

Capture Pai Sho

capture Pai Sho توسط تام فورد ایجاد و طراحی شده است. در پایان بازی

کسی که بیشترین مهره را روی تخته داشته باشد برنده است.

مهره (به ترتیب چرخه ضبط)

دای لی - وا تو - گراز پرنده - پیاندائو - ماهی - اوناگی - جنگجو کیوشی -

نیلوفر سفید - اژدها - راهب باد - درخت زمان - جغد

چرخه ضبط

هر مهره می تواند سه مهره بعدی را در چرخه ضبط کند. (بنابراین ، هر مهره

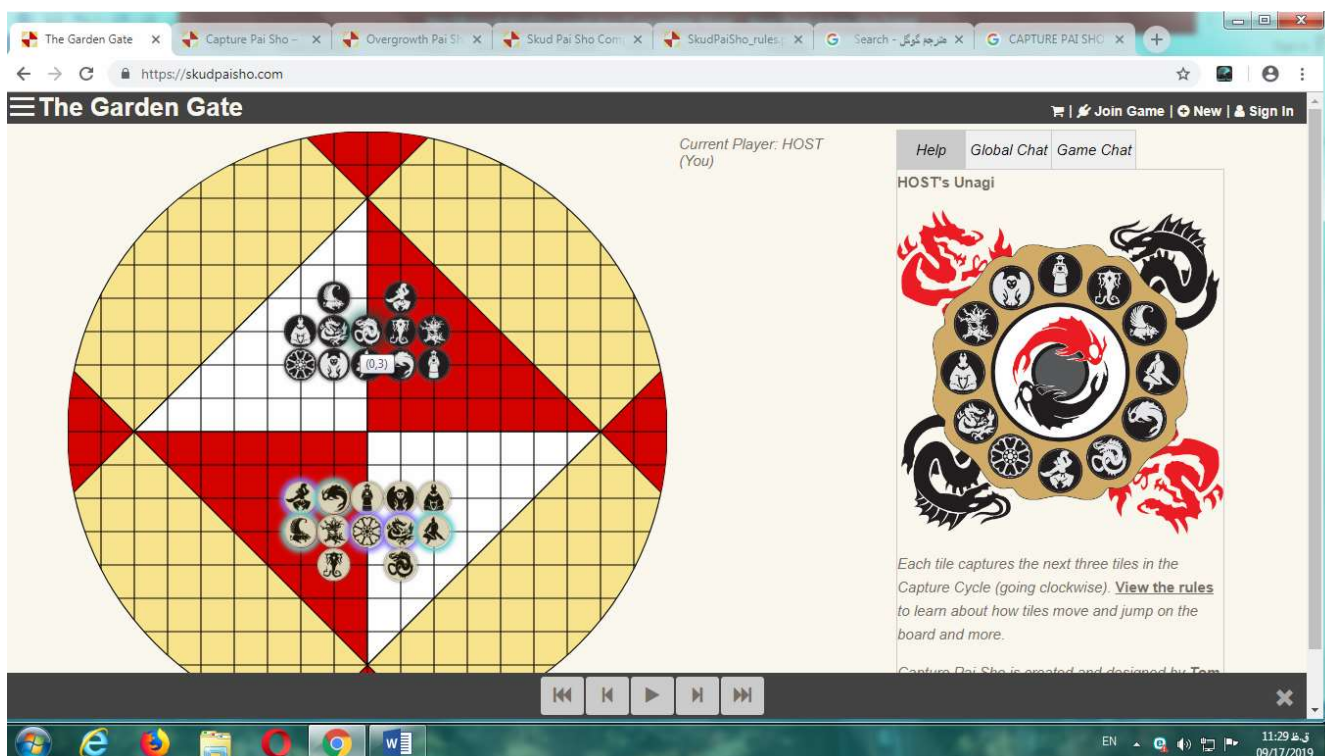
می تواند توسط سه مهره قبلی در چرخه اسیر شود.)

راه اندازی بازی

مهره ها بطور تصادفی انتخاب شده و مطابق شکل زیر بر روی صفحه قرار داده

می شوند.

در اینجا نمونه راه اندازی صفحه وجود دارد:



بازی کردن بازی

بازیکنان به طور پشت سرهم نوبت می گیرند و به نوبه خود ، می توانند یکی از مهره های خود را حرکت دهند یا پرش کنند.

حرکت: به نوبه خود ، یک مهره می تواند حرکت کند یا پرش کند. مهره ها می توانند با هر نوع عملی ضبط شوند.

جابجایی: حداکثر ۳ فاصله جابجا می شوند. مهره ها در امتداد خطوط روی تخته حرکت می کنند ، بنابراین در بعضی از نقاط ، مهره ها نیز می توانند به صورت مورب حرکت کنند.

پرش: مهره های شما می توانند در جهت طبیعی حرکت از روی یکی از مهره های خود پرش کنند (در امتداد خطوط تخته از جمله خطوط مورب).

مهره های شما می توانند به صورت مورب پرش کنند اگر مهره شما یکی از دو نقطه ای را که از آن پرش می کند ، اشغال می کند (نکته دیگر پرش ممکن است خالی باشد یا توسط هر مهره دیگری ، از جمله مهره حریف) اشغال شده است. به عنوان مثال ، اگر مهره اوناگی در بالا و در سمت راست مهره نیلوفر سفید دارید ، مهره نیلوفر سفید شما می تواند به صورت مورب به نقطه ای که از بالا و در سمت راست اوناگی است پرش کند.

ضبط کردن: هنگامی که مهره شما روی یک مهره دشمن که قادر به تصرف آن است جابجا شود (یا بپرید) ، مهره دشمن از بازی خارج شده و ضبط کردن مهره به پایان می رسد.

نکته:

مهره جاودانه: اگر در چرخه اسیر سه مهره متوالی ضبط کنید ، یکی از مهره های شخصی شما قادر نخواهد بود توسط حریفان اسیر شود و جاودانه می شود. (به عنوان مثال: اگر لوتوس ، اژدها و راهب حریف خود را ضبط کنید ، دیگر

نمی تواند درخت زمان شما توسط حریفتان ضبط شود ، زیرا طرف مقابل شما دیگر مهره ای برای گرفتن درخت زمان ندارد.)

محافظ عالی: هر مهره یک محافظ عالی دارد ، همان مهره است که می تواند تمام مهره های حریف شما را که قادر به ضبط یکی از مهره های شما هستند ، ضبط کند. (به عنوان مثال: ماهی محافظ کامل ازدها است ، زیرا می تواند مار ، جنگجو کیوشی و نیلوفر سفید را ضبط کند.)

پایان بازی

بازی به پایان می رسد که برای هر بازیکنی که امکان آن را ندارد که مهره های بیشتری را ضبط کند.

این می تواند هنگامی اتفاق بیفتد که تمام مهره های یک بازیکن ضبط شوند ، اما همچنین در صورت جاودانه شدن مهره های باقیمانده (یعنی دیگر نمی توان آنها را ضبط کرد زیرا تمام مهره هایی که می توانند آنها را ضبط کنند ، ضبط شده اند) ، یا مهره بی وقفه دیگری را تعقیب می کند (در این حالت بازیکنان باید برای پایان دادن به بازی توافق کنند).

