

● داستان بازی:

پیش‌گویان گفته‌اند که جانشین پادشاه، اولین کسی است که بتواند از تالار جادو عبور کند. هر کسی که شهادت ورود به دالیز را داشته باشد، از هر تبار و جایگاه، می‌تواند بخت خود را در گذر از هزارتوهای اسرارآمیز آن بیازماید: جنگجویانی از خانواده‌های اصیل با سلاح سنگین و همراهی جادوگرانی که دیوارهای هزارتو را اینجا و آنجا از زمین بیرون می‌کشند، با قهرمانان بی‌نام و نشانی رقابت می‌کنند که سلاحی جز شمشیرهای کهنه و هوشمندی خود ندارند. مرزهای سرزمین تحت یورش دشمنان است و سپاهیان نیازمند فرماندهی شجاع، قوی و خردمند که آنان را به پیروزی رهنمون شود. سرانجام چه کسی پیروز از دالیز بیرون خواهد آمد؟ و چه کسی در راهروهای هوشمندانه‌ی رقیبان راه خود را گم می‌کند؟

بازی دو نفره‌ی کلاسیک 2X

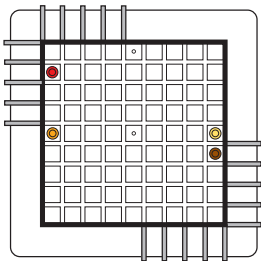


● لوازم بازی:

صفحه‌ی بازی	مهره	دیواره
۱ عدد	۲ + ۲	۱۰ + ۱۰

● چیدمان شروع بازی:

صفحه‌ی بازی بین دو بازیکن قرار می‌گیرد. هر بازیکن یک مهره را انتخاب کرده آن را در خانه‌ی میانی اولین ردیف سمت خود قرار می‌دهد. سپس هر بازیکن ۱۰ دیواره را برداشته و آنها را در سمت خود در شیارهای کناره‌ی صفحه می‌چیند. پس از اینکه بازیکنان اولین مهره‌ی خود را در خانه‌ی میانی اولین ردیف مقابل خود قرار دادند، می‌بایست با توافق یا به قید قرعه آغازکننده‌ی بازی را انتخاب کنند. اولین حرکت هر بازیکن می‌بایست قرار دادن مهره‌ی دوم خود در یک خانه‌ی دلخواه در اولین ردیف سمت خود باشد و سپس بازی به صورت معمول ادامه پیدا می‌کند. (شکل ۱)



● برنده‌ی بازی:

در این روش هر بازیکن با ۲ مهره بازی می‌کند و برنده کسی است که زودتر بتواند هر دو مهره‌ی خود را به هر نقطه‌ای در فضای پشت آخرین ردیف مقابل خود (بعد از مرز مشکی) برساند. برای این منظور هر بازیکن باید مهره‌ی خود را درون صفحه‌ی بازی پیش ببرد و در عین حال با کمک دیواره‌ها از پیشروی حریف خود جلوگیری کند.

● قانون‌های اصلی بازی:

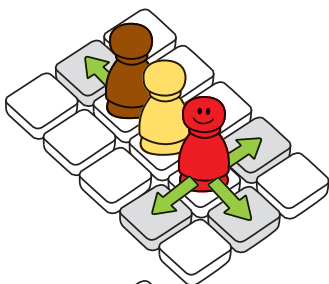
در این بازی، بازیکن‌ها به نوبت بازی می‌کنند و هر بازیکن در هر نوبت یکی از این ۲ کار را می‌تواند انجام دهد:

- (۱) مهره‌ی خود را یک خانه به جلو، عقب، چپ یا راست حرکت دهد، و یا
- (۲) یکی از دیواره‌های خود را به گونه‌ای درون شیارهای صفحه‌ی بازی قرار دهد که دو خانه از صفحه‌ی بازی را مسدود کند.

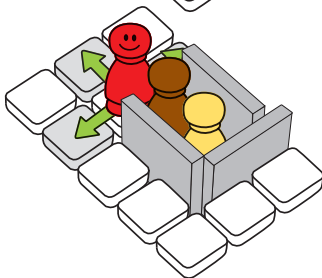
مهره‌ها حق جابه‌جایی به صورت قطری (مورب) را ندارند. در حالتی که دو یا چند مهره به صورت ردیف مجاور هم قرار بگیرند، نوبت حرکت برای هر بازیکنی که باشد، تا جایی که دیواره‌های راهش را سد نکرده باشد می‌تواند از روی ردیف مهره‌ها بپرد. (شکل ۲) در این صورت، اگر مسیر رفتن به خانه‌ی موردنظر با دیواره مسدود شده باشد، بازیکن اجازه دارد به اولین خانه‌ی مجاز در یکی از دو طرف مهره‌ی قبل از دیواره برود. (شکل‌های ۳ و ۴)

● بایدها و نبایدهای بازی:

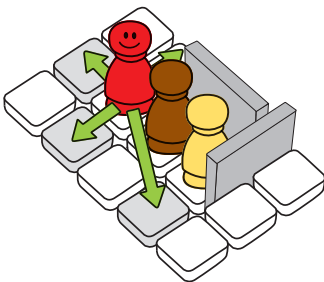
بایدها و نبایدهای این بازی همانند بازی کلاسیک است.



۲



۳



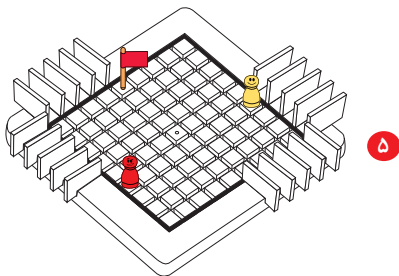
۴

● لوازم بازی:

صفحه‌ی بازی	مهره	دیواره	پرچم
۱ عدد	۱ + ۱	۱۰ + ۱۰	۱ یا ۲ عدد*

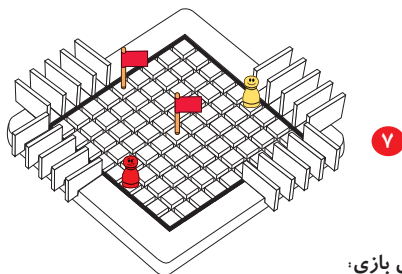
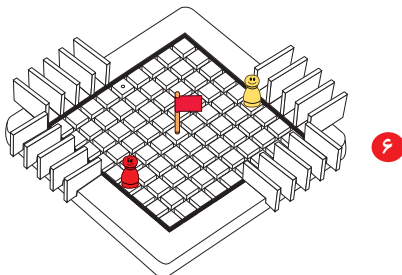
● چیدمان شروع بازی:

صفحه‌ی بازی بین دو بازیکن قرار می‌گیرد. محل قرار گرفتن مهره‌ها در این بازی متفاوت از سایر بازی‌ها و مطابق شکل ۵ است. (در ردیف ششم از سمت پرچم) هر بازیکن ۱۰ دیواره را برداشته آنها را در سمت خود در شیارهای کناره‌ی صفحه می‌چیند. اکنون بازیکنان محل جایگیری پرچم‌ها را با توافق انتخاب می‌کنند.



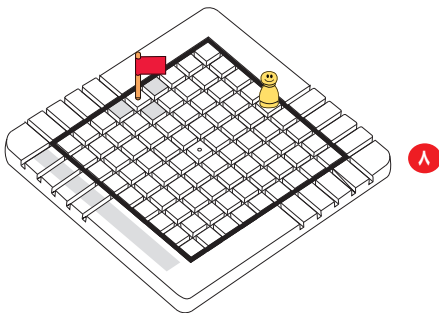
* (بسته به توافق بازیکنان برای انتخاب هدف)

بازیکنان می‌توانند با یک پرچم در حفره‌ی کناری صفحه (شکل ۵). یک پرچم در حفره‌ی خانه‌ی مرکزی (شکل ۶)، یا با استفاده از هر دو پرچم (شکل ۷) بازی کنند.



● **برنده‌ی بازی:**

اولین بازیکنی که مهره‌ی خود را به خانه‌های مشخص شده‌ی مجاور پرچم در شکل ۸ یا هر نقطه‌ای در فضای پشت آخرین ردیف مقابل خود (بعد از مرز مشکی) برساند، برنده‌ی بازی است. (شکل ۸) برای این کار می‌بایست هر بازیکن مهره‌ی خود را درون صفحه‌ی بازی پیش ببرد و در عین حال با کمک دیواره‌ها از پیشروی حریف خود به سمت هدفها جلوگیری کند.



● قانون های اصلی بازی:

با توافق یا قرعه کشی، یک بازیکن بازی را شروع می کند. بازیکنها به نوبت بازی می کنند و هر بازیکن در هر نوبت یکی از این ۲ کار را می تواند انجام دهد:

(۱) مهره ی خود را یک خانه به جلو، عقب، چپ یا راست حرکت دهد، و یا

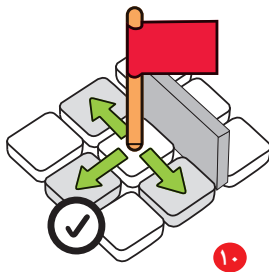
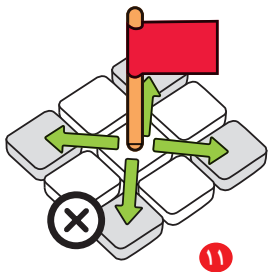
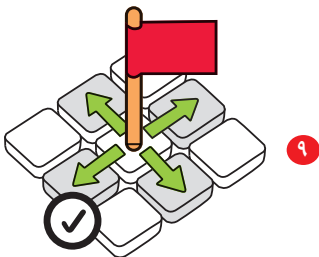
(۲) یکی از دیواره های خود را به گونه ای درون شیارهای صفحه ی بازی قرار دهد که دو خانه از صفحه ی بازی را مسدود کند.

مهره ها حق جابه جایی به صورت قطری (مورب) را ندارند.

در صورتی که دو مهره در کنار هم قرار بگیرند و هیچ دیواره ای بین آنها نباشد، بازیکنان می توانند با رعایت نوبت از روی مهره ی حریف بپرند. در این صورت اگر مسیر حرکت به خانه ی مورد نظر با دیواره مسدود شده باشد، بازیکن اجازه دارد به اولین خانه ی مجاز (که با دیواره مسدود نشده است) در یکی از دو طرف مهره ی حریف برود.

● بایدها و نبایدهای بازی:

خانه‌های مجاور پرچم (که رسیدن به آنها یکی از هدف‌های بازی است) به ۴ خانه‌ی همسایه‌ی عمودی و افقی پرچم گفته می‌شود. به شرطی که بین آنها و خانه‌ی پرچم، دیواره‌ای قرار نگرفته باشد. (شکل‌های ۹ و ۱۰) همسایه‌های قطری پرچم، خانه‌ی مجاور پرچم به حساب نمی‌آیند. (شکل ۱۱) بقیه نکات بازی همانند بازی کلاسیک است.





بازی دو نفره دالیز 2X

۳

● لوازم بازی:

پرچم	دیواره	مهره	صفحه‌ی بازی
۱ عدد	۱۰ + ۱۰	۲ + ۲	۱ عدد

● چیدمان شروع بازی:

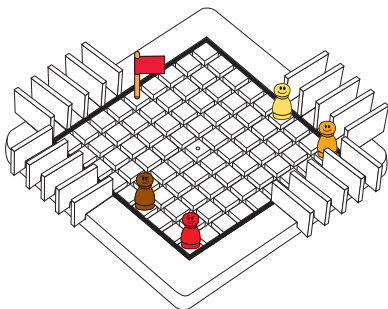
صفحه‌ی بازی بین دو بازیکن قرار می‌گیرد. هر بازیکن یک مهره را انتخاب کرده و پس از آن ۱۰ دیواره را در سمت خود در شیارهای کناره‌ی صفحه می‌چیند. اکنون بازیکنان محل جایگیری پرچم را با توافق انتخاب می‌کنند:

الف) اگر پرچم را در حفره‌ی کناری صفحه قرار دادند، هر بازیکن یک مهره‌ی خود را در خانه‌ی ششم از سمت پرچم در اولین ردیف سمت خود، و مهره‌ی دیگر خود را در همان ردیف در آخرین خانه از سمت پرچم (هر دو روبروی مهره‌ی بازیکن دیگر) قرار می‌دهد. (شکل ۱۲)

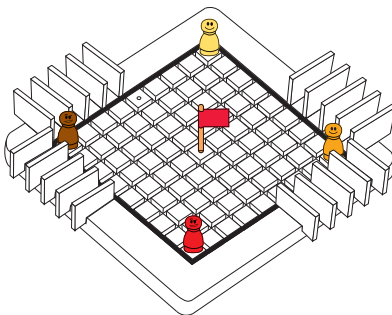
ب) اگر فقط یک پرچم را در حفره‌ی مرکزی صفحه قرار دادند، هر بازیکن می‌بایست مهره‌های خود را در دو خانه‌ی پایانی در اولین ردیف سمت خود (روبروی مهره‌های بازیکن دیگر) قرار دهد. (شکل ۱۳)

● هدف بازی:

در این روش هر بازیکن با ۲ مهره بازی می‌کند و برنده کسی است که زودتر بتواند هر دو مهره‌ی خود را به هر خانه‌ی مجاور پرچم یا هر نقطه‌ای در فضای پشت



۱۲



۱۳

آخرین ردیف مقابل خود (بعد از مرز مشکی) برساند. برای این کار می‌بایست هر بازیکن مهره‌ی خود را درون صفحه‌ی بازی پیش ببرد و در عین حال با کمک دیواره‌ها از پیشروی حریف خود جلوگیری کند.

● قانون های اصلی بازی:

با توافق یا قرعه کشی، یک بازیکن بازی را شروع می کند. بازیکن ها به نوبت بازی می کنند و هر بازیکن در هر نوبت یکی از این ۲ کار را می تواند انجام دهد:

(۱) مهره ی خود را یک خانه به جلو، عقب، چپ یا راست حرکت دهد، و یا

(۲) یکی از دیواره های خود را به گونه ای درون شیارهای صفحه ی بازی قرار دهد که دو خانه از صفحه ی بازی را مسدود کند.

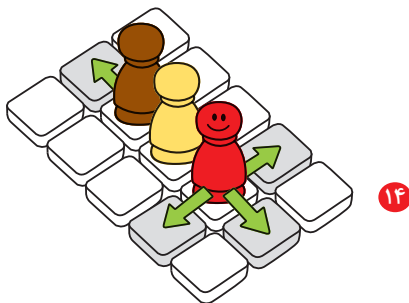
مهره ها حق جابه جایی به صورت قطری (مورب) را ندارند.

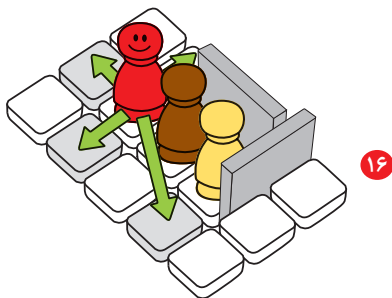
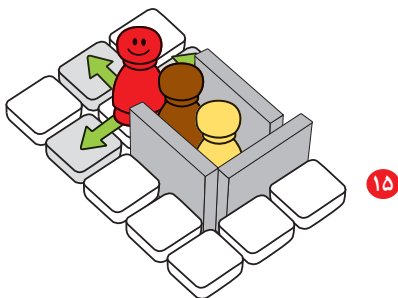
در حالتی که دو یا چند مهره به صورت ردیف مجاور هم قرار بگیرند، نوبت حرکت برای هر بازیکنی که باشد، تا جایی که دیواره ای راهش را سد نکرده باشد می تواند

از روی ردیف مهره ها بپرد. (شکل ۱۴)

در این صورت، اگر مسیر رفتن به خانه ی موردنظر با دیواره مسدود شده باشد، بازیکن اجازه دارد به اولین خانه ی مجاز در یکی از دو طرف مهره ی قبل از دیواره

برود. (شکل های ۱۵ و ۱۶)

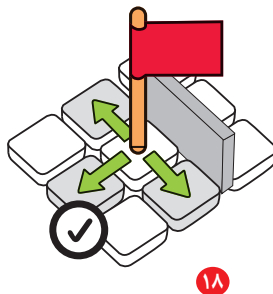
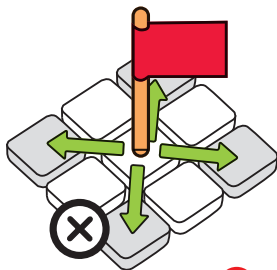
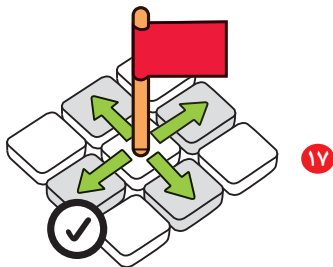




● **بایدها و نبایدهای بازی:**

۱- خانه‌های مجاور پرچم (که رسیدن به آنها یکی از هدف‌های بازی است) به ۴ خانه‌ی همسایه‌ی عمودی و افقی پرچم گفته می‌شود، به شرطی که بین آنها و خانه‌ی پرچم، دیوارهای قرار نگرفته باشد. (شکل‌های ۱۷ و ۱۸) همسایه‌های قطری پرچم، خانه‌ی مجاور پرچم به حساب نمی‌آیند. (شکل ۱۹)

۲- در این بازی، هر مهره‌ای که به خانه‌های کنار پرچم رسید از بازی خارج می‌شود تا جا برای مهره‌های دیگر باز شود.
بقیه نکات بازی همانند بازی کلاسیک است.





بازی کلاسیک چهارنفره

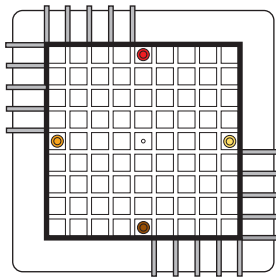
۴

● لوازم بازی:

صفحه‌ی بازی	مهره	دیواره
۱ عدد	۱ + ۱ + ۱ + ۱	۵ + ۵ + ۵ + ۵

● چیدمان شروع بازی:

هر بازیکن مهره‌ی خود را در خانه‌ی میانی یکی از چهار ضلع صفحه‌ی بازی قرار میدهد. با توافق یا قرعه‌کشی، یک بازیکن به عنوان شروع‌کننده‌ی بازی و یک جهت برای چرخش بازی انتخاب می‌شود. هر بازیکن ۵ عدد از دیواره‌ها را برداشته، در شیارهای کنار صفحه (پشت مرز مشکی) در سمت خود می‌چیند. سپس بازیکن‌ها به نوبت در جهت انتخاب شده بازی می‌کنند. (شکل ۲۰)



۲۰

● هدف بازی:

در این روش ۴ بازیکن هر کدام با یک مهره با یکدیگر رقابت می‌کنند و برنده کسی است که زودتر بتواند مهره‌ی خود را به هر نقطه‌ای در فضای پشت آخرین ردیف مقابل خود (بعد از مرز مشکی) برساند.

● قانون‌های اصلی بازی:

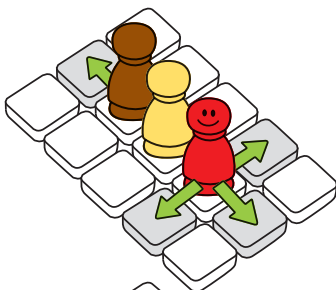
با توافق یا قرعه‌کشی، یک بازیکن بازی را شروع می‌کند. بازیکن‌ها به نوبت بازی می‌کنند و هر بازیکن در هر نوبت یکی از این ۲ کار را می‌تواند انجام دهد:

(۱) مهره‌ی خود را یک خانه به جلو، عقب، چپ یا راست حرکت دهد، و یا
(۲) یکی از دیواره‌های خود را به گونه‌ای درون شیارهای صفحه‌ی بازی قرار دهد که دو خانه از صفحه‌ی بازی را مسدود کند.
مهره‌ها حق جابه‌جایی به صورت قطری (مورب) را ندارند.

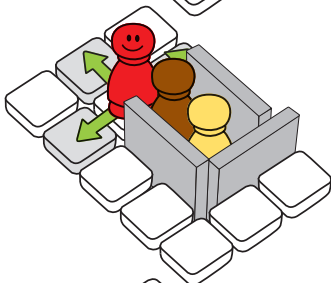
در حالتی که دو یا چند مهره به صورت ردیف مجاور هم قرار بگیرند، نوبت حرکت برای هر بازیکنی که باشد، تا جایی که دیواره‌ای راهش را سد نکرده باشد می‌تواند از روی ردیف مهره‌ها بپرد. (شکل ۲۱) در این صورت، اگر مسیر رفتن به خانه‌ی موردنظر با دیواره مسدود شده باشد، بازیکن اجازه دارد به اولین خانه‌ی مجاز در یکی از دو طرف مهره‌ی قبل از دیواره برود. (شکل‌های ۲۲ و ۲۳)

● بایدها و نبایدهای بازی:

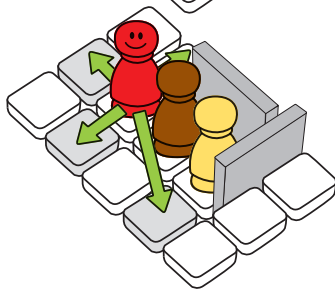
بایدها و نبایدهای این بازی همانند بازی کلاسیک است.



۲۱



۲۲



۲۳



بازی دالیز چهارنفره

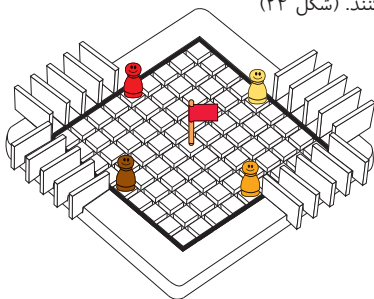
۵

لوازم بازی:

پرچم	دیواره	مهره	صفحه‌ی بازی
۱ عدد	$۵ + ۵ + ۵ + ۵$	$۱ + ۱ + ۱ + ۱$	۱ عدد

چیدمان شروع بازی:

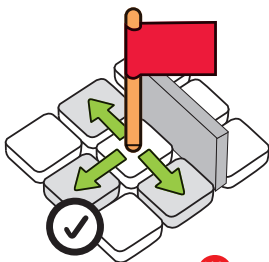
هر بازیکن مهره‌ی خود را در خانه‌ی میانی یکی از چهار ضلع صفحه‌ی بازی قرار می‌دهد و پرچم نیز در حفرة‌ی خانه‌ی مرکزی قرار می‌گیرد. با توافق یا قرعه‌کشی، یک بازیکن به عنوان شروع کننده‌ی بازی و یک جهت برای چرخش بازی انتخاب می‌شود. هر بازیکن ۵ عدد از دیواره‌ها را برداشته، در شیارهای کنار صفحه (پشت مرز مشکی) در سمت خود می‌چیند. سپس بازیکن‌ها به نوبت در جهت انتخاب شده بازی می‌کنند. (شکل ۲۴)



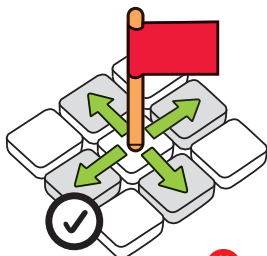
۲۴

● هدف بازی:

در این روش ۴ بازیکن هر کدام با یک مهره با یکدیگر رقابت می‌کنند و برنده کسی است که زودتر بتواند مهره‌ی خود را به هر خانه‌ی مجاور پرچم یا هر نقطه‌ای در فضای پشت آخرین ردیف مقابل خود (بعد از مرز مشکی) برساند. (شکل‌های ۲۵ و ۲۶)



۲۶



۲۵

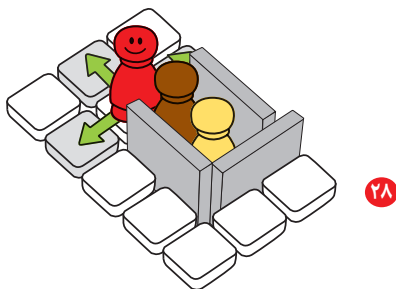
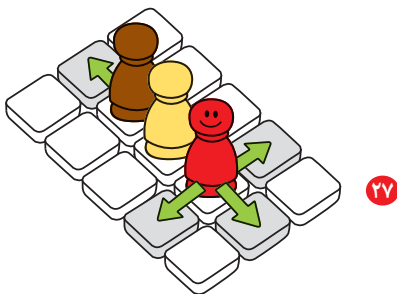
● قانون‌های اصلی بازی:

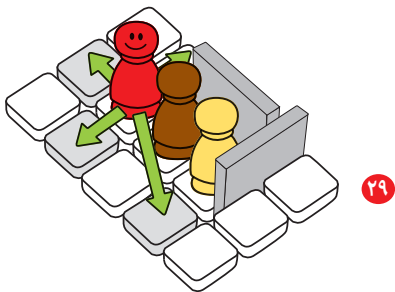
با توافق یا قرعه‌کشی، یک بازیکن بازی را شروع می‌کند. بازیکن‌ها به نوبت بازی می‌کنند و هر بازیکن در هر نوبت یکی از این ۲ کار را می‌تواند انجام دهد:

- (۱) مهره‌ی خود را یک خانه به جلو، عقب، چپ یا راست حرکت دهد، و یا
- (۲) یکی از دیواره‌های خود را به گونه‌ای درون شیارهای صفحه‌ی بازی قرار دهد که دو خانه از صفحه‌ی بازی را مسدود کند.

مهره‌ها حق جابه‌جایی به صورت قطری (مورب) را ندارند.

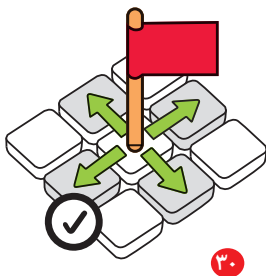
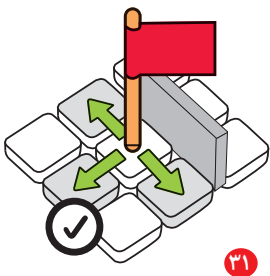
در حالتی که دو یا چند مهره به صورت ردیف مجاور هم قرار بگیرند، نوبت حرکت برای هر بازیکنی که باشد، تا جایی که دیواره‌ای راهش را سد نکرده باشد می‌تواند از روی ردیف مهره‌ها بپرد. (شکل ۲۷) در این صورت، اگر مسیر رفتن به خانه‌ی موردنظر با دیواره مسدود شده باشد، بازیکن اجازه دارد به اولین خانه‌ی مجاز در یکی از دو طرف مهره‌ی قبل از دیواره برود. (شکل‌های ۲۸ و ۲۹)

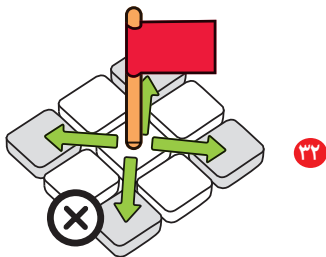




● **بایدها و نبایدهای بازی:**

۱- خانه‌های مجاور پرچم (که رسیدن به آنها یکی از هدف‌های بازی است) به ۴ خانه‌ی همسایه‌ی عمودی و افقی پرچم گفته می‌شود، به شرطی که بین آنها و خانه‌ی پرچم، دیواره‌ای قرار نگرفته باشد. (شکل‌های ۳۰ و ۳۱) همسایه‌های قطری پرچم، خانه‌ی مجاور پرچم به حساب نمی‌آیند. (شکل ۳۲)





۲- در این بازی، هر مهره‌ای که به خانه‌های کنار پرچم رسید از بازی خارج می‌شود تا جا برای مهره‌های دیگر باز شود.
بقیه نکات این بازی همانند بازی کلاسیک است.

بازی سه نفره دالیز

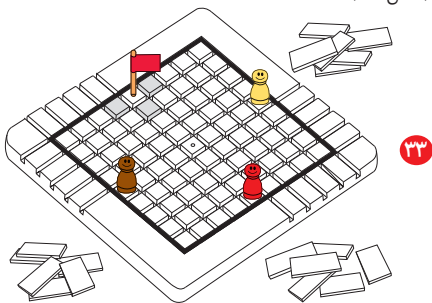
۶

● لوازم بازی:

پرچم	دیواره	مهره	صفحه‌ی بازی
۱ عدد	$۶ + ۶ + ۶$	$۱ + ۱ + ۱$	۱ عدد

● چیدمان شروع بازی:

در این بازی پرچم درحفره‌ی کناری صفحه قرار می‌گیرد. بازیکن‌ها مهره‌هایشان را در خانه‌ی میانی سه ضلع صفحه‌ی بازی (به غیر از ضلعی که پرچم کنار آن است) قرار می‌دهند. با توافق یا قرعه‌کشی، یک بازیکن به عنوان شروع کننده‌ی بازی و یک جهت برای چرخش بازی انتخاب می‌شود. هر بازیکن ۶ عدد از دیواره‌ها را بر می‌دارد و سپس بازیکن‌ها به نوبت در جهت انتخاب شده بازی می‌کنند. (شکل ۳۳)



● هدف بازی:

در این روش ۳ بازیکن هر کدام با یک مهره با یکدیگر رقابت می‌کنند و برنده کسی است که زودتر بتواند مهره‌ی خود را به خانه‌های مشخص شده‌ی مجاور پرچم در شکل ۳۳ برساند.

● قانون‌های اصلی بازی:

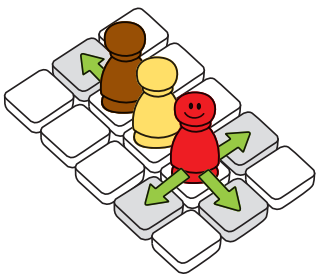
با توافق یا قرعه‌کشی، یک بازیکن بازی را شروع می‌کند. بازیکن‌ها به نوبت بازی می‌کنند و هر بازیکن در هر نوبت یکی از این ۲ کار را می‌تواند انجام دهد:

- (۱) مهره‌ی خود را یک خانه به جلو، عقب، چپ یا راست حرکت دهد، و یا
- (۲) یکی از دیواره‌های خود را به گونه‌ای درون شیارهای صفحه‌ی بازی قرار دهد که دو خانه از صفحه‌ی بازی را مسدود کند.

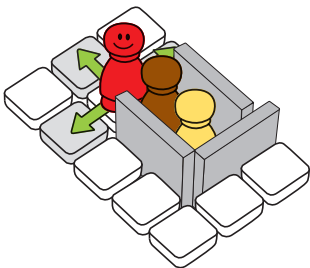
مهره‌ها حق جابه‌جایی به صورت قطری (مورب) را ندارند.

در حالتی که دو یا چند مهره به صورت ردیف مجاور هم قرار بگیرند، نوبت حرکت برای هر بازیکنی که باشد، تا جایی که دیواره‌ای راهش را سد نکرده باشد می‌تواند از روی ردیف مهره‌ها بپرد. (شکل ۳۴) در این صورت، اگر مسیر رفتن به خانه‌ی موردنظر با دیواره مسدود شده باشد، بازیکن اجازه دارد به اولین خانه‌ی مجاز در یکی از دو طرف مهره‌ی قبل از دیواره برود.

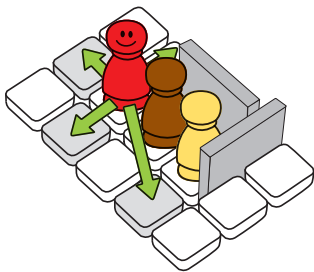
(شکل‌های ۳۵ و ۳۶)



۳۴



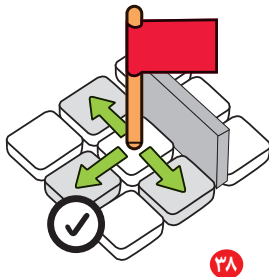
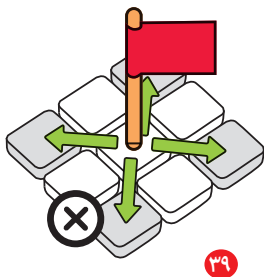
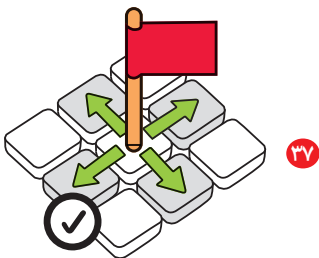
۳۵



۳۶

● **بایدها و نبایدهای بازی:**

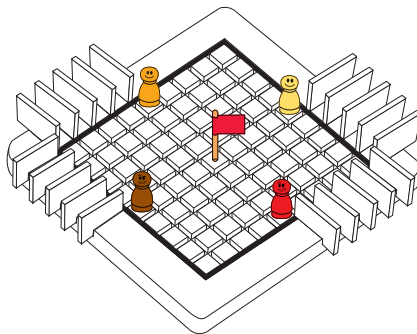
۱- خانه‌های مجاور پرچم (که رسیدن به آنها هدف بازی است) به ۳ خانه‌ی همسایه‌ی عمودی و افقی پرچم گفته می‌شود، به شرطی که بین آنها و خانه‌ی پرچم، دیوارهای قرار نگرفته باشد. (شکل‌های ۳۷ و ۳۸) همسایه‌های قطری پرچم، خانه‌ی مجاور پرچم به حساب نمی‌آیند. (شکل ۳۹)
بقیه نکات بازی همانند بازی کلاسیک است.



بازی های تورنمنت چهار نفره ی کلاسیک و دالیز

۷

هر کدام از بازی های چهار نفره ی کلاسیک و دالیز را می توان به روش رقابت تیمی نیز بازی نمود. برای این کار، ابتدا با توافق یا قرعه کشی بازیکنان به دو تیم دو نفره تقسیم می شوند به طوری که اعضای یک تیم در ضلع های روبروی هم نباشند. در هر بازی تیمی برنده است که مهره هایش زودتر از مهره های تیم دیگر به هدف ها برسند. در نهایت تیمی برنده ی تورنمنت است که بتواند در ۵ بازی بر تیم حریفش پیروز شود. (شکل ۴۰)



۴۰

● استراتژی‌های حرکتی در بازی:

یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های این بازی در این است که هیچ‌گاه نمی‌توانید به پیروزی خود مطمئن باشید، حتی در مقابل حریفی که همین چند لحظه‌ی پیش بازی را به او یاد داده‌اید! بر اساس تفکر و تجربه‌ی بازیکن، نحوه‌ی شروع بازی می‌تواند بر دو مبنای دفاعی یا تهاجمی باشد. به این معنی که یا در آغاز بازی با هدف دفاع شروع به چیدن دیوارها کنید و یا بر عکس، تهاجمی عمل کرده، با حرکت به سمت هدف‌ها، حریف را مجبور به استفاده از دیوارهایش کنید. به عنوان نمونه، به چند استراتژی و روش حرکتی زیر می‌توان اشاره نمود:

- ۱- دکتر Reed استراتژیست ارتشی، شروع بازی با محاصره‌ی حریف و باز گذاشتن طولانی‌ترین مسیرهای ممکن را پیشنهاد می‌کند. روش شروع به این صورت است که بازیکن مهره‌ی خود را سه بار جلو می‌برد، و پس از آن بستن مسیرهای حرکت حریف با دیوارها را آغاز می‌کند.
- ۲- یک استراتژی دیگر، یکسان‌سازی مسیر برای هر دو حریف است. به این معنی که با ایجاد تنها یک تنگه به کمک دیوارها، مسیرهای رسیدن به هدف برای هر دو مهره را محدود به یک مدخل مشترک کنیم.
- ۳- مواظب باشید تا استراتژی حرکتی شروع بازی نباید بیش از حد دفاعی باشد چرا که از یک طرف تعداد دیوارها محدود است و با این روش آنها را زود از دست خواهید داد، و از طرف دیگر بهتر است کمی صبر کنید تا استراتژی بازی و روند حرکتی حریف مشخص گردد.

۴- اگر حریف با چیدن دیواره‌ها، سعی در ایجاد یک سد یکپارچه و دور کردن راه شما نمود، بهترین حرکت، از بین بردن امکان طولانی کردن ردیف دیواره‌ها با گذاشتن دیواره‌ای در همان ردیف ولی با یک فاصله و در خلاف جهت ردیف دیواره‌های چیده شده است تا گذرگاهی برای خود در سد دفاعی حریف ایجاد کرده باشید.

۵- یک روش هوشمندانه‌ی دیگر، خراب کردن پل‌های پشت سر خودتان است! یعنی با توجه به اینکه هیچ بازیکنی اجازه‌ی بستن کامل مسیرهای رسیدن به هدف‌ها را بر روی دیگر مهره‌ها ندارد، به گونه‌ای مسیر پشت سر خود را ببندید که مسیر فعلی شما تنها مسیر رسیدن به هدف موردنظرتان باشد و حریف مجبور باشد راه مقابل شما برای رسیدن به آن باز بگذارد.

● تاریخچه‌ی بازی:

بازی Daliz در سال ۲۰۱۳ در انستیتو پژوهش و طراحی Houpa و بر اساس ایده‌ای از Mirko Marchesi طراحی شده است. این بازی، آخرین نسخه‌ی توسعه یافته از نسل بازی Blockade است که نخستین بار، در دهه‌ی ۱۹۷۰ توسط این طراح ایتالیایی برای شرکت Lakeside آمریکا طراحی شد. نخستین نسخه‌ی توسعه یافته‌ی بازی Blockade، بازی Pinko Pallino بود که در سال ۱۹۹۵ برای کمپانی Epta طراحی شد. نسخه‌ی توسعه یافته‌ی بعدی، بازی Quoridor بود که در سال ۱۹۹۷ توسط Mirko Marchesi برای شرکت Gigamic فرانسه طراحی شد و توانست تا سال ۲۰۰۰ جایزه‌های معتبر بین‌المللی زیادی را به دست آورد. ویژگی بارز و مشترک تمامی نسخه‌های این بازی، وجود چالش‌های هیجان‌انگیز و خلاقانه‌ی استراتژیک برای پیشروی و رسیدن به هدف است که همگی از تعداد کمی قانون‌های حرکت بسیار ساده سرچشمه می‌گیرند. این بازی‌ها، به دلیل "تعداد کم قانون‌های بازی" و "سادگی هوشمندانه در طراحی"، جذابیت بسیار بالایی دارند و به عنوان مجموعه‌ای از محبوب‌ترین و پرطرفدارترین بازی‌ای فکری در سراسر جهان شناخته می‌شوند.

نسخه‌ی Daliz، علاوه بر توسعه و بهبود در روش‌های بازی و ایده‌های اولیه، با ابداع عنصر "پرچم" جذابیتی دو چندان یافته و با هدف‌گذاری چندانگانه در روند بازی، به ابزاری مؤثر در تقویت مهارت‌های ذهنی و افزایش خلاقیت بازیکنان تبدیل شده است.

