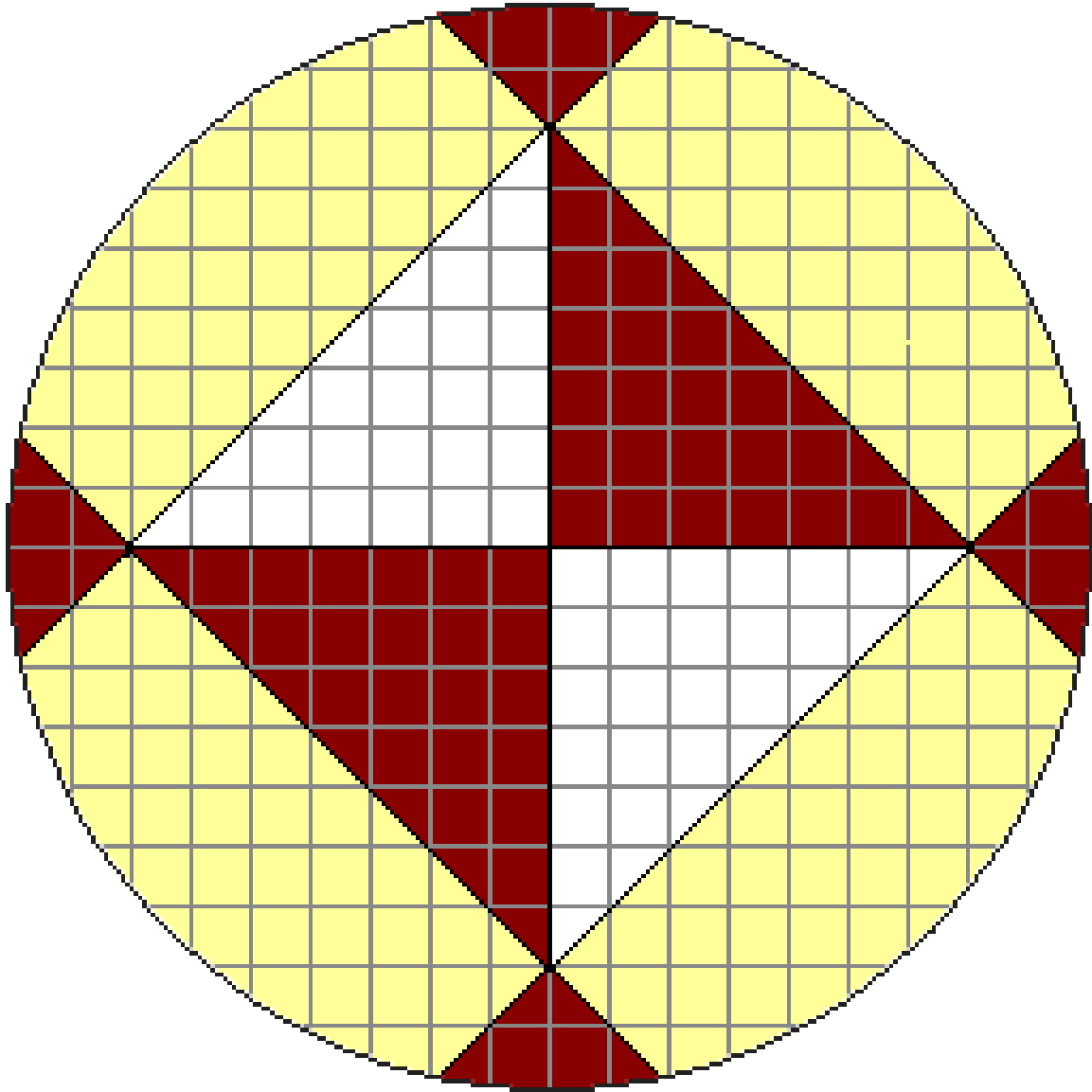


SKUD PAI SHO



Reglamento en español

Esta es una traducción al español de las reglas estandarizadas por www.skudpaisho.wordpress.com y es suya la propiedad intelectual del siguiente reglamento. El juego pertenece a Avatar: El último Maestro Aire. Como el funcionamiento nunca es explicado durante la serie, este reglamento está basado en la recopilación de diversas formas de juego a lo largo de toda la red y aunadas en este formato.

Reglamento

Objetivo

El objetivo del Pai Sho es rodear el punto central del tablero mediante un Anillo de Armonías.

En Pai Sho:

- Los jugadores utilizan sus turnos para mover o poner fichas en el tablero.
- Las fichas son puestas en las intersecciones de las líneas (y no dentro de los casilleros). Estas intersecciones son referidas como Puntos.

Fichas

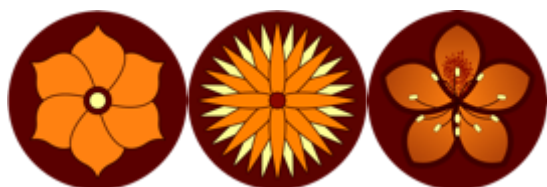
Cada jugador tiene su propio conjunto o set de fichas. Hay dos tipos de fichas: Flores Básicas y Fichas Especiales.

Flores Básicas

Las Flores Básicas están divididas entre Flores Rojas y Flores Blancas.

Flores Rojas

- Rosa x3
- Crisantemo x3
- Rododendro x3



Flores Blancas

- Jasmín x3
- Lirio x3
- Jade Blanco x3





Fichas Especiales

Las Fichas Especiales están divididas en Acentos u Objetos y Flores Especiales.

Acentos u Objetos

- Roca x2
- Rueda x2
- Maleza x2
- Bote x2



Flores Especiales

- Orquídea x1
- Loto Blanco x1



Comenzando el juego

Se decide cuál jugador es el Anfitrión y cuál es el Invitado.

El Anfitrión elige 4 Acentos para usar durante el juego (en cualquier combinación, inclusive se pueden repetir), y así mismo el Invitado; las demás fichas se apartan y no se usan durante el resto de la partida. También, si así lo desea, el Anfitrión puede elegir que ambos jugadores solo utilicen una ficha de cada una.

Entonces, el Invitado ubica una Flor Básica en la Puerta más cercana a él. El Anfitrión ubica una del mismo tipo de ficha en la Puerta opuesta (*Las Puertas* serán explicadas más adelante).

El Invitado mueve primero.

Nota: Para un juego rápido, que el Anfitrión comience con una ficha Opuesta en vez de una del mismo tipo que el Invitado.

Jugando el turno

En tu turno, puedes elegir entre Acomodar o Plantar

Acomodar – Mover Fichas

Si eliges Acomodar, mueve una de tus Flores (tanto Básicas como Especiales) que estén en el tablero. Si has logrado una Armonía, realiza tu Acción Bonus o Bonus de Armonía (el movimiento de las fichas y el Bonus de Armonía serán explicados más adelante).

Plantar – Ubicar Fichas

Si eliges Plantar, ubica una Flor Básica en una Puerta abierta.

Crecimiento y Florecimiento

Las Flores que se encuentren dentro de las puertas son consideradas en Crecimiento.

Las Flores que hayan sido movidas fuera de las puertas son consideradas Florecidas.

Armonías y Desarmonías

Nota: También se puede considerar como Resonancia y Disonancia.

Dos fichas forman una armonía si:

- Ambas fichas están florecidas y pertenecen al mismo jugador.
- Están en la misma línea vertical u horizontal, y no hay ni fichas ni puertas entre ellas. No se puede hacer Armonías en las diagonales del tablero.

No es posible que las Flores en el tablero choquen o se encuentren en un estado de Desarmonía. La Desarmonía o Disonancia es similar a la Armonía, pero no está permitido que exista en el tablero e involucra a la ficha de ambos jugadores. Ningún movimiento puede ser realizado si este resultase en el choque entre dos fichas.

Una Desarmonía puede ser creada entre dos fichas si:

- Ambas fichas están florecidas y pertenecen a cualquier jugador.
- Están en la misma línea vertical u horizontal, y no hay ni fichas ni puertas entre ellas.

Consulta la sección de “Propiedades de las Flores Básicas” para ver cuáles fichas crean o no Armonía.

Nota: A veces es difícil percatarse que un movimiento causa un choque entre fichas. En ese caso, usa las siguientes directivas durante el juego



- Si tu oponente realiza o va a realizar un movimiento que termine en un choque, hazle saber que dicho movimiento no puede ser realizado.
- Si en algún punto del juego, alguno de los jugadores se percató de que hay fichas que ilegalmente han formado una Desarmonía, remueve las fichas Chocantes del tablero y devuélvelas a la mano del o los jugador/es a quien correspondan.

Bonus de Armonía

Solo puedes obtener una Acción Bonus de Armonía por turno, sin importar cuantas Armonías hayas creado cuando mueves una pieza, o si Armonías adicionales son creadas debido a los efectos de jugar un Acento durante la Acción Bonus de Armonía.

Capturando Fichas

Cuando una de tus Flores Básicas cae sobre una Flor Básica del oponente con la cual choque, la ficha que originalmente se encontraba en ese punto es capturada.

Solo las Flores (Básicas o Especiales) florecidas pueden ser capturadas. Por el contrario, no es posible realizarlo con Flores que se encuentren en Crecimiento.

Las habilidades de captura de las Flores Especiales son explicadas en la sección "Propiedades de las Fichas Especiales".

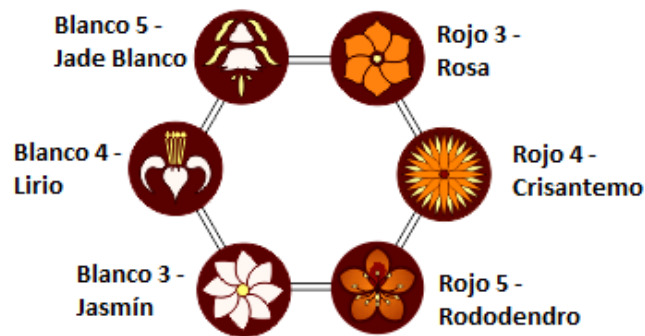
Cuando una ficha es capturada, remuévela del tablero y no puede ser usada durante el resto del juego.

Propiedades de las Flores Básicas

Cada Flor tiene sus propios movimientos y posibilidades de Armonías. Las Fichas no pueden mover por sobre otras fichas, pero pueden cambiar de dirección cualquier cantidad de veces mientras mueven.

Las Flores Básicas pueden ser referenciadas por sus nombres cortos, tales como Rojo 3 o Blanco 5, indicando su color y cuán lejos pueden mover. De esta manera, es fácil de recordar que fichas hacen Armonías o Desarmonías con otras. El orden de las fichas es circular: Rojo 3, Rojo 4, Rojo 5, Blanco 3, Blanco 4, Blanco 5 (y se comienza nuevamente la secuencia desde Rojo 3). Una ficha forma Armonías con las flores que están inmediatamente antes y después de ella (por ejemplo, Blanco 5 hace Armonía con Blanco 4 y con Rojo 3). Una ficha choca con su opuesta (por ejemplo, Rojo 3 con Blanco 3).





Flores Rojas

Rosa (Rojo 3)

- Puede mover hasta 3 espacios
- Armoniza con el Jade Blanco y con el Crisantemo
- Choca con el Jasmín



Crisantemo (Rojo 4)

- Puede mover hasta 4 espacios
- Armoniza con la Rosa y con el Rododendro
- Choca con el Lirio



Rododendro (Rojo 5)

- Puede mover hasta 5 espacios
- Armoniza con el Crisantemo y con el Jasmín
- Choca con el Jade Blanco



Flores Blancas

Jasmín (Blanco 3)

- Puede mover hasta 3 espacios
- Armoniza con el Rododendro y con el Lirio
- Choca con la Rosa



Lirio (Blanco 4)

- Puede mover hasta 4 espacios
- Armoniza con el Jasmín y con el Jade Blanco
- Choca con el Crisantemo



Jade Blanco (Blanco 5)

- Puede mover hasta 5 espacios
- Armoniza con el Lirio y con la Rosa
- Choca con el Rododendro



Propiedades de las Fichas Especiales

Cada Ficha Especial influye de manera particular en el juego. Consulta la sección “Bonus de Armonía” para más información sobre cuando se juegan las Fichas Especiales.

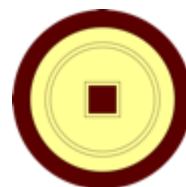
Nota: Algunas fichas tienen efectos en Áreas Circundantes. Eso se refiere a que afectan tanto a los puntos adyacentes como diagonales.

Acentos u Objetos

Los Acentos u Objetos son fichas que tienen efectos particulares.

Roca

- Se juega en una intersección abierta (un punto donde no haya ninguna ficha).
- Ninguna ficha puede formar Armonía en toda la línea vertical u horizontal donde se encuentra la Roca. Cualquier Armonía que fuese a ser creada en cualquier lugar de estas líneas es cancelada. Esto no se aplica a las Desarmonías (pero de todas formas corta las Armonías y Desarmonías, como cualquier otra ficha que se meta entre medio de otras dos). Los efectos de la Roca duran mientras este en el tablero.
- No puede ser movida por una rueda.



Rueda

- Se juega en una intersección abierta (un punto donde no haya ninguna ficha).
- Cuando se juega, la Rueda rota todas las fichas en los puntos circundantes, moviéndolas un espacio en sentido horario, alrededor de la Rueda.
- *Una rueda no puede ser jugada en un punto donde fuese a mover una roca, genere una Desarmonía, o si fuese a mover una ficha en una zona del jardín de color opuesto, fuera del tablero dentro de una Puerta o fuera de una Puerta.*



Bistorta/Maleza

- Se juega en una intersección abierta (un punto donde no haya ninguna ficha).
- Cualquier Flor florecida que ese encuentre en los puntos circundantes a la Maleza es drenada e imposibilitada de hacer Armonía. Cualquier Armonía que fuese a ser formada por fichas que se encuentren en puntos circundantes es cancelada. Esto no se aplica a las Desarmonías. Los efectos de la Maleza duran mientras este en el tablero.



Bote

- Puede ser jugada sobre cualquier Flor florecida o Acento.
- Si es jugado sobre una Flor, muévela hacia un punto circundante vacío y ubica el Bote en la posición original de dicha Flor.



- Si es jugada sobre un Acento, ambas se consideran capturadas y se remueven del tablero.
- *Un Bote no puede ser jugado de manera que cause un choque entre fichas, y no puede mover fichas a una zona del jardín del color opuesto o dentro de una puerta.*

Flores Especiales

Loto Blanco

- Puede mover hasta 2 espacios
- Forma Armonías con las Flores Básicas de ambos jugadores. La Armonía pertenece al jugador que posea la Flor Básica.
- No puede ser capturada, excepto por una Orquídea que esté habilitada para capturar fichas.



Orquídea

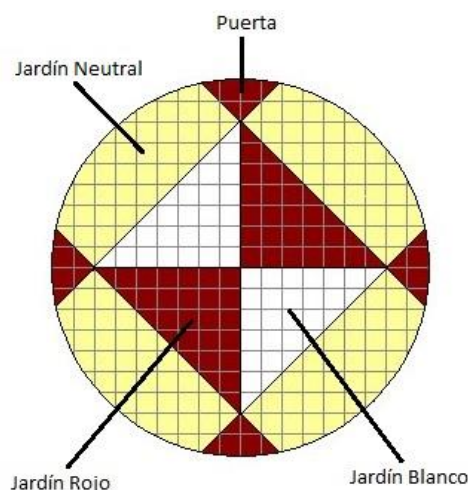
- Puede mover hasta 6 espacios
- Las Flores florecidas que se encuentren en espacios circundantes a la Orquídea quedan atrapadas y no pueden moverse.
- Si no hay un Loto Blanco florecido en el tablero, la Orquídea no puede ser capturada, excepto por una Orquídea del oponente que esté habilitada para capturar fichas.
- Si posees un Loto Blanco florecido:
 - Tu Orquídea puede ser capturada por cualquier Flor del oponente
 - Tu Orquídea puede capturar cualquier Flor del oponente



Jardines y Puertas

El tablero de Pai Sho esta separado en áreas llamadas Jardines y Puertas. Las pequeñas áreas rojas ubicadas en los 4 lados del tablero se llaman Puertas. Todas las demás áreas se llaman Jardines, y pueden ser Neutrales, Rojos o Blancos.

En algunos puntos del tablero, las fichas pueden estar en más de un área al mismo tiempo. Una ficha se encuentra en un área, si en el punto en el que se localiza está tocando dicha área.



Puertas

Las puertas son los puntos dentro de las áreas rojas a los lados del tablero. Hay 4 puertas.

Puertas Abiertas

Una puerta se encuentra abierta mientras no haya ninguna ficha en ella.

Usos de una Puerta Abierta:

- Las Flores (Básicas y Especiales) son jugadas en las puertas cuando son plantadas.
- Flores en las Puertas (en Crecimiento):
 - No forman Armonía o Desarmonía con ninguna Ficha.
 - No pueden ser capturadas.
- No puedes mover una ficha que se ya se encuentre en el tablero hacia dentro de una Puerta.
- Los Acentos no pueden ser ubicados dentro de las Puertas.

Jardines

Las áreas rojas del tablero (exceptuando las Puertas) son Jardines Rojos, las áreas blancas son Jardines Blancos, y las áreas amarillas (o sin color) son los Jardines Neutrales.

Uso de los Jardines

- Las Flores Blancas no pueden terminar su movimiento quedando completamente dentro de un Jardín Rojo.
- Las Flores Rojas no pueden terminar su movimiento quedando completamente dentro de un Jardín Blanco.
- Cualquier Flor puede moverse dentro de un Jardín Neutral.
- Las Flores Especiales pueden moverse por cualquier Jardín.

Victoria

El juego termina si un Anillo de Armonía es formado, un jugador juega su última Flor Básica o si un jugador se rinde.

Anillo de Armonía

El juego termina cuando un jugador crea un Anillo de Armonía, la cual es una cadena de Armonías que rodea el punto central del tablero. El jugador que logre realizar el Anillo de Armonías es el ganador.

No más Flores Básicas

El juego termina cuando un jugador juega su última Flor Básica. Cuando esto ocurre, el jugador con más Acentos sobrantes gana. En caso de que tengan la misma cantidad de Acentos, el jugador con mayor cantidad de Armonías gana.



Rendición

El juego puede terminar cuando un jugador se rinde, pero eso no es divertido. Nunca podrás ganar si te rindes, a menos que accedas a darle a tu oponente un regalo que el/ella considere suficiente como para que te merezcas ganar.

