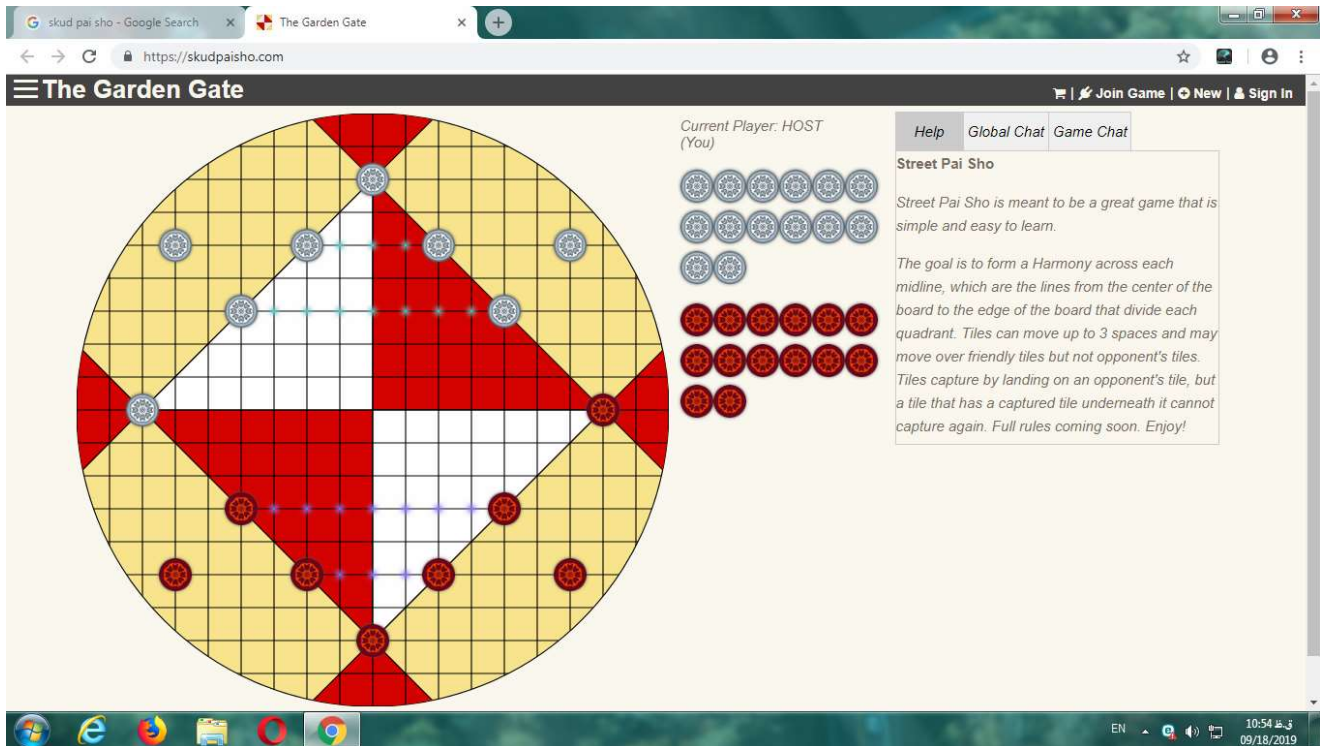


# Street pai sho

## راه اندازی صفحه

پای شوی خیابانی در یک تخته استاندارد پای شو بازی می شود. مهره ها بر روی تقاطع خطوط چیده می شوند. بر خلاف سایر بازی های پای شو، فقط یک نوع مهره در پای شوی خیابانی وجود دارد. هر بازیکن بازی را با ۸ مهره که از قبل روی صفحه قرار داده شده است شروع می کند. (شکل زیر)



## هدف بازی

اولین بازیکنی که بتواند از هر چهار خط میانی (یا خیابان) وسط صفحه حداقل یک هارمونی بگذراند (نه لزوماً به طور زنجیر وار به هم پیوسته) برنده است.

## **نوبت دادن**

بازیکنان به طور پشت سر هم نوبت می گیرند. یک نوبت بازی شامل حرکت مهره است که روی تخته قرار دارد یا استقرار مهره جدید بر روی صفحه.

## **حرکت مهره**

مهره ها می توانند تا ۳ فاصله حرکت کنند. با حرکت می توانید قطعات خود را جا به جا کنید اما قطعات حریف خود را نمی توانید جا به جا کنید.

## **اسیر کردن**

مهره ها می توانند با گذاشته شدن روی مهره ها حریف ، آنها را اسیر کنند. هر مهره فقط می تواند یک مهره حریف را ضبط کند. هنگام اسیر کردن مهره ، کافی است مهره خود را در بالای مهره گرفته شده قرار دهید تا مشخص شود که مهره شما دارای مهره اسیر است. وقتی مهره دارای اسیر ، اسیر شد ، تعداد حرکت آن افزایش پیدا می کند(مثلاً با ۴ فاصله می تواند حرکت کند)

## **آوردن مهره به داخل بازی**

اگر فضای بندر منزل شما خالی است و کمتر از ۱۶ قطعه اسیر نشده روی صفحه دارید ، می توانید مهره جدیدی را در بندر منزل خود قرار دهید.

## **هارمونی ها**

هارمونی وقتی ایجاد می شود که دو مهره بازیکن در یک خط عمودی یا افقی در دو طرف یک خط میانی باشد و هیچ مهره دیگری بین آنها نباشد. اگر قطعه ای روی خط میانی نمی تواند هارمونی را تشکیل دهد. دوباره به تنظیم اولیه صفحه

نگاه کنید. هر بازیکن با دو هارمونی در خط وسط عمودی در سمت و صفحه خود شروع می کند.

### برنده شدن

برای برنده شدن در این بازی ، باید حداقل یک هارمونی در ابتدای نوبت خود از هر چهار خط میانی عبور داده باشید. یعنی وقتی شما برنده می شوید که حریف شما فرصتی برای جلوگیری از شما دارد. با این وجود ، لازم نیست به حریف خود بگویید که در موقعیت پیروزی قرار دارید. در آغاز نوبت خود ، می توانید پیروزی را اعلام کنید. اگر ادعای پیروزی شما نادرست باشد و هارمونی های لازم را برای برنده شدن نداشته باشید ، نوبت خود را از دست داده اید.

**توجه:** اگر در هر زمان در طول بازی بازیکنی هیچ تکه ای را برای حرکت در تخته نداشته باشد و نتواند مستقر کند (اگر حریف درگاه اصلی بازیکن را مسدود کند) ، آن بازیکن بازنده می شود. این وضعیت نادر است.

