

Skud Pai Sho

Livro de regras padrão de Pai Sho. Para jogar online, acesse SkudPaiSho.com. Contato: [@SkudPaiSho](https://www.instagram.com/SkudPaiSho)
Caso queira respostas para “Como [alguma regra] funciona exatamente?”, acesse as regras completas explicadas em skudpaisho.wordpress.com (material em inglês)

Objetivo

O objetivo do jogo de Pai Sho é ser o primeiro jogador a criar um *Anel Harmônico*, uma cadeia de *Harmonias* que contenha o centro do tabuleiro dentro de si.

Harmonias

Uma *Harmonia* é criada quando duas das *Peças de Flor* harmoniosas de um jogador estiverem alinhadas, sem outras peças ou *Portões* entre elas. Além disso, elas não podem estar *Germinando* em nenhum *Portão*.

De forma semelhante, um *Conflito* se dá quando duas *Peças de Flor* conflitantes de qualquer um dos jogadores se alinhariam, mas não é permitido que nenhuma peça no tabuleiro entre em *Conflito* com outra. Portanto, você não pode fazer movimentos que resultariam em *Conflito*, mas, caso seja detectado em algum ponto do jogo que houve um movimento ilegal que gerou *Conflito*, deve-se retornar as peças envolvidas para a mão de seus respectivos donos e prosseguir o jogo.

Se preparando para jogar

Antes do primeiro movimento:

- Os jogadores escolhem 4 *Peças de Intensidade* cada;
- O Convidado escolhe uma *Peça de Flor Básica*;
- Cada jogador coloca uma peça do tipo escolhido pelo Convidado no *Portão* mais próximo de si;
- Em seguida, o Convidado faz o primeiro movimento.

Tabuleiro

- As peças são jogadas nas intersecções dos quadrados;
- **Portões:** Existem 4 *Portões* nos pontos cardeais do tabuleiro. As *Peças de Flor* devem ser *Plantadas* em um *Portão* antes de poderem realmente adentrar o jogo, quando são consideradas *Florescendo*. Enquanto a peça

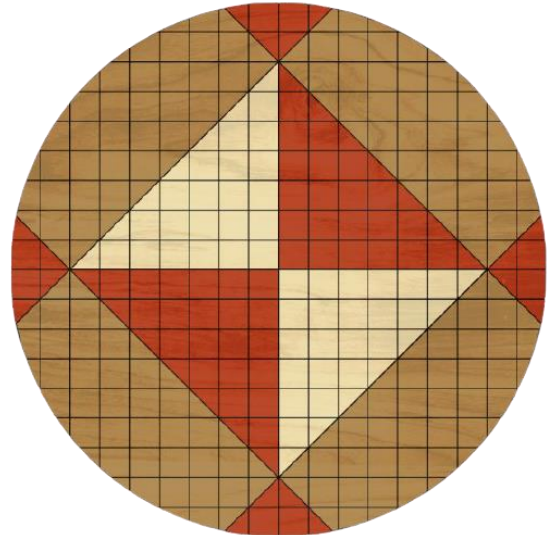


Figura 1 - O Tabuleiro de Pai Sho

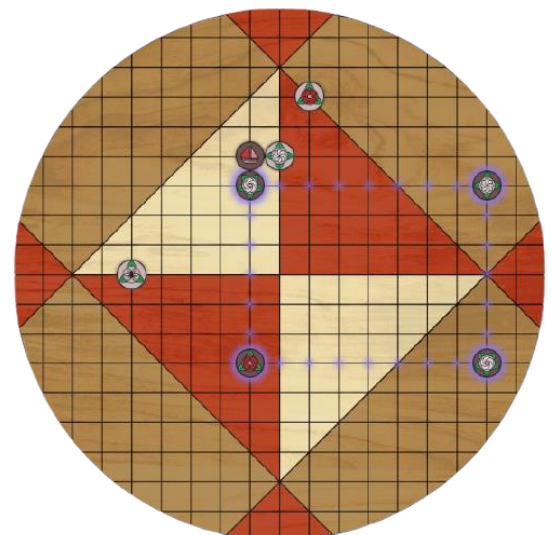


Figura 1a - O Anel Harmônico

estiver parada no *Portão*, diz-se que ela está *Germinando*. Uma vez que uma peça tenha saído e começado a *Florescer*, não pode mais ocupar o espaço de nenhum *Portão*;

- **Jardins:** As regiões coloridas no tabuleiro, ditam a possibilidade de movimentação das *Peças de Flores Básicas*. Existem 3 tipos de *Jardim*: os *Jardins Neutros*, nos quais qualquer peça pode se movimentar; os *Jardins Vermelhos*, nos quais apenas as *Flores Básicas Vermelhas* podem se movimentar; e os *Jardins Brancos*, nos quais apenas as *Flores Básicas Brancas* podem se movimentar. Contudo, existe ainda um quarto tipo de terreno: os pontos de intersecção dos *Jardins Vermelhos* com os *Jardins Brancos*, que são como os *Jardins Neutros*, permitindo qualquer tipo de peça. Além disso, as *Peças de Flores Especiais* não possuem restrições, podendo se movimentar em qualquer um dos *Jardins*.

Jogando na sua vez

Durante o seu turno, você pode *Acomodar* (mover uma *Peça de Flor* no tabuleiro) ou *Plantar* (colocar uma nova *Peça de Flor Básica* em um *Portão* aberto).

Se você formar uma *Harmonia* entre qualquer das suas peças quando *Acomodar*, você recebe um *Bônus de Harmonia*, podendo escolher uma das seguintes ações:

- Colocar uma *Peça de Intensidade* em algum lugar do tabuleiro;
- Plantar uma *Flor Especial*;
- Caso você não tenha flores *germinando* (não possua *Peças de Flor* nos *Portões*), plantar uma *Flor Básica*.

Peças de Flores Básicas

Jogadores possuem 3 peças de cada *Flor Básica*. As peças:

- Podem mover-se no máximo o número de espaços que consta em seu nome.
- *Harmonizam* com suas peças adjacentes (figura 2)
- *Conflitam* com a peça oposta (figura 2)
- *Capturam* peças que sejam *Conflitantes* ao se mover para o espaço em que esta se encontra
- Não podem encerrar seu turno em um *Jardim* da cor oposta, mas podem mover-se através deles.

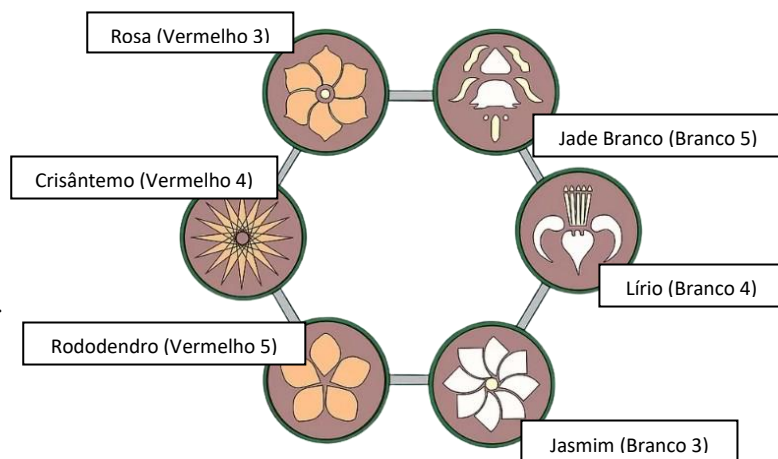


Figura 2 – As Flores Básicas

Peças de Intensidade

Jogadores possuem 2 de cada tipo de *Peça de Intensidade* (mas descartam 4 antes do jogo). *Peças de Intensidade* não podem ser colocadas em *Portões*, nem podem ser jogadas de forma a mover uma *Peça de Flor Básica* para um *Jardim* de cor oposta, para dentro ou para fora de um *Portão* ou de maneira que causasse um *Conflito*.



O Rochedo: colocado em uma intersecção aberta. Cancela harmonias nas linhas vertical e horizontal em que se encontra e não pode ser movido por uma *Roda*



A Roda: colocada em uma intersecção aberta. Rotaciona as peças que a rodeiam em sentido horário (desde que não mova nenhuma peça para um ponto não permitido)



Bambu Americano: colocado em uma intersecção aberta. Cancela *Harmonias* formadas pelas peças em volta



O Barco: colocado sobre uma *Peça de Flor* ou *Peça de Intensidade*. Pode mover uma flor para um espaço no entorno (assim tomando o lugar original da flor) ou remover uma *Peça de Intensidade* (tirando ambos do jogo).

Flores Especiais

Jogadores possuem 1 de cada *Flor Especial*.



Lótus Branca: pode se mover até 2 espaços e forma *Harmonia* com qualquer *Peça de Flor Básica* de ambos os jogadores (a *Harmonia* é do jogador a que pertencer a *Flor Básica*)



Orquídea: pode se mover até 6 espaços, prende as *Peças de Flor* adversárias ao redor de forma que não possam se mover exceto por ação de uma *Peça de Intensidade* e, caso o jogador possua uma *Lótus Branca florescendo* (que está no tabuleiro, fora do *Portão*), sua Orquídea pode ser capturada por qualquer *Peça de Flor* adversária e capturar outras *Peças de Flor*.



Regras traduzidas, adaptadas e compiladas por Luis Felipe Fernandes.
Contato: lufesales10@gmail.com