریف را افسون می‌کند. مهره افسون‌شده در ۲ نوبت بعدی خود میخ‌کوب است و نمی‌تواند حرکت یا از هیچ قابلیتی استفاده کند (حتی قابلیت مربوط به کارت). پس از پایان این ۲ نوبت، اثر افسون از بین می‌رود.

پایان بازی

به محض اینکه «رییس» یکی از قبایل زده و از بازی خارج شود، قبیله مقابل بلافاصله برنده بازی می‌شود.

اگر در جریان بازی تمام مهره‌ها به‌جز «رییس» دو قبیله از بازی خارج شوند و تنها دو رییس روی صفحه باقی بمانند، بازی با نتیجه مساوی به پایان می‌رسد.

نکته:

- در هر نوبت، هر بازیکن حداکثر می‌تواند یک مهره حریف را بزند. هیچ قابلیت، تاثیر کارت یا ترکیبی از آن‌ها نمی‌تواند باعث زدن بیش از یک مهره حریف در یک نوبت شود.
- مهره‌ای که در نوبت اول پس از افسون شدن قرار دارد، کاملا میخ‌کوب است و نمی‌تواند حرکت کند، از قابلیت خود استفاده کند، کارت مربوط به خود را بازی کند یا به‌وسیله تاثیر کارت‌ها جابه‌جا شود.
- مهره‌ای که استتار کرده یا در پناهگاه قرار دارد، نمی‌تواند هدف هیچ حرکت، قابلیت یا تاثیر کارت‌های حریف قرار گیرد.

پایان بازی

ادامه نکته:

- پیشنهاد می‌شود بازیکنان در اولین تجربه خود، کارت «زهیر» را از دسته کارت‌ها خارج کرده و بازی را بدون آن انجام دهند. پس از آشنایی با کارت‌ها و قابلیت‌های بازی، می‌توان این کارت را به دسته کارت‌ها اضافه کرد.
- منظور از «کارت غیرقابل‌استفاده»، کارتی است که در شرایط فعلی بازی امکان استفاده از آن وجود ندارد یا به‌دلیل شرایط ایجادشده، دیگر امکان استفاده از آن تا پایان بازی وجود نخواهد داشت. برای مثال، کارت «احضار» زمانی که هیچ مهره‌ای از بازی خارج نشده یا مهره‌ای از قبل احضار شده و همچنان در بازی حضور دارد، در آن لحظه غیرقابل‌استفاده است. همچنین اگر کاهن از بازی خارج شده باشد، کارت «احضار» دیگر قابل استفاده نخواهد بود.

سازندگان تاماهاک

طراح بازی
امیر زهتاب

طراح گرافیک و تصویرگر بازی
سپهر اسلامی

نویسنده و صفحه آرایی دفترچه
علی نوروزی

مدیر تولید
امیر زهتاب

جعبه‌ساز
جواد نوری مقدم



zahir_boardgame