

Skud pai sho

برای شروع یادگیری ابتدا صفحه و مهره ها را روبه روی خود قرار داده و سپس ادامه متن را بخوانید.

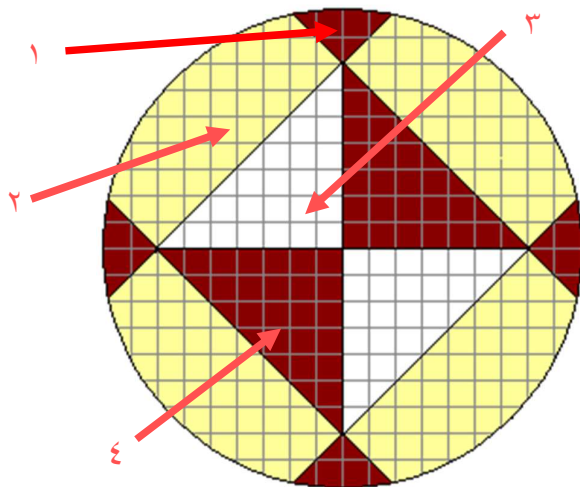
آشنایی با مهره ها و برخی اصطلاحات:

مهره ها در بازی دو نوع هستند، مهره های گل و لهجه. به آن ۲۰ مهره ای که شکل گل دارند، گل می گویند، و به باقی مهره ها لهجه میگویند.

گل ها دو دسته هستند: گل‌های اصلی و مخصوص آن گل‌هایی که به تعداد ۳ تا از آن ها موجود است را اصلی و به آن ۲ مهره باقی مانده مخصوص می گویند.

نکته: اکثر مهره ها بر روی خطوط قرار میگیرند مگر اینکه خلافش ذکر شود.

باغها و دروازه ها



تخته پای شو به مناطق جداگانه ای به نام باغ ها و دروازه ها جدا می شود. مناطق قرمز کوچک در چهار طرف تخته ، دروازه (بخش ۱) است. کلیه مناطق دیگر این تخته یا باغ خنثی، باغ سفید یا باغ سرخ هستند.

مناطق بزرگ قرمز روی تخته ، **باغ های سرخ**(بخش ۴) است ، مناطق سفید رنگ روی تخته ، **باغ های سفید**(بخش ۳) و مناطق زرد (یا غیر رنگی) **باغ های خنثی**(بخش ۲) هستند.

مهره های گل سفید مجاز نیستند که حرکت خود را در باغ های سرخ تمام کنند. همچنین مهره های گل سرخ مجاز نیستند که حرکت خود را در باغ های سفید تمام کنند. مهره گلی می تواند وارد باغ خنثی شود. مهره های گل مخصوص می توانند وارد هر باغی شوند.

نکته: حرکت بر روی مرزهای دو باغ اشکال ندارد بلکه نباید کاملا واردشان شوند **دروازه:** به مناطق قرمز مثلثی شکل که در هر یک از چهار گوشه صفحه قرار دارد، دروازه میگویند (بخش ۱ شکل صفحه آخر). گل ها از طریق دروازه هنگامی که هیچ مهره روی دروازه وجود ندارد(که به این دروازه ها، دروازه های باز می گویند)، وارد زمین می شوند.

گل در حال رشد: به گلی که در یک دروازه قرار دارد، در حال رشد می گویند. **شکوفه:** به گل هایی که از دروازه خود بیرون آمده اند ، شکوفه میگویند. آشنایی با مهره ها:

نکته: هر گل با یکسری از گلهای دیگر هماهنگ است و بابرخی دیگر، در تضاد است که بعدا از این روابط استفاده می شود

نکته در خصوص گل در یک دروازه (گل در حال رشد):

با مهره های دیگر هماهنگی یا ناهماهنگی ایجاد نمی کند، اسیر نمی شود، شما نمی توانید مهره که از قبل روی تخته قرار دارد را روی دروازه بگذارید. مهره های لهجه ای را **نمی توان** روی دروازه قرار داد.

مه‌ره ه‌ای گل اص‌لی

گل‌های قرمز

گل رز (قرمز ۳)



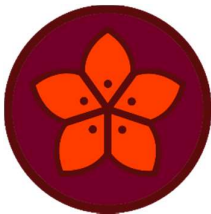
می تواند تا ۳ خانه حرکت کند
هماهنگ با سفید جید و گل داوودی است.
در تضاد با یاس

گل داوودی (قرمز ۴)



می تواند تا ۴ خانه حرکت کند
با رز و رودندرون هماهنگ است
در تضاد با لیلیوم

رودندرون (قرمز ۵)



می تواند تا ۵ خانه حرکت کند
هماهنگ با گل داوودی و یاس است
در تضاد با جید سفید

گل های سفید

یاس (سفید ۳)



می تواند تا ۳ خانه حرکت کند
با رودندرون و لیلیوم هماهنگ است
در تضاد با گل رز
لیلیوم (سفید ۴)



می تواند تا ۴ خانه حرکت کند
هماهنگ با یاس و جید سفید است
در تضاد با گل داوودی
جید سفید (سفید ۵)



می تواند تا ۵ خانه حرکت کند
با لیلیوم و رز هماهنگ است
در تضاد با رودندرون



ویژگی های اصلی مهره گل

هر گل توانایی و حرکت خاص خود را دارد. مهره های نمیتوانند چند بار حرکت کنند اما میتوانند هر تعداد بار که بخواهند جهت حرکت را تغییر دهند. مثلاً برای قرمز ۳، می تواند ۲ خانه به جلو و یک خانه به چپ حرکت کند. مهره های گل اصلی را می توان با نام های کوتاه تری، مانند قرمز ۳ یا سفید ۵، ذکر کرد که رنگ آنها و میزان حرکت آنها تا چه حد است. همچنین به راحتی می توان به خاطر سپرد که مهره ها با یکدیگر هارمونی یا ناهماهنگی دارند. ترتیب مهره ها یک دایره است: قرمز ۳، قرمز ۴، قرمز ۵، سفید ۳، سفید ۴، سفید ۵. یک مهره میتواند هارمونی را با مهره های کنار خود در دایره تشکیل دهد (به عنوان مثال، سفید ۵ هماهنگ با سفید ۴ و قرمز ۳). مهره با مهره رو به رویش، در تضاد است (به عنوان مثال، برخورد قرمز ۳ با سفید ۳).

مهره های گل مخصوص

لوتوس سفید



می تواند تا ۲ خانه حرکت کند

مهره ها های اصلی گل هر بازیکن یک هارمونی را با مهره های لوتوس سفید تشکیل می دهند. هارمونی متعلق به بازیکنی است که مالک مهره گل اصلی است.

نکته: گرفته نمی شود (به جز با ارکیده ای که قادر به گرفتن گل ها است).

ارکیده



می تواند تا ۶ فاصله حرکت کند

مهره های شکوفه حریف در نقاط اطراف ارکیده شما (۹ خانه اطراف) به دام می افتند و نمی توانند حرکت کنند.

اگر مهره نیلوفر آبی شما در خارج از دروازه و داخل بازی نیز باشد، مهره ارکیده ی شما می تواند همه ی مهره های داخل بازی را بگیرد (از جمله ارکیده ی حریف) ولی اگر مهره نیلوفر آبی شما خارج از بازی باشد فقط می تواند مهره ارکیده ی حریف را ضبط کند و بقیه مهره ها را می تواند اسیر کند

هارمونی (هماهنگی): دو مهره گل شکوفایی که از یک فرد باشند و در یک ردیف یا ستون باشند و با هم هماهنگ باشند و بین آن دو مهره هیچ دروازه های یا مهره ی دیگری قرار نداشته باشد، با هم ایجاد هارمونی می کنند که هارمونی ها، جایزه دارند.

ناهماهنگی: شما نمیتوانید حرکتی انجام دهید که یکی از مهره های شما با یکی از مهره های حریف که در تضاد با هم هستند، در یک ردیف یا ستون قرار بگیرند.

توجه: گاهی اوقات به سختی می توان متوجه شد که حرکتی باعث ناهماهنگی شده. موردی ندارد! هنگام رخدادن این اتفاق از این دستورالعمل استفاده کنید:

۱. اگر طرف مقابل شما تلاش می کند حرکتی بکند که باعث شود که ناهماهنگی ایجاد شود، به او بگویید که او نمی تواند این حرکت را انجام دهد.

۲. اگر در هر زمان، هر دو بازیکن متوجه شدند که مهره ها به طور اشتباه ایجاد ناهماهنگی کردند، مهره های اشتباه را از صفحه جدا کرده و هر یک از آنها را به دست مهره های صاحب خود بازگردانید.

پاداش

اگر مهره ای را حرکت دادید و با حرکت خود یک یا چند هارمونی جدید را بین مهره های خودتان روی صفحه ایجاد کردید (هارمونی جدید یک هارمونی بین مهره هایی است که قبل از حرکت با یکدیگر هماهنگ نبودند) ، میتوانید یکی از اقدامات زیر را به عنوان پاداش ایجاد هارمونی انجام دهید:

۱. اگر گل در حال رشد ندارید ، با قرار دادن گلی در یک دروازه باز ، یک مهره گل اصلی را وارد بازی کنید.

۲. یک مهره لهجه را روی صفحه بازی بگذرید (در دروازه ها نمیتوانید قرار دهید) و از قابلیت آن استفاده کنید.

۳. با قرار دادن مهره گل مخصوص در یک دروازه باز ، آن را بازی دهید صرف نظر از تعداد هارمونی هایی که هنگام حرکت یک مهره ایجاد می کنید ، یا اینکه هارمونی اضافی از اثرات بازی یک مهره لهجه در حین جایزه ایجاد می شود ، فقط در هر نوبت یک پاداش دریافت می کنید.

مهره های لهجه

مهره های لهجه ای مهره های ویژه ای هستند که تأثیر بی نظیری در بازی دارند.

سنگ



هیچ مهره نمی تواند در تمام خط عمودی یا افقی که مهره سنگ روی آن قرار دارد ، هارمونی را تشکیل دهد. هارمونی هایی که در هر جای این خطوط ایجاد می شوند لغو می شوند و حساب نمی شوند. بر تضاد دو مهره تأثیر نمی گذارد (اگر بین دو مهره قرار بگیرد ، هارمونی یا ناهماهنگی مانند هر مهره دیگری مختل می کند). این اثر تا زمانی که مهره سنگ روی تخته قرار دارد، پابرجاست.

نکته: نمی توان سنگ را با مهره چرخ حرکت داد.

چرخ



در هنگام بازی ، مهره چرخ تمام مهره ها را در نقاط اطراف آن (۹ خانه اطراف) می چرخاند ، مهره ها را یک خانه در جهت عقربه های ساعت در اطراف چرخ می چرخانیم.

چرخ نمی تواند در نقطه ای بازی شود که بتواند یک مهره سنگ را جابجا کند ، یا باعث ایجاد تضاد در بین مهره ها شود ، یا مهره ای را به یک باغ با رنگ مخالف ، خارج از صفحه ، از یک دروازه یا خارج از یک دروازه منتقل کند .

علف هرز



مهره های گل شکوفه در نقاط اطراف مهره علفهای هرز (۹ خانه اطراف) قادر به تشکیل هارمونی نیستند. هرگونه هارمونی که

توسط مهره در نقاط اطراف ایجاد شود ، لغو می شود و حساب نمی شود. با این روش بر ناهماهنگی تأثیر نمی گذارد. این اثر تا زمانی که مهره علفهای هرز روی تخته باشد ، ادامه می یابد. به یاد داشته باشید که این مهره صرفاً هارمونی ها را مختل میکند و از حرکت مهره ها جلوگیری نمیکند.

قایق



قایق را می توان برای هر مهره گل شکوفه یا مهره لهجه ای بازی کرد اگر روی مهره گل قرار دهید ، آن مهره گل را به یک خانه خالی اطراف (۹ خانه اطرافش) منتقل می کند و مهره قایق را در

موقعیت اصلی مهره گل قرار دهید. اگر بر روی یک مهره لهجه بازی شود ، هر دو مهره از روی تخته جدا می شوند. از قایق نمیتوانید استفاده کنید تا تضادی به

وجود بیاورید یا یک مهره گل را به یک باغ با رنگ مخالف یا روی یک دروازه منتقل کنید

آماده سازی بازی

باید تصمیم بگیرید که میزبان خواهید بود (یعنی اول حریف شما شروع کند) یا میهمان خواهید بود (یعنی اول شما شروع میکنید).

میزبان ۴ مهره از ۸ مهره لهجه خود را برای استفاده در طول بازی انتخاب می کند و سپس میهمان ۴ مهره لهجه خود را انتخاب می کند. مهره های لهجه باقی مانده کنار گذاشته می شوند و در طول بازی استفاده نمی شوند.

سپس ، میهمان یک مهره گل اصلی را در نزدیکترین دروازه سمت خودش قرار می دهد. میزبان یکی از مهره های مشابه خود را که طرف مقابل گذاشته در دروازه سمت خود قرار می دهد

سپس ، مهمان اولین نوبت خود را بازی میکند.

در هر نوبت شما می توانید دو کار انجام دهید: حرکت کردن و کاشتن

حرکت کردن - مهره در تخته -

یکی از مهره های گل خود را که روی تخته قرار دارد ، حرکت دهید و در صورت ایجاد هارمونی، پاداش دریافت میکنید.

کاشتن - قرار دادن مهره -

یک مهره گل اصلی را در یک دروازه باز قرار دهید.

در هر نوبت باید تصمیم بگیرید که حرکت کنید یا بکارید.

گرفتن مهره

هنگامی که یک مهره گل اصلی به مهره گل اصلی حریف که با آن در تضاد است نزدیک شود، می تواند آن مهره را بگیرد.

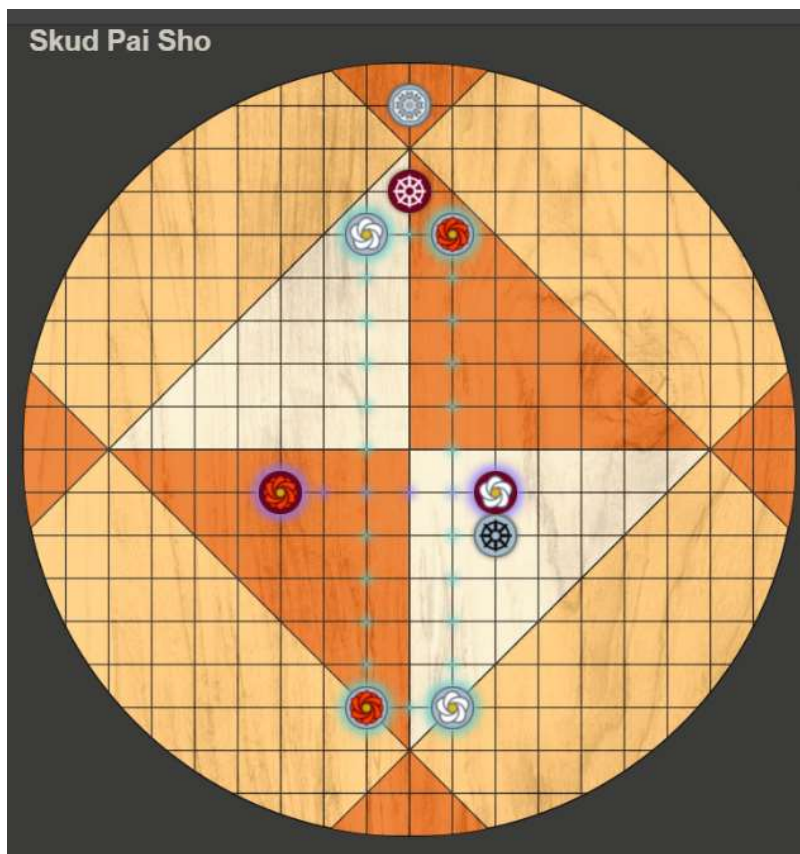
نکته: فقط مهره های گل شکوفه می توانند گرفته شوند. مهره های گل در حال رشد نمی توانند گرفته شوند. توانایی ضبط مهره های گل مخصوص در بخش خصوصیات گل مخصوص توضیح داده شده است. هنگامی که یک مهره ضبط شده است ، آن را از صفحه جدا کنید. زیرا در طول بازی از آن استفاده نمی شود.

برنده شدن

اگر یک حلقه هارمونی تشکیل شود ، بازی به پایان می رسد.

حلقه هارمونی

بازی به پایان می رسد زمانی که یک بازیکن حلقه هارمونی را ایجاد می کند ، که



زنجیره ای از هارمونی ها

است که به دور نقطه

مرکزی صفحه است.

منظور اتصال پیاپی ۴

هارمونی به هم در ۴ ظرف

صفحه است مانند شکل رو

به رو:

بازیکنی که حلقه هارمونی را

درست کند برنده است.

اگر مهره های گل اصلی آن

قدر کم باشد تا نتوانند یک

حلقه هارمونی بسازند . تعداد مهره های لهجه بازیکنان شمرده می شود و اگر تعداد مهره های لهجه بازیکنان یکسان داشته باشد ، بازیکنی با بیشترین هارمونی برنده می شود.

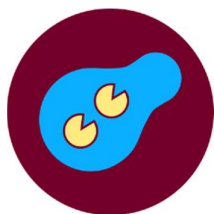
گسترش واحه باستانی

گسترش واحه باستانی شامل سه مهره لهجه جدید است که می توانید هنگام بازی از آن استفاده کنید.



بامبو

اگر این مهره را در اطراف مهره گل شکوفه خود قرار می دهید ، هر مهره ای که اطراف آن باشد را به دست مالکش بر میگرداند مهره های اطراف بامبو را نمی توان گرفت



حوضچه

مهره های گل می توانند در نقاط اطراف حوضچه متعلق به هر بازیکن کاشته شود (پس از کاشت ، بلافاصله مهره ها در حال شکوفایی هستند) مثل دروازه عمل کرده با این تفاوت که گل از بدو ورود در حال شکوفایی است.

لاک شیر



مهره های گل اطراف یک لاک شیر با همه مهره های اصلی گل هر بازیکن ، هارمونی را تشکیل می دهند (همپوشانی با سایر مهره های لاک شیرها می تواند این اثر را ترکیب کند، بنابراین هارمونی ها به طور بالقوه می توانند به هر دو بازیکن تعلق داشته باشند)

البته با بازی کردن در سایت <https://skudpaisho.com> هم میتونید تجربه

خودتونو ببرید بالا و مطالب رو بهتر درک کنید

با آموزش پای شو در آپاراتمون هم میتوید بهتر درک کنید

[/f08https://www.aparat.com/v/IN](https://www.aparat.com/v/INf08)