

# Vagabond paisho

## مقدمه

یک اثر هنری شگفت انگیز است که از مجموعه های پای شو است به نام های Gambler و Vagabond آن را می شناسند. Vagabond paisho نوعی پای شو است که در آن داستان مشاهده می شود. پس از خواندن آن ، مطمئناً می خواهید این بازی را در زندگی واقعی امتحان کنید. این قوانین با همکاری نویسنده گمبلر و واگابوند تهیه شده و در اینجا با اجازه آنها منتشر شده است. همچنین می توانید به صورت آنلاین در The Garden Gate بازی کنید!

## مهره

هر بازیکن یک مجموعه کامل از مهره دارد. یک مجموعه کامل شامل:

لوتوس سفید 1 عدد

آسمان بیسون 2 عدد

گورکن 2 عدد

چرخ 2 عدد

گل داودی 2 عدد

آتش لیلی 1 عدد

اژدها سفید 1 عدد

## تخته

بازیکنان رو به روی صفحه پای شو می نشینند به طوری که لبه بلند یکی از مثلث های بزرگ در میدان مرکزی تخته روبروی شما قرار بگیرد ، با مثلث های قرمز کوچک تخته در گوشه های چپ و راست.

## شروع بازی

بازیکنان به طور متناوب نوبت را می گیرند  
به نوبه خود ، ممکن است مهره را روی تخته مستقر کنید یا یکی از مهره های  
خود را جابجا کنید

## پایان بازی

اگر مهره و لوتوس سفید لوتوس حریف خود را ضبط کنید و یا اینکه حریف خود  
را از دست داد ، شما برنده می شوید

## جنبش مهره

مهره ها روی نقاط (تقاطع ها) پخش می شوند. هنگامی که مهره ها روی تخته  
حرکت می کنند ، همیشه در امتداد خطوط مورب تخته حرکت می کنند ، مگر  
اینکه به طور خاص تصریح شود.

## ضبط مهره

تا استقرار لوتوس سفید شما نمی توانید مهره های گل را ضبط کنید  
نکته: تا زمانی که مهره های لوتوس سفید هر دو بازیکن مستقر نشوند ، نمی توانید  
مهره های بدون گل را ضبط کنید.



## مهره لوتوس سفید

نوع مهره: مهره گل تعداد حرکت: 1

شاه بازی (اگر حذف شود بازی تمام است)

## مهره آسمان بیسون

نوع مهره: مهره بدون گل تعداد حرکت: 6

مستقر در نقطه در داخل مثلث های قرمز کوچک در گوشه و کنار  
تخته می تواند تا شش فضا حرکت می کند



**نکته 1:** اگر مهره گل داودی حریف مجاور مهره آسمان بیسون باشد (از جمله در حین حرکت) دیگر آسمان بیسون نمی تواند از یک نقطه که در مجاورت گل داودی حریف قرار دارد حرکت کند ، این بدان معنی است که نمی تواند یک گل داودی را گرفتار کند.

**نکته 2:** می توانید مهره های دیگر را ضبط کنید اما نمی تواند به قلمرو آسمان بیسون حریف وارد شوید. (قلمرو 6 خانه)

**نکته 3:** اگر آسمان بیسون از نقطه شروع خود خارج شده و توسط یک گل داودی مسدود نشده باشد ، دارای یک منطقه ای است. این منطقه اندازه منطقه ای است که مهره می تواند درون آن حرکت کند. مهره های آسمان بیسون مخالف در این منطقه مجاز نیستند که حرکت کنند.

**نکته 4:** اگر آسمان بیسون از منطقه ی شروع خود خارج نشده باشد ، آسمان بیسون های دیگر می توانند به منطقه ی او نفوذ کنند ، ولی او نمی تواند به منطقه ی آسمان بیسون های دیگر وارد شود!



## مهره گورکن

نوع مهره: مهره بدون گل تعداد حرکت: 1

اگر مهره گل در خط دید گورکن باشد (به معنای این است که مهره ها در همان خط قرار دارند و هیچ مهره دیگری بین آن نباشد) می تواند با یک حرکت خود را به او برساند (هر چقدر هم فاصله داشته باشد) اگر مهره های گل مجاور مهره گورکن متعلق به همان بازیکن باشد از ضبط محافظت می شود. (باید یک فاصله داشته با گل داشته باشد تا محافظت کند)

## مهره چرخ



نوع مهره: مهره بدون گل      تعداد حرکت: نا محدود

می تواند هر تعداد فضا را به جلو ، عقب ، چپ یا راست در میان فضاهای تخته حرکت دهد ، بر خلاف مورب در خطوط می توانید مهره های دیگر را ضبط کنید

## مهره گل داودی



نوع مهره: مهره گل      تعداد حرکت: نمی تواند حرکت کند

در هنگام مجاورت با مهره آسمان بیسون حریف، آن را مسدود می کند

## مهره نیلوفر آتش



نوع مهره: مهره گل      تعداد حرکت: نمی تواند حرکت کند

باعث می شود که در حرکت بعد ازدها سفید را وارد شود

## مهره ازدها سفید



نوع مهره: مهره گل      تعداد حرکت: 5

می تواند در یک منطقه 5 فضایی در اطراف نیلوفر آتش مستقر شود.

می تواند در هر نقطه از آن منطقه 5 فضایی نیلوفر آتش حرکت کند و می توانید

مهره های دیگر را ضبط کنید