

سكد باي شو

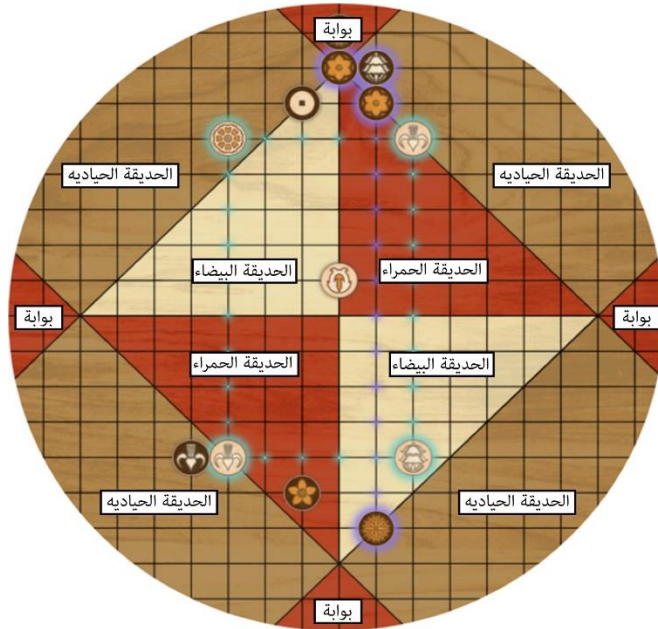
الهدف

الهدف من اللعبة ان تكون اول لاعب يصنع خاتم الانسجام، سلسلة من التناغمات التي تحاصر مركز الطاولة بدون ان تلمسه.

التناغمات

التناغم يحدث عندما تكون الدائرتان الزهرتين قابلين للتناغم لنفس اللاعب بنفس الخط العرضي والطولي بدون أي دائرة او بوابة بوسطهم، والدائرتين لا يكونوا على بوابة.

بطريقة مشابهة التصادم يحدث عندما تكون الدائرتين الزهرتين قابلين للتصادم كل واحدة تنتمي للاعب مختلف بنفس الخط العرضي او الطولي، لكن ليس مسموح لاي دائرة ان تصادم لذلك لا يمكنك القيام بحركة سوف ينتج عنها تصادم دائرتين.



الدوائر

كل شكل دائري يستخدم للعب اللعبة ولها أنواع سوف نناقشها لاحقاً.

الطاولة

يتم لعب الدوائر على التقاطعات

البوابات: توجد أربع بوابات، هنا تظهر دوائر

الزهور عندما نضعها على الطاولة، لا يمكن ان

تحرك الدوائر الموجودة بالطاولة لمكان بوابة من البوابات.

الحدائق: المناطق مختلفة الألوان على الطاولة التي تؤثر بأين تستطيع

دوائر الزهور الأساسية التحرك سوف نناقش جميع أنواع الدوائر لاحقاً.

بلومنق وقرونق: دوائر الزهور تسمى "قرونق" عندما تكون في منطقة البوابة، وتسمى

"بلومنق" عندما تكون باي مكان آخر على الطاولة.

سكد باي شو

نظام اللعبة

قبل الحركة الأولى:

كل لاعب يختار أربعة دوائر اكسنت لكي يلعب بها اثناء اللعبة.
الضيف (اول لاعب) يختار دائرة الزهرة الأساسية، كل لاعب يبدأ بواحدة من هذه الدوائر في البوابات المتقابلة.
بعد ذلك، يقوم الضيف بالخطوة الأولى في اللعبة.

لعب الدور

اثناء الدور، اما ان (تحرك زهرة الدائرة على الطاولة) او ان (تضع دائرة جديدة من الزهرة الأساسية في بوابة فارغة).

إذا شكلت تناغم جديد بين أي من الدوائر عندما كنت تحركها، تحصل على علاوة التناغم ويمكنك فعل واحد من الاتي:

* وضع دائرة الاكسنت على الطاولة

* وضع دائرة الزهرة مميزة

* إذا لم يكن لديك ازهار القرونق (دائرة زهرة بالبوابات)، يمكنك وضع دائرة الزهرة الأساسية

القبض

عندما تقفز دائرة على دائرة اخرى وتختفي دائرة ولا تستطيع ارجاعها.



سكد باي شو

ازهار الدوائر الأساسية

كُل لاعب لديه ٣ من كل زهرة دائرة أساسية. تستطيع ان:

* تتحرك إلى مسافات مساوية للرقم الموجود في أسمائها

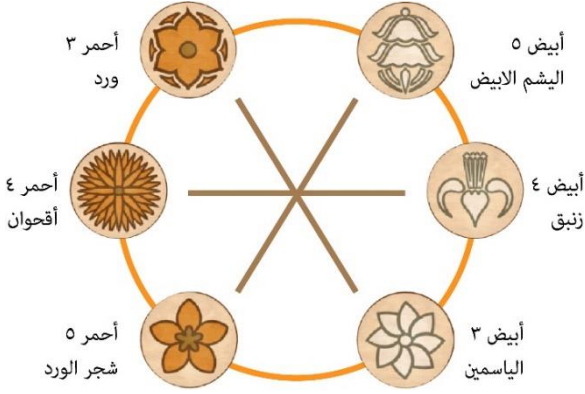
* تشكل تناغم مع الدوائر المجاورة لها بالصورة الأولى

* تتصادم مع الدوائر التي لها نفس الرقم ولها لون معاكس

* تقبض على الدوائر المتصادمة بالقفز عليها

* لا يمكنك انهاء دورك بزهرة في حديقة بلون معاكس للونها

(مع ان الدوائر تتحرك باي مكان فارغ) تستطيع تحريك أي زهرة للحديقة حيادية اللون



دوائر الاكسنت

كُل لاعب يبدأ باثنين من كل دائرة اكسنت (ولكن يختار اربعة ليبدأ اللعبة)، لا يمكنك

وضع دوائر الاكسنت في مناطق البوابات، لا يمكنك ان تستخدم دوائر الاكسنت بطريقة

تحرك زهرة دائرة أساسية لحديقة معاكسة للونها او تجعل الدوائر تتصادم.

صخرة – تُلعب على تقاطع مفتوح، تلغي التناغمات على الخطوط الطولية والعرضية التي تكون عليها ولا تستطيع تحريكها بعجلة.

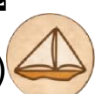
عجلة – تُلعب على تقاطع مفتوح، تدور كل الدوائر حولها خطوة واحدة باتجاه عقارب الساعة (طالما لا تحرك دائرة خارج الطاولة او داخل أو خارج البوابة).

بطباط – تُلعب على تقاطع مفتوح، تلغي التناغمات التي تشكلت من الدوائر المحيطة بها.

قارب – تُلعب على دائرة زهرة او دائرة اكسنت، تُحرك دائرة الزهرة للاماكن المحيطة بها

(القارب يأخذ المكان الأصلي لدائرة الزهرة) او تقبض على دائرة اكسنت (تزيل دائرة

الاكسنت والقارب أيضا يختفي من اللعبة).



سكد باي شو

الازهار المميزة

كُل لاعب لديه ١ من كل دائرة زهرة مميزة.

اللويس الابيض – تتحرك خطوتان. تشكل تناغم مع كل دوائر الزهور الأساسية لاي لاعب (التناغم ينتمي للاعب الذي يمتلك دائرة الزهرة الأساسية)



زهرة الأوركيد – تتحرك ست خطوات. تجمد دوائر الزهور المحيطة بها التي تنتمي للخصم ثم لا تستطيع تحريك الدوائر الا بمساعدة دائرة اكسنت، إذا كان لديك بلومنق لويس ابيض (معناه ان مكانه خارج البوابة)، زهرة الأوركيد...



* تستطيع ان تقبض على أي دائرة زهرة

* أي دائرة زهرة تستطيع القبض على زهرة الأوركيد



انهاء اللعبة

اللعبة تنتهي عندما يشكل أحد اللاعبين خاتم تناغمات ويفوز.

اللعبة سوف تنتهي أيضا عندما لاعب يلعب او لاعبة تلعب باخر دائرة زهرة اساسية لديها او لديه، عندما يحدث هذا، اللاعب مع التناغمات الأكثر التي تعبر خط الوسط على الطاولة يفوز وتنتهي اللعبة.

