



فهرست

۱ روایت
۲ اجزای بازی
۵ چینش بازی به سبک قهرمانی
۶ زورخانه در یک نگاه
۷ قواعد بازی
۷ حرکت اول (برداشتن کارت)
۸ حرکت دوم (اجرای فن)
۹ جدول کسب کسوت
۱۰ حرکت سوم (زور آزمایی)
۱۴ حرکت چهارم (مدد گرفتن)
۱۴ توضیح کارت های ضرب
۱۶ تعداد کارت ضرب در ابزی ۳، ۴ و ۵ نفره
۱۶ مراسم گلریزان
۱۸ سبک بازی قهرمانی - پهلوانی
۱۹ چینش بازی پهلوانی
۲۰ تفاوت بازی قهرمانی با قهرمانی - پهلوانی
۲۰ حرکت پنجم (انجام دستورات کارت های فتوت نامه)
۲۱ توضیح کارت های فتوت نامه
۲۲ نحوه کسب ۱۲ کسوت (امتیاز) پهلوانی
۲۳ توضیح کارت های شخصیت پهلوانان
۲۴ معرفی پهلوانان بازی
۲۶ شرایط پایان بازی در سبک قهرمانی
۲۷ شرایط پایان بازی در سبک قهرمانی - پهلوانی
۲۷ مفهوم کلمات بازی زورخانه
۲۸ نکات تکمیلی

عمول پروژه

طراحان بازی: حسن اسماعیل پور و حسام الدین خیراندیش
 مدیران پروژه: حسن اسماعیل پور و حسام الدین خیراندیش
 مدیران تولید: مهندس صلاحی مهندس شکراللهی
 تصویرسازی و گرافیک: دانیال عظیمی و حسن اسماعیل پور
 تایپوگرافست: پیمان صدوق
 سرمایه گذار پروژه: جناب آقای مهندس بشارت
 (مدیر عامل گروه صنایع پارس قفل)



روایت

داستان از آنجایی نقل می شود که حول ۷۲۰ سال قبل در کوچه

پس کوچه ها مشرق زمین که آکنده از ترس خاقان گشته بود، مردم نای زندگی نداشتند. بدین علت که در آن زمان والی خوارزم برای تحت فشار قرار دادن مردم در سر داشت تا خراج ماهانه شهر را دو برابر از چندی قبل، مقرر کند. همین موضوع موجب تحریک و تحسن کاسبان، صنعتگران و بازرگانان شد. جوانان و پیر دلان متفق در اندیشه ی به پا خواستن علیه ظلم شدند. محمود (پوریا ولی) از آن پیر دلان برنا بازو، که در آئین مردانگی و مروت آوازه شهر بود و زین سبب، مورد غضب خاقان خوارزم واقع گشته بود. خاقان تنها برای منصرف شدن از این تصمیم ظالمانه

یک فرمان داد، که بزرگان و معتمدین شهر محمود را طرد و مورد سب و لعن خود قرار دهند. اما بزرگان و معتمدین و جوانان شهر از این فرمان والی سر باز زدند و باری محمود را انتخاب

کردند. مردم نزد محمود رفتند و از او خواستند تا علیه جور والی خوارزم قیام کند. همین ها محمود را بر آن داشت تا از خام و پخته هر که مرد میدان است را دعوت به آموزش مهارت های رزم کند و فنون تقوای روح را در آنها تقویت دهد. از این رو بنایی که قبل ها جایگاه کشتی گیران بود را مرمت و پهلوانان را به آنجا فراخواند.

محمود و یارانش که روز به روز خود را چالاک تر از

قبل می دیدند از خاقان در خواست بر پا کردن زور آزمایی با قدر ترین مبارز دربار کردند. تا سرنوشت این مبارزه تکلیف این فرمان ظالمانه را مشخص کند. تا روز زور آزمایی چندی فاصله نداشت و پهلوان بر آن شدند تا دلاورترین فرد گود را به مبارزه گسیل کنند از این رو تمام تلاش خود را برای انتخاب شدن برای مبارزه با پهلوان درباری کردند.

شما در بازی زورخانه بعنوان یکی از پهلوانان رسالت دارید تا خود را برای زور آزمایی با پهلوان خاقانی مهیا کنید و شرط انتخاب شدن، پیشی گرفتن از سایر پهلوانان در گرفتن ۱۲ امتیاز پهلوانی یا ۷۰ کسوت قهرمانی است.



ابجری بازی

۱) گود بازی زورخانه



- ۱ محل قرار گیری کارت های ابزار زورخانه
- ۲ محل قرار گیری کارت های ضرب زورخانه
- ۳ محل قرار گیری کارت های فتوت نامه
- ۴ حجره های قرار گیری کارت های ابزار زورخانه (محل قرار گیری کارت های رو شده)
- ۵ محل حلقه شمار (راند شمار) گلریزان
- ۶ محل قرار دادن مهره های بازی
- ۷ حجره های قرار گیری کارت های فتوت نامه زورخانه (محل قرار گیری کارت های رو شده)



۲) مهره های بازی (۵ عدد)



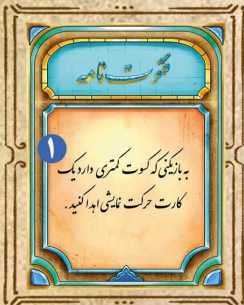
۳) کارت های ابزار بازی زورخانه (۱۰۵ عدد) (میل، کباده، سنگ، شنا، چرخش، حرکت نمایشی و یاور)

- ۱ نام ابزار
- ۲ سطح ابزار
- ۳ تصویر ابزار
- ۴ آیکون ابزار



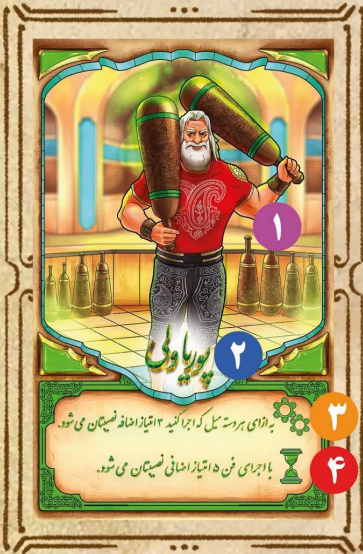
۴) کارت های ضرب زورخانه (۳۲ عدد) (کسوت، یاور، امتیاز پهلوانی، رخصت، جوانمردی و حرکت نمایشی)

- ۱ پاداش کارت ضرب
- ۲ تصویر کارت ضرب



۵) کارت های فستوت نامه (۸ عدد) ۱ متن دستور فتوت نامه

٦) کارت های شخصیت پهلوانان (٥ عدد)



١ شمایل (تصویر) شخصیت پهلوان

٢ آوازه (اسم) پهلوان

٣ مهارت (فعال) پهلوان

٤ قدرت (لحظه ای) پهلوان

٧) توکن ها



١ رخصت (٤٠ عدد)

٢ جوانمردی (١٥ عدد)

٣ میاندار (١ عدد)

٤ کیوب حلقه شمار (١ عدد)

زورخانه در یک نگاه

در این گود جمع اند برنایان (جوانان) و پیران و یلان، که در سعی اند تا شوند قهرمان و یا پهلوان، که لایق ترین انتخاب شود تا رود به مصاف نالایق ترین روزگار خوارزم. پس اگر که خواهید به مقام **قهرمانی** رسید باید به کسب ۷۰ کسوت روی آورید که نشان قدرت است و عزت.

و اگر که خواهید شوید **پهلوان** باید انجام دهید آئین مرشدان که این آئین بر دو قسم است اول ۱۲ کسوت پهلوانی و دوم دست کم ۲۰ کسوت قهرمانی.

حال که پای بر این گود نهاده اید باید ابتدا بدانید که اینجا رکن بر ۵ قسم است: اول برداشتن ابزار، دوم اجرای فن، سوم زور آزمایی، چهارم مدد گرفتن و پنجم فتوت. بدانید و بیاموزید که برای انجام هر فعالیتی در زورخانه باید از مرشد و صاحب زنگ کسب اجازه کنید و رخصت بگیرید تا فرصت انجام حضور فعالیت بیابید. پس از کسب رخصت می رویم سراغ

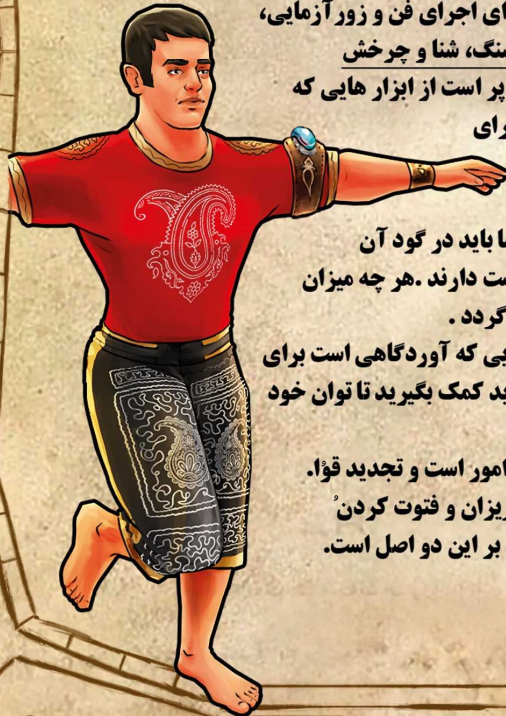
برداشتن ابزار که لازم است و ملزوم برای اجرای فن و زور آزمایی، ابزار نیز بر ۵ قسم است: میل، کباده، سنگ، شنا و چرخش در گوشه و کنار زورخانه در حجره ها پر است از ابزارهایی که برداشتن آن یک همت می خواهد و اجرای آن یک نیت.

پس از عزم همت وارد می شویم به مرتبه ای

که پای بر گود نهادگانی (بازیکن) چون شما باید در گود آن عرض اندام کنند با ابزارهایی که در دست دارند. هر چه میزان اجرای فن بیشتر باشد، کسوت فزون تر گردد.

پس از اجرای فن می رویم سراغ زور آزمایی که آوردگاهی است برای یلان. از آنچه که از ابزار در اختیار دارید کمک بگیرید تا توان خود را به حریفان نشان دهید.

سر آخر می رسیم به مدد گرفتن که تدبیر امور است و تجدید قوا. یلان و برنایان به هوشی باشید که رسم کلریزان و فتوت کردن فراموشی نگردد چون که آئین مردانگی بر این دو اصل است.



پیش‌گش بازی به سبک قهرمانی

بازی زورخانه را می‌توان به دو سبک قهرمانی و قهرمانی - پهلوانی انجام داد، ولی توصیه می‌شود برای بار اول از سبک قهرمانی استفاده شود.

اجزایی که در بازی به سبک قهرمانی مورد استفاده قرار می‌گیرد:

دسته کارت های ابزار، دسته کارت های ضرب، توکن های رخصت و توکن های جوانمردی استفاده می‌شود.

نحوه پیش‌گش بازی زورخانه بر اساس سبک قهرمانی:

۱ ابتدا گود (صفحه) بازی را در وسط و در دسترس همه بازیکنان قرار دهید، سپس به هر یک از بازیکنان یک مهره کسوت (امتیاز) شمار بدهید.

۲ به هر یک از بازیکنان ۵ توکن رخصت بدهید.

۳ دسته کارت های ابزار را زیر و رو کنید (بر بزنید) سپس به هر بازیکن ۴ کارت ابزار بدهید. پس از آن، دسته کارت های ابزار را در محل قرارگیری آن به صورت برعکس بر روی گود (زمین) بازی قرار دهید.

نکته: اگر بازیکنی در شروع بازی در بین چهار کارت ابزار اولیه خود، کارتی با سطح ۳۰ در اختیار داشت باید آن را به دسته کارت های ابزار بازی برگرداند و کارت دیگری را دریافت کند و اگر مجدداً کارت با سطح ۳۰ دریافت کرد، باید دوباره آن را برگرداند و کارت دیگری دریافت کند. (یعنی در شروع بازی نباید بازیکنی در دسته کارت اولیه خود، کارتی با سطح ۳۰ داشته باشد)

۴ کارت های ضرب را زیر و رو کنید (بر بزنید) و برعکس بروی محل قرارگیری آن روی گود (زمین) بازی قرار دهید.

۵ ما بقی توکن های رخصت و جوانمردی را در کنار گود بازی قرار دهید.

۶ مهره حلقه (راند) شمار را در حلقه (راند) اول قرار دهید.

نکته: تعداد کارت ها بر اساس تعداد بازیکنان، روی صفحه گذاشته

می‌شود. **نکته:** برای شروع بازی اولویت با سادات بازی ۵

است، اگر در شروع بازی سیدی در جمع نبود بازیکنی که از همه سن بیشتری دارد شروع کننده بازی خواهد بود. (شروع کننده بازی در اول هر حلقه (راند)

صاحب توکن میاندار می‌شود) (و به همین ترتیب به صورت ساعتگرد (از چپ به راست) ادامه پیدا خواهد کرد.



قولعه بازی:

در هر حلقه (راند) هر بازیکن می تواند یکی از پنج حرکت بازی را انجام دهد
بازیکنان در هر زنگ (نوبت) خود می توانند دو فعالیت از پنج حرکت اصلی بازی را
انجام دهند.



حرکت اول: برداشتن کارت

در این مرحله برای هر بازیکن به ترتیب (برای بازیکن اول، سه کارت -
برای بازیکنان میانی هر کدام دو کارت و برای بازیکن آخری یک کارت رو
می شود) هر بازیکن در هر باری که حرکت یا فعالیت برداشتن کارت را انتخاب می کند،
می تواند یک کارت را از بین کارت های رو شده بردارد.

نکته: بازیکن می تواند هیچ کارتی از بین کارت های رو شده انتخاب نکند و دو فعالیت خود
را به حرکت های دیگر بازی اختصاص دهد.

این کارت انتخاب شد



بهای کارت های ابزار



الف برای برداشتن هر یک از کارتهای ابزار با سطح **۵ یا ۱۰** می بایست یک توکن رخصت هزینه کرد.



ب برای برداشتن کارت ابزار سطح **۱۰** باید به جای توکن رخصت، یک توکن جوانمردی هزینه کرد. (با روش بدست آوردن توکن جوانمردی در ادامه آشنا خواهیم شد)

نکته: هر بازیکن در زنگ (نوبت) خود فقط می تواند یک کارت با سطح ۳۰ رو بردارد پس اگر در زنگ (نوبت) یک بازیکن ۲ کارت با سطح ۳۰ رو شد، آن بازیکن فقط می تواند یک کارت از سطح ۳۰ را انتخاب کرده و در دسته کارت های خود قرار دهد.

ج برای برداشتن کارت یاور  از دسته کارت های ابزار باید یک توکن رخصت هزینه کرد.

د برای برداشتن کارت حرکت نمایشی  از دسته کارت های ابزار باید سه توکن رخصت هزینه کرد.

حرکت دوم: اجرای فن

برای اجرای فن، بازیکن باید از کارت های ابزاری که در دست خود دارد یک دسته کارت ابزار هم شکل را در جلوی خود بازی کند و طبق جدول امتیاز گیری کسوت (امتیاز) آن را دریافت نماید.

نکته برای شروع اجرای فن می بایست بازیکن یک توکن رخصت هزینه کند.
نکته مجموع سطوح قابل بازی برای اجرا فن از هر دسته ابزار حداقل ۵ و حداکثر ۳۰ می باشد.

مثال ۱) علی در دسته کارت های خود ۲ کارت میل دارد، ۱ کارت سطح ۵ و یک کارت سطح ۱۰، مجموع سطح این دو کارت ۱۵ امتیاز است، او می خواهد از طریق اجرا فن این دو کارت را جلوی خود قرار داده و امتیاز آن را بگیرد، امتیاز (کسوت) دریافتی برای ۱۵ سطح از هر ابزاری شش است.



مثال ۲) بیژن قصد دارد که با ۲ چهار کارت سنگ اجرا فن کند، او یک کارت سطح ۵ و سه کارت سطح ۱۰ دارد، مجموع سطوح فن او ۳۵ است، اما طبق جدول امتیاز گیری حداکثر امتیاز قابل دریافت برای مجموع سطح ۳۰ است. او می تواند از ۳۵ سطح موجود، ۳۰ سطح را فن بزند.



جدول کسب کسوت (امتیاز) از سطوح اجرا فن

سطح ابزار بازی شده **کسوت دریافتی از اجرای فن**

دسته ابزار با سطح ۵ ۲ کسوت (امتیاز)

دسته ابزار با سطح ۱۰ ۴ کسوت (امتیاز)

دسته ابزار با سطح ۱۵ ۶ کسوت (امتیاز)

دسته ابزار با سطح ۲۰ ۷ کسوت (امتیاز)

دسته ابزار با سطح ۲۵ ۸ کسوت (امتیاز)

دسته ابزار با سطح ناقص ۳۰ ۹ کسوت (امتیاز)

دسته ابزار با سطح کامل ۳۰ ۱۰ کسوت (امتیاز)

نکته تفاوت ۳۰ ناقص با ۳۰ کامل

۳۰ کامل (تک کارت)



۳۰ ناقص (مجموعه ای از چند کارت)



مثال ۳)

کارت حرکت نمایشگر

بازیکن می تواند با استفاده از کارت حرکت نمایشی به همراه کارت های ابزار، **مجموع کسوت (امتیاز) دریافتی خود را دو برابر XP** کند.

مثال ۱) مجتبی می خواهد با استفاده از کارت حرکت نمایشی فن بزند، مجموع سطوح کارت های فن او ۱۰ است، جدول امتیاز گیری، ۴ کسوت (امتیاز) به او می دهد. او با استفاده از کارت حرکت نمایشی کسوت دریافتی خود را دو برابر (۸ کسوت) می کند.



الف) استفاده از کارت حرکت نمایشی، مجموع سطوح کارت های فن اجرا شده را **دو برابر نمی کند** بلکه، کسوت (امتیاز) دریافتی را دو برابر می کند.

ب) نمی توان دو کارت حرکت نمایشی را برای یک فن استفاده کرد. یعنی برای هر دسته کارت ابزار فقط می توان یک کارت حرکت نمایشی استفاده کرد.



ج) کارت های حرکت نمایشی را هم می توان از دسته کارت های ابزار انتخاب کرد و هم می توان از دسته کارت های ضرب به دست آورد. (در بخش توضیح کارت های ضرب با قواعد این بخش آشنا میشویم)



(حرکت نمایشی دسته کارت های ضرب) (حرکت نمایشی دسته کارت های ابزار)

حرکت سوم: زور آزمایی

در حرکت زور آزمایی شما می توانید یک بازیکن را به مبارزه دعوت می کنید. بازیکنان می بایست یک دسته از کارت های ابزار را که در دست خود دارند انتخاب کنند. بازیکنان باید قبل از شروع زور آزمایی تعداد سطح ابزار خود را انتخاب کنند و به صورت همزمان کارت های انتخاب شده خود را رو کنند. کسی که به زور آزمایی فراخوانده می شود نمی تواند از حضور در زور آزمایی انصراف دهد.

نکته: به بازیکنی که زور آزمایی را شروع می کند **مهاجم** گفته می شود و به بازیکنی که به مبارزه فراخوانده می شود **مدافع** میگویند. مهاجم باید بهای شروع زور آزمایی که یک توکن رخصت  می باشد را پرداخت کند و **1** مدافع این حق را دارد که از روی دسته کارت های ابزار دو کارت را برداشته و **2** یکی از آن دو را انتخاب کند و آن کارت دیگری را که نیاز ندارد به زیر دسته کارت ها برگرداند.



نکته: بازیکنان برای انتخاب دسته کارت ابزار خود می توانند بیش از ۳۰ سطح کارت هم انتخاب کنند.



مثال:

نکته: پیروز زور آزمایی بازیکنی است که سطوح بیشتری از یک دسته ابزار را بازی کرده باشد.



(پیروز زور آزمایی)



نکته: در زور آزمایی امکان استفاده از کارت حرکت نمایشی نیست.

مثال ۱: آرش می خواهد با مجتبی زور آزمایی کند، آرش به خاطر اینکه شروع کننده زور آزمایی است **مهاجم** نامیده می شود و باید هزینه زور آزمایی را پرداخت کند.

مجتبی که به زور آزمایی فراخوانده شده است، **مدافع** نام دارد. می تواند دو کارت از روی دسته کارت های ابزار بردارد و یکی را انتخاب نماید. (طبق نکته صفحه قبل) آرش می خواهد از دسته کارت های میل برای زور آزمایی استفاده کند و مجتبی از دسته کارت های سنگ، آرش سه کارت رابه صورت برعکس جلوی خود گذاشته و مجتبی نیز چهار کارت را، هر دو همزمان دسته کارت ها را رو می کنند. مجموع سطوح کارتهای آرش ۱۵ (۳ کارت میل با سطح ۵) و مجموع سطوح کارت های مجتبی ۳۵ (سه کارت سنگ با سطح ۱۰ و یک کارت سنگ با سطح ۵) است. در این زور آزمایی مجتبی به علت اینکه تعداد سطح بیشتری را بازی کرده پیروز میدان خواهد شد.

دسته کارت های آرش



دسته کارت های مجتبی



پاداش پیروزی و بهای شکست در زور آزمایی

پاداش بازیکن پیروز، دریافت ۱۵ کسوت (امتیاز) به همراه دریافت یک کارت ضرب می باشد. (با کارت های ضرب در ادامه آشنا می شویم)

بهای شکست در زور آزمایی از دست دادن ۲ توکن رخصت می باشد البته اگر بازیکنی توکن رخصت نداشت به ازای هر یک توکن رخصت از او ۲ کسوت (امتیاز) کسر می گردد.

استفاده از کارت یاور در زور آزمایی

کارت **یاور**  را هم می توان از دسته کارت های ابزار و هم از کارت های ضرب بدست آورد. این کارت تنها در زمان زور آزمایی استفاده می شود. این کارت ۵ سطح دارد که میتوان به همراه هر یک از دسته کارت های ابزار از آن استفاده کرد.



یاور دسته کارت ضرب



یاور دسته کارت ابزار

نکته: با استفاده از کارت یاور در زور آزمایی ۵ سطح به قدرت دسته کارت بازی شده شما اضافه می شود.



نکته: در تعداد استفاده از کارت یاور در زور آزمایی محدودیتی وجود ندارد.

نکته: کارت یاور را به تنهایی در زور آزمایی نمی توان استفاده کرد و حتما باید در کنار دسته کارت ابزار بازی شود.

نکته: در پایان زور آزمایی کارت های بازی شده به دسته کارت های سوخته منتقل می شود.

حالت تساوی سطوح ابزار در زور آزمایی

در زمانی که دو طرف زور آزمایی مجموع سطوح برابری را در زور آزمایی بازی کرده باشند بازیکنی پیروز زور آزمایی است که کارت های ابزار استفاده شده او درشتی عدد داشته باشد.

مثال ۱: علی برای زور آزمایی از ۴ کارت کباده (دو کارت ۱۰ و دو کارت ۵) استفاده کرده است و بیژن از یک کارت سطح ۳۰ میل. در این شرایط مجموع سطوح به کار رفته برای هر دو نفر یکسان است اما بیژن بدلیل استفاده از کارت ارزشمندتر (درشتی کارت) پیروز این زور آزمایی است.

(دسته کارت علی)



(دسته کارت بیژن)



نکته: بازیکن مهاجم در یک زنگ (نوبت) خود نمی تواند دو بار یک بازیکن را به زور آزمایی دعوت کند.


نکته: اگر در یک حلقه (راند) از بازی به یک بازیکن دو یا چند بار حمله شود، او می تواند به جای یک کارت، به ازای هر بار که مدافع واقع می شود یک کارت اضافه بردارد.

مثال ۲: بیژن برای بار دوم در یک حلقه (راند) مورد زور آزمایی قرار میگیرد او به جای دو کارت، سه کارت از روی دسته کارت های ابزار بر میدارد و دو کارت را انتخاب میکند. (طبق نکته صفحه قبل)

نکته: در صورت تساوی در درشتی اعداد، زور آزمایی به پایان می رسد و هیچ یک از بازیکنان برنده نمی شوند.

حرکت چهارم: مدد گرفتن

بازیکن در این حالت فقط دو توکن رخصت بر می دارد.

مثال: مجتبی حرکت اول خود را اجرای فن انجام میدهد و حرکت دوم خود را مدد میگیرد یعنی دو رخصت  از زمین بازی بر میدارد.

نکته: بازیکن می تواند هر دو فعالیت نوبت خود را از مرشد مدد بگیرد.

توضیح کارتهای ضرب

راه های بدست آوردن کارت ضرب

بازیکنان در بازی به ازای چهار نوع فعالیت از مرشد بازی، ضرب دریافت می کنند.

الف) اجرا فن کارت سطح ۳۰ یا اجرا فن ۳۰ سطح از کارت ابزار (دریافت یک کارت ضرب)



اجرای فن ۳۰ سطح از کارت ابزار



مثال: اجرای فن کارت سطح ۳۰

ب) استفاده از کارت حرکت نمایشی به هنگام اجرای فن (دریافت یک کارت ضرب)

نکته: اگر بازیکن همزمان سی سطح ابزار و کارت حرکت نمایشی را استفاده کند، ۲ کارت ضرب دریافت می کند.



+



۳۰ سطح از کارت ابزار به همراه کارت حرکت نمایشی



+



سطح ۳۰ از کارت ابزار به همراه کارت حرکت نمایشی

ج) پیروزی در زور آزمایی (دریافت یک کارت ضرب)

د) انجام گلریزان (با گلریزان در ادامه آشنا می شویم)

نکته: در صورت اتمام کارت های ضرب بازی، کارت ها مجدداً به بازی بر نمی گردند.

انواع کارت های ضرب



کارت دریافت توکن رخصت

با دریافت این کارت بازیکن در لحظه دو یا سه توکن رخصت دریافت می نماید و پس از آن کارت را در دسته کارت های ضرب سوخته قرار می دهد.



کارت دریافت کسوت (امتیاز)

با دریافت این کارت بازیکن در لحظه سه یا پنج کسوت (امتیاز) دریافت می نماید و پس از آن کارت را در دسته کارت های ضرب سوخته قرار می دهد.



کارت دریافت توکن جوانمردی

با دریافت این کارت بازیکن در لحظه یک توکن جوانمردی دریافت می نماید و پس از آن کارت را در دسته کارت های ضرب سوخته قرار می دهد.



کارت دریافت امتیاز پهلوانی

با دریافت این کارت بازیکن یک کسوت (امتیاز) پهلوانی دریافت می نماید و کارت را در کنار خود تا آخر بازی نگه می دارد. (این کارت در سبک بازی قهرمانی - پهلوانی اضافه می شود)



کارت دریافت کارت حرکت نمایشی و یاور

با دریافت این کارت ها بازیکن می تواند در دسته کارت های خود قرار دهد و هر زمان که نیاز داشت استفاده کند و پس از آن کارت را در دسته کارت های ضرب سوخته قرار می دهد.

تعلاو کارت های ضرب در بازی ۳، ۴ و ۵ نفره

نوع کارت ضرب	۳ نفره	۴ نفره	۵ نفره
توکن رخصت دو	۴ کارت	۴ کارت	۵ کارت
توکن رخصت سه	۲ کارت	۳ کارت	۳ کارت
کسوت پنج	۱ کارت	۳ کارت	۳ کارت
کسوت سه	۳ کارت	۳ کارت	۴ کارت
کسوت پهلوانی	--	۱ کارت	۲ کارت
توکن جوانمردی	۱ کارت	۲ کارت	۳ کارت
یاور	۵ کارت	۷ کارت	۷ کارت
حرکت نمایشی	۲ کارت	۳ کارت	۵ کارت

مراسم گلریزان

در ابتدای حلقه (راند) پنجم قبل از شروع بازی در این حلقه (راند)، رسم گلریزان اتفاق می افتد. گلریزان یک رسم جوانمردانه در زورخانه است که پهلوانان مرام خود را در انجام این مراسم با از دست دادن بخشی از ثروت خود نشان می دهند. در این رسم هر بازیکن می تواند با از دست دادن بخشی از کسوت (امتیاز) های جمع آوری کرده خود، توکن جوانمردی و یک کارت ضرب دریافت نمایند. اولویت انجام گلریزان با بازیکنی است که کسوت (امتیاز) بیشتری دارد و بعد از آن نوبت نفر بعدی است که کسوت (امتیاز) بیشتری دارد و تا نفر آخر به همین شکل ادامه دارد.

حلقه شمار گلریزان



هر بازیکن در هر مراسم گلریزان می تواند تا سه مرتبه این کار را انجام دهد (انجام هر مرحله از گلریزان کاملاً اختیاری میباشد). ۱. برای انجام گلریزان اول، بازیکن باید چهار کسوت از دست بدهد، ۲. برای بار دوم شش کسوت بعلاوه یک توکن رخصت از دست می دهد و ۳. برای بار سوم، هشت کسوت بعلاوه دو توکن رخصت از دست می دهد.



نکته: در هر مرتبه انجام گلریزان علاوه بر دریافت توکن جوانمردی، بازیکن یک کارت ضرب نیز دریافت می کند.

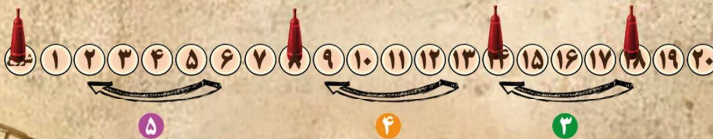
مثال: اول راند پنجم می باشد.

بازیکنان به نوبت مراسم گلریزان را انجام می دهند.

نفر اول رضا می باشد زیرا او از بقیه بازیکنان کسوت (امتیاز) بیشتری دارد. رنگ نشانگر کسوت شمار رضا آبی است. رضا دو بار رسم گلریزان را انجام می دهد. ۱. در مرتبه نخست از او چهار کسوت کم می گردد یعنی کسوت (امتیاز) رضا از ۲۰ به ۱۶ کم می شود و یک توکن جوانمردی و یک کارت ضرب دریافت می کند. ۲. در مرتبه دوم از رضا شش کسوت به همراه یک توکن رخصت کم می شود یعنی امتیاز او از ۱۶ به ۱۰ کم می گردد و مجدداً یک توکن جوانمردی و یک کارت ضرب دریافت می کند.



نوبت نفر بعد مجتبی می باشد. رنگ نشانگر کسوت شمار مجتبی قرمز است. مرتضی ۱۸ کسوت دارد و میخواهد سه بار گلریزان انجام دهد. ۳. برای بار اول از مرتضی ۴ کسوت کم میگردد و ۲. برای بار دوم ۶ کسوت به همراه یک توکن رخصت و ۵. برای بار سوم ۸ کسوت به همراه دو توکن رخصت و (در مجموع ۱۸ کسوت به همراه سه توکن رخصت از مرتضی کسر میگردد) مرتضی به ازای هر بار گلریزان یک توکن جوانمردی و یک کارت ضرب دریافت می کند.



نوبت نفر بعد یعنی آرش می باشد. رنگ نشانگر کسوت شمار آرش زرد است. رضا ۸ کسوت دارد و ۶ یک بار گلریزان انجام می دهد و از او چهار کسوت کم می گردد و یک توکن جوانمردی و یک کارت ضرب دریافت می کند.



نوبت نفر بعد علی است. علی هم ۵ کسوت دارد و یک بار رسم گلریزان را انجام می دهد. از او ۴ کسوت کم میشود و یک توکن جوانمردی و یک کارت ضرب دریافت می نماید.

و نفر آخر بیژن هست، رنگ نشتنگر بیژن قرمز است، بیژن ۳ کسوت دارد و به خاطر اینکه کسوت های او به یک حدنصاب حداقلی که چهار کسوت می باشد نرسیده است ۷ او می تواند در مراسم گلریزان با پرداخت سه توکن رخصت تنها یک مرتبه گلریزان انجام دهد. او در این حالت تنها می تواند یک توکن جوانمردی دریافت نماید و به او کارت ضرب تعلق نمی گیرد.



نکته: اگر بازیکنی در طول زمان اجرای مراسم گلریزان حد نصاب ۴ کسوت (امتیاز) لازم را نداشته باشد می تواند فقط یک بار به جای کسر کسوت از او، ۳ توکن رخصت بدهد و به جای آن فقط یک توکن جوانمردی دریافت می نماید و کارت ضرب دریافت نمی کند.

سبک بازی قهرمانی - پهلوانی

برای بازی کردن به سبک قهرمانی - پهلوانی علاوه بر دسته کارت های ابزار و ضرب به همراه توکن های رخصت و جوانمردی، از دسته کارت های فتوت نامه و کارت پهلوانان نیز استفاده می شود.

حیث بازی قهرمان پهلوانز

- ۱ صفحه بازی را در وسط و در دسترس همه بازیکنان قرار دهید.
- ۲ کارت های فتوت نامه رو زیر رو کنید و از ۸ کارت موجود ۶ کارت رو به پشت در جای مشخص شده از کوه قرار دهید.
- ۳ سه کارت از دسته فتوت نامه رو، رو کنید.
- ۴ به هر یک از بازیکنان یک کارت پهلوان بدهید.
- ۵ به هر یک از بازیکنان یک مهره امتیاز شمار هم رنگ پهلوانش بدهید. ۵ توکن رخت به هر بازیکن بدهید و ۴ کارت ابزار هم بدهید.



تفاوت های بازی پهلوانی با قهرمانی

در این سبک بازیکنان برای برنده شدن هم میتوانند از سبک قهرمانی استفاده کنند و هم از سبک قهرمانی - پهلوانی. برای پیروزی در سبک قهرمانی - پهلوانی باید ۱۲ امتیاز پهلوانی و حداقل ۲۰ کسوت قهرمانی کسب کرد. بازیکنان در این شیوه به جای انجام چهار حرکتی که قبل تر توضیح دادیم میتوانند پنج حرکت انجام دهند که در ادامه به توضیح حرکت پنجم می پردازیم.

نکته: در بازی قهرمانی - پهلوانی در دسته کارت ضرب، کارتی با عنوان **امتیاز پهلوانی** اضافه می شود.

حرکت پنجم: انجام دستورات کارت های فتوت نامه

بازیکنان برای انجام این حرکت بایستی یکی از فعالیت های زنگ (نوبت) خود را صرف انجام این حرکت کنند. بازیکن، ابتدا باید یک توکن رخصت هزینه کند تا یکی از کارت ها را بردارد و سپس می تواند دستور یکی از کارت های رو شده را در همان نوبت انجام دهد و پس از انجام دستور کارت، کارت را به پشت نزد خود نگه دارد تا از امتیاز پهلوانی آن بهره مند شود.

نکته: بعد از خالی شدن جای کارت انجام شده باید کارتی دیگر از دسته کارت های فتوت نامه رو شود.

مثال: مجتبی میخواهد در نوبت خود یکی از فعالیت هایش رو اختصاص دهد به انجام دستور یکی از کارت های فتوت نامه رو شده. ① مجتبی کارتی را انتخاب می کند که دستورش این است؛ به بازیکنی که کسوت کمتری دارد سه توکن رخصت اهدا کنید. مجتبی سه توکن رخصت را به رضا اهدا میکند ② بعد از انجام دستور کارت، کارت فتوت نامه را نزد خود نگه میدارد ③ کارتی دیگر را جای کارت قبلی قرار میدهد.



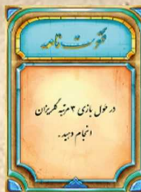
توضیح کارت های قوت نامه



کارت های قوت نامه با دستور اهدا کردن توکن و کارت به بازیکنی با کمترین کسوت:
 بدین معناست که شما باید به بازیکنی که کمترین کسوت (امتیاز) را در بازی دارد توکن یا کارت اهدا کنید.



کارت های قوت نامه با دستور اهدا کردن توکن و کارت:
 بدین معناست که شما باید به همه بازیکنان یا برخی از بازیکنان حاضر در بازی توکن یا کارت اهدا کنید.



کارت های قوت نامه با دستور انجام گلریزان:
 بدین معناست که شما باید در نوبت گلریزان گذشته یا آینده حتما سه مرتبه گلریزان را انجام دهید.

نکته: بازیکنی که به او کارت یا توکنی اهدا می شود، می تواند آن توکن یا کارت را بپذیرد یا نپذیرد، ولی بازیکنی که کارت یا توکنی را اهدا کرده است؛ در صورت پذیرش یا عدم پذیرش کارت، کار خود را انجام داده است. کارت یا توکن اهدایی در صورت پذیرفته نشدن از طرف دریافت کننده، به منبع توکن ها یا کارت های سوخته بازی می روند.

نکته: اگر بازیکن اهدا کننده خود دارای کمترین کسوت باشد، بازیکن بعد از او از (حفاظ کسوت) به عنوان بازیکن دارای کمترین کسوت شناخته می شود.

نکته: اگر دو بازیکن در کمترین کسوت با هم برابر باشند، اهدا کننده می تواند به صورت اختیاری به هر یک از آن دو که بخواهد اهدا را انجام دهد.

نکته: اهدای کارت از سوی اهداکننده، هم می تواند از دسته کارت های ضرب و هم از دسته کارت های ابزار خود شخص صورت بگیرد.

مثال: رضا قصد دارد دستور کارت اهدای یاور به بازیکنی که کمترین کسوت را دارد را انجام دهد؛ او برای این کار یک کارت یاور از دسته کارت های ابزار خود و یک کارت یاور از دسته کارت های ضرب خود اهدا کند.

نکته: اهدا کارت یا توکن باید از دسته کارت ها و منابعی که خود بازیکن در اختیار دارد انجام شود.

نحوه کسب ۱۲ امتیاز پهلوانی

بازیکنان می توانند از ترکیب توکن های رخصت، جوانمردی و کارت های فتوت نامه، ۱۲ امتیاز پهلوانی را کسب کنند. بازیکنان حداکثر می توانند ۳ امتیاز پهلوانی را از جمع آوری توکن های رخصت و حداکثر ۳ امتیاز را از جمع آوری توکن های جوانمردی و حداکثر ۸ امتیاز را از کارت های فتوت نامه کسب کنند.

جدول نحوه جمع آوری کسوت (امتیاز) پهلوانی

هر سه توکن رخصت	۱ کسوت (امتیاز) پهلوانی
هر یک توکن جوانمردی	۱ کسوت (امتیاز) پهلوانی
انجام هر کارت فتوت نامه	۲ کسوت (امتیاز) پهلوانی

جدول پراکندگی کسوت (امتیاز) مورد نیاز پهلوانی

توکن رخصت	کسب حداکثر ۳ کسوت (امتیاز)
توکن جوانمردی	کسب حداکثر ۳ کسوت (امتیاز)
کارت فتوت نامه	کسب حداکثر ۸ کسوت (امتیاز)

توضیح کارت های شخصیت پهلوانان

هر بازیکن در طول بازی به سبک قهرمانی - پهلوانی یک کارت پهلوان در اختیار دارد که می تواند از قابلیت های این کارت استفاده نماید. هر کارت پهلوان دارای دو قابلیت می باشد.

قابلیت اول: که به آن قابلیت فعال  می گوئیم، این قابلیت برای بازیکن همیشه فعال است و نیازی به پرداخت هزینه برای فعال سازی ندارد. این قابلیت با علامت چرخ دنده مشخص شده است. بازیکنان اگر مطابق ابزار معین شده اجرای فن انجام دهند می توانند امتیاز اضافی دریافت نمایند.

مثال: مجتبی کارت پهلوان پوریای ولی را در اختیار دارد. قابلیت فعال پوریای ولی، این امکان را دارد که اگر شما اجرای فن میل را انجام دهید ۳ امتیاز اضافی دریافت خواهید کرد. مجتبی در نوبت خود یک دسته کارت شامل دو عدد کارت با سطح ۵ میل را بازی می کند. مجتبی ۴ امتیاز به خاطر اجرا فن دریافت می کند و ۳ امتیاز اضافی به خاطر اجرای فن میل.

به ازای هر دو میل که اجرا کنید ۳ امتیاز اضافی نصیبان می شود.

قابلیت دوم: که به آن قابلیت لحظه ای  گفته می شود؛ زیرا در هر حلقه (راند) فقط یکبار بازیکن می تواند از آن استفاده کند و برای فعال سازی آن می بایست دو توکن رخصت هزینه کند.

مثال: مجتبی در نوبت خود می خواهد قابلیت لحظه ای پهلوانش را فعال کند. پهلوانش این امکان را دارد که به ازای هر اجرای فن ۵ امتیاز اضافی بدهد. مجتبی دو توکن رخصت هزینه می کند و پهلوانش را فعال می کند. مجتبی یک دسته کارت سنگ بازی می کند که شامل یک کارت با سطح ۱۰ و دو کارت با سطح ۵ است و یک کارت حرکت نمایشی نیز بازی می کند. مجتبی ۷ امتیاز به خاطر اجرای فن می گیرد که با حرکت نمایشی می شود ۱۴ امتیاز و ۵ امتیاز هم از پهلوانش میگرد که مجموعاً می شود ۱۹ امتیاز.

با اجرای فن ۵ امتیاز اضافی نصیبان می شود.

نکته: فعال سازی پهلوان و استفاده از آن حرکت محسوب نمی شود یعنی نیاز نیست یکی از فعالیت های خود را برای فعال سازی و استفاده صرف کنید.

معرفی پهلوان بازی



پویاوی **قابلیت فعال** : قابلیت فعال پهلوان پوریای ولی این است که، اگر فنی که اجرا می کنید بر پایه کارت های میل باشد علاوه بر امتیاز اجرای فن، ۳ امتیاز اضافی دریافت می کنید.

قابلیت لحظه ای : اگر همراه اجرای فن فعال شود، علاوه بر امتیاز اجرای فن، پنج امتیاز اضافه نیز دریافت می کنید.

نکته: اگر بازیکنی همزمان هم میل بازی کند و هم قابلیت لحظه ای را فعال کند، هم از قابلیت لحظه ای بهره مند می شود و هم از قابلیت فعال.




کسب **قابلیت فعال** : قابلیت فعال پهلوان کبیر این است که، اگر فنی که اجرا می کنید بر پایه کارت های سنگ باشد علاوه بر امتیاز اجرای فن، ۳ امتیاز اضافی دریافت می کنید.

قابلیت لحظه ای : اگر همراه با زور آزمایی (هم به عنوان مهاجم و مدافع) این قابلیت فعال شود بازیکن علاوه بر قدرت کارت های استفاده شده در زور آزمایی، ده واحد قدرت اضافی دریافت می کنید.


مثال: آرش با استفاده از دو کارت سطح ۵ به زور آزمایی با علی می رود، سپس او قابلیت لحظه ای این پهلوان را فعال می کند. او با ۱۰ سطح اضافه شده از سوی پهلوان به مجموع سطوح ۲۰ برای زور آزمایی می رسد.






قابلیت فعال  : قابلیت فعال پهلوان ابراهیم این است که، اگر فنی که اجرا می کنید بر پایه کارت های کباده باشد علاوه بر امتیاز اجرای فن، ۳ امتیاز اضافی دریافت می کنید.

ابراهیم

قابلیت لحظه ای  : در زمان زور آزمایی (هم به عنوان مدافع و هم مهاجم) این قابلیت فعال می شود. بازیکن می تواند سه کارت از دسته کارت های ابزار بردارد و یکی را انتخاب کند و داخل دسته کارت های خود قرار دهد و دو کارت دیگر را بسوزاند. (از این کارت انتخاب شده بازیکن هم می تواند هم در همان زور آزمایی استفاده کند و هم در دسته کارت های خود نگه دارد).



قابلیت فعال  : قابلیت فعال پهلوان ابوسعید این است که، اگر فنی که اجرا می کنید بر پایه کارت های تخته شنا باشد علاوه بر امتیاز اجرای فن، ۳ امتیاز اضافی دریافت می کنید.

ابوسعید


نکته: هر دو قابلیت این پهلوان فعال می باشد.

قابلیت فعال ۲  : (این قابلیت نیاز به هزینه برای فعال شدن ندارد) در این قابلیت بازیکن در هر حلقه (راند) دو توکن رخصت دریافت می کند.



قابلیت فعال  : قابلیت فعال پهلوان میرزاییک این است که، اگر فنی که فعال می کنید بر پایه کارت های جرخش باشد علاوه بر امتیاز اجرای فن، ۳ امتیاز اضافی دریافت می کنید.

میرزاییک

قابلیت لحظه ای  : این پهلوان با فعال کردنش می تواند؛ ۱ توکن رخصت، ۱ فعالیت و ۵ کسوت یکی از بازیکنان را بسوزاند.
نکته: اگر میرزاییک فعالیت بازیکنی را که سوزانده است، نوبت آن بازیکن در آن حلقه (راند) به پایان رسیده باشد در حلقه (راند) بعدی یک فعالیت آن بازیکن خواهد سوخت.

شرایط پایانه بازی در سبک قهرمانی

اگر بازیکنی به کسوت (امتیاز) ۷۰ برسد آن حلقه (راند)، حلقه پایانی بازی می باشد و بازیکنان دیگر هم می توانند تلاش خود را جهت رسیدن به کسوت (امتیاز) ۷۰ انجام دهند.

نکته: از بازیکنی که به کسوت ۷۰ رسیده است نمیتوان کسوت (امتیازی) را کم کرد.

شرایط پیروزی در صورت تساوی کسوت (امتیاز) بازیکنان:

اگر دو یا چند بازیکن در کسوت ۷۰ برابر شدند برای تعیین برنده سراغ شمارش توکن های جوانمردی آن ها می رویم، بازیکنی که توکن جوانمردی بیشتری را در اختیار داشته باشد، برنده بازی خواهد شد. اگر توکن های جوانمردی بازیکنان هم برابر بود سراغ شمارش توکن رخصت بازیکنان می رویم و بازیکنی که توکن رخصت بیشتری در اختیار داشته باشد برنده بازی خواهد بود و اگر باز هم توکن رخصت بازیکنان با یکدیگر برابر بود هر دو یا چند نفری که به کسوت ۷۰ رسیده اند برنده بازی خواهند شد.

شرایط پایانه بازی در سبک قهرمانی پهلوانی

اگر بازیکنی به ۱۲ امتیاز پهلوانی و حداقل ۲۰ کسوت قهرمانی دست پیدا کند و یا اینکه بازیکنی به ۷۰ کسوت (امتیاز) قهرمانی دست پیدا کند آن حلقه (راند)، حلقه پایانی بازی خواهد بود و بازیکنان دیگر می توانند تلاش کنند که به ۱۲ کسوت پهلوانی و یا ۷۰ کسوت قهرمانی دست پیدا کنند.

نکته: اگر بازیکنی به ۱۲ کسوت پهلوانی و ۲۰ کسوت قهرمانی دست پیدا کند و شرایط پایان بازی را رقم بزند، بازیکنان نمی توانند از آن بازیکن امتیازی را کسر کنند.

شرایط پیروزی در سبک قهرمانی پهلوانی

اگر یک بازیکن به ۱۲ کسوت پهلوانی و حداقل ۲۰ کسوت قهرمانی دست پیدا کند و بازیکن دیگری به ۷۰ کسوت قهرمانی دست پیدا کند هر دوی آن ها برنده بازی خواهند بود.
ولی اگر دو بازیکن در ۱۲ کسوت پهلوانی و حداقل ۲۰ کسوت قهرمانی باهم برابر شوند. می رویم سراغ شمارش کارت های قوت نامه بازیکنان ، بازیکنی که بیشترین کارت را در اختیار داشته باشد برنده بازی خواهد شد. اگر دو بازیکن کارت های برابری داشته باشند سراغ شمارش کسوت (امتیاز) های قهرمانی بازیکنان می رویم اگر کسوت قهرمانی هر بازیکن بیشتر باشد آن بازیکن برنده بازی خواهد شد و اگر باز هم امتیازشان برابر باشد هر دو بازیکن برنده بازی خواهند بود.

مفهوم اصطلاحات بازی زورخانه

کود = زمین بازی **اجرای فن** = بازی کردن کارت **کسوت** = امتیاز

زنگ = نوبت **میاندار** = شروع کننده بازی **زور آزمایی** = دونل

حرکت = اکشن **اجرای فن** = بازی کردن کارت **حلقه** = راند

مدد گرفتن = دریافت توکن

نگاه تکمیلی

نکته اول: بازیکنان در زمان اجرای بازی حداکثر می توانند تا هشت کارت ابزار را در دست خود داشته باشند. کارت های ضرب در شمارش کارت های ابزار قرار نمی گیرند و محدودیتی برای نگهداشتن در دست ندارد.

نکته دوم: در زمان انجام زنگ (نوبت) بازیکن، بازیکن می تواند دو فعالیت خود را به صورت تکراری انجام دهد.

مثال: بازیکن می تواند هر دو فعالیت خود را به برداشتن کارت از حجره های بازی اختصاص دهد.

نکته سوم: کارت یاور و کارت حرکت نمایشی را به تنهایی نمی توان بازی کرد و حتما باید به همراه دسته کارت های ابزار بازی کرد.

نکته چهارم: تعداد کارت های ابزار در بازی سه، چهار و پنج نفره تغییری نمی کند.

نکته پنجم: در صورت اتمام کارت های ابزار مجدداً کارت های سوخته را بر بزنید و به بازی برگردانید.

نکته ششم: در زمانی که بازیکن در زور آزمایی مدافع قرار گرفته و تعداد کارت های دست او با هشت کارت ابزار پر شده است، باید یک کارت از دسته خود بسوزاند تا بتواند کارت کمکی مدافع را از دسته کارت ها بردارد.

نکته هفتم: در جمع آوری و نگهداری توکن رخصت محدودیتی وجود ندارد.

نکته هشتم: در زمان استفاده از قابلیت فعال پهلوان که ۳ کسوت (امتیاز) اضافی به بازیکن می دهد حرکت نمایشی در افزایش امتیاز قابلیت فعال پهلوان تأثیری ندارد.

عزیزانی که ما را در توسعه بازی رومیزی زورخانه یاری کردند:

جناب آقای علی طباطبایی لطفی
جناب آقای مهندس هانی فتوت (مدیر شرکت سرزمین ذهن زیبا)
جناب آقای عرفان محمد پور (کارشناس حوزه بازی های رومیزی)
جناب آقای سهراب ذوالفقاری (کارشناس حوزه بازی های رومیزی)
جناب آقای صمد خطیبی (بنیانگذار مجموعه باهمزی)
جناب آقای مهندس مهدی زاده (کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان)
جناب آقای محمود بلالی (گروه کریگو)
جناب آقای آرمین مسرور (گروه همبردی)
جناب آقای بهنام محسن زاده (کارشناس حوزه بازی های رومیزی)
جناب آقای امین انصاری (گروه میراث گیمز)
جناب آقای آرش برهان (مدیر گروه نشر مستفیل)
جناب آقای سهراب مستقیم (کارشناس حوزه بازی های رومیزی)
جناب آقای امین جودزاده (کارشناس حوزه بازی های رومیزی)
جناب آقای علی فقیهی (گروه مادمک)
جناب آقای پیام رضا پور (کارشناس حوزه بازی های رومیزی)
جناب آقای شاهین شایان دژ (گروه گیم روم)
سرکار خانم زینب دلیر (گروه گیم روم)
جناب آقای امین تفنگ ساز (گروه بازی خان)
جناب آقای علی علیزاده (جهاد دانشگاهی)
جناب آقای مهدی عارفان (جهاد دانشگاهی)
جناب آقای حمیدی (مشاور گرافیک)
جناب آقای مهندس امین محبی (مشاور تبلیغاتی گروه عصر آئینه)
جناب آقای شیر گرمی (کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان)
جناب آقای دکتر معینی (عضو هیئت مدیره فدراسیون جهانی زورخانه)
جناب آقای کمالی (دبیر فدراسیون ورزش های پهلوانی و زورخانه ای)
جناب آقای شاکری (روابط عمومی فدراسیون ورزش های پهلوانی و زورخانه ای)
جناب آقای صابری (روابط عمومی فدراسیون ورزش های پهلوانی و زورخانه ای)
سرکار خانم دکتر ساناز فتوره چی (موسس مرکز مشاوره روانشناختی راز خوشبختی)
جناب آقای حسین اسماعیل پور (تست بازی)
جناب آقای حسن زعفری (تست بازی)
جناب آقای علی بهمنی نیا (تست بازی)

و تشکر فراوان از دیگر عزیزانی که ما را در این پروژه همراهی کردند.

