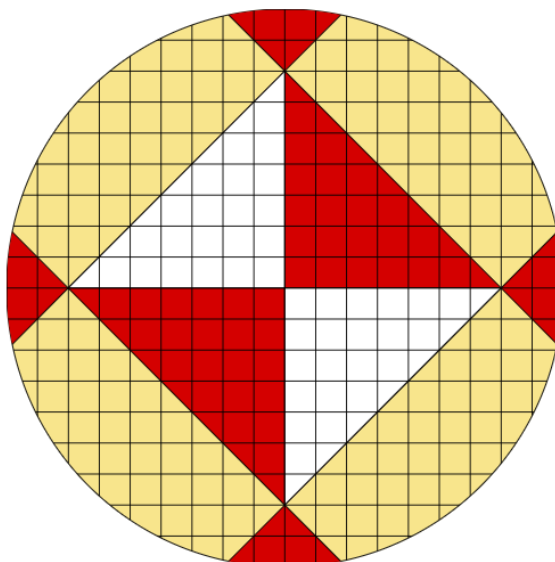


כללי סקוד פאי-שו

הכללים הבאים הם כללי לגרסת פאי-שו שנקראת "סקוד פאי-שו" (Skud Pai-Sho). היא גרסת הברירת מחדל הרגילה של פאי-שו. הכללים נלקחו מהאתר [/https://skudpaisho.com](https://skudpaisho.com), שם אפשר לשחק את הגרסא הזו ועוד שלל גרסאות, אונליין. אפשר גם להוריד את היישומון למכשיר החכם שברשותכם. להערות על החוקים או על התרגום: izakk111@gmail.com.

מומלץ לקרוא ברפרוף את ההוראות, לנסות לשחק קצת ואם מתחיל להיות לא ברור לחזור לכאן ולעיין טוב בכללים. הערה: מידי פעם יצוינו אפשרויות אלטרנטיביות לשימוש במשחק. לא כולן אפשרויות למשחק באתר.

לוח הפאי-שו



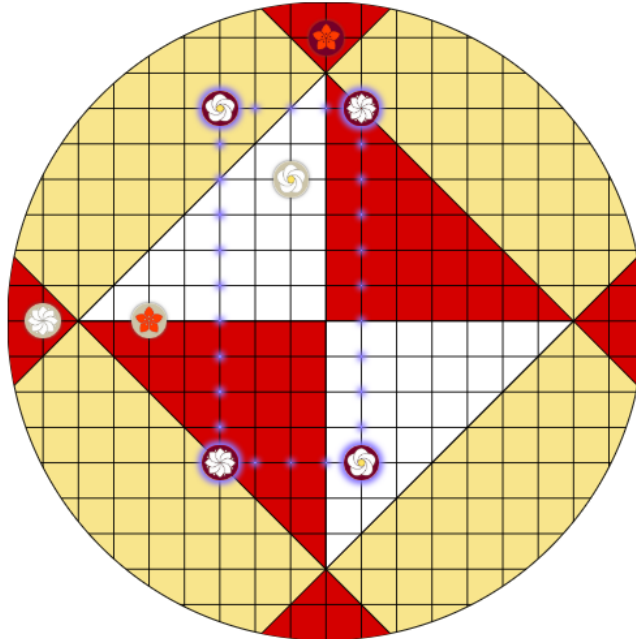
תוכן עניינים

- מטרת המשחק.....2
- התחלת המשחק.....2
- אריחים.....3
- תכונות אריחי פרחים בסיסיים.....4
- צמיחה ופריחה.....6
- הרמוניה ודיסהרמוניה.....6
- אכילת אריחים.....7
- תכונות אריחים מיוחדים.....7
- גנים ושערים.....9
- סיום המשחק.....10
- הרחבות לפאי-שו.....11
- פאי-שו מרובה שחקנים.....11
- סמליות ורקע מסורתי.....12

מטרת המשחק

המטרה בפאי-שו היא לארגן את האריחים בדרך מסוימת (יצירת מה שנקרא הרמוניות בין אריחים, כפי שיוסבר בסעיף "הרמוניה ודיסהרמוניה") ולמנוע מהיריב שלך להשיג את אותה מטרה.

כדי לנצח צריך ליצור טבעת הרמוניה- טבעת שמורכבת מלפחות ארבעה קווי הרמוניה שכל אחד מהם בין שני אריחים. הטבעת צריכה להיות מסביב לנקודת האמצע. דוגמא לטבעת מנצחת בתמונה הבאה:



התחלת המשחק

השחקנים מחליטים ביניהם איזה שחקן הוא המארח ואיזה שחקן הוא האורח. המארח בוחר 4 מאריחי האפקט שלו (מתוך 8 סה"כ, 2 לכל סוג) כדי להשתמש בהם במהלך המשחק. ואז, האורח בוחר 4 מאריחי האפקט שלו. שאר אריחי האפקט מונחים בצד ולא משתמשים בהם במשחק. (לחלופין, יש אפשרות שהאורח יבחר אריח אפקט אחד לכל שחקן לשימוש במהלך המשחק).

ואז, האורח מציב פרח בסיסי בשער הקרוב אליו. המארח חייב להציב אריח מאותו סוג בשער הנגדי (לגבי השערים יוסבר בסעיף "גנים ושערים").

לאחר מכן, האורח מבצע את התור הראשון.

הערה: למשחק מהיר יותר, האורח מניח בתחילה במקום אריח מאותו סוג שהניח האורח, אריח מסוג הופכי לזה שהניח האורח (אריח שמתנגש/יוצר דיסהרמוניה עם האריח שהניח האורח).

בתור:

בתורך, אתה יכול לבחור או 'לסדר' או 'לשתול'.

'לסדר' = להזיז אריח: אתה יכול להזיז אריח שנמצא כבר על הלוח, במטרה ליצור קו הרמוניה אם זה אפשרי (על תזוזת אריחים ויכולות ההרמוניה שלהם יוסר בסעיפי "תכונות אריחים").

'לשתול' = להניח אריח: אתה יכול להניח אריח פרח בסיסי בשער פתוח.

אריחים

לכל שחקן יש סט שלם של אריחים משלו. בואו נסתכל מהם האריחים הללו וכמה יש מכל סוג.

ישנם שני סוגים עיקריים של אריחים: אריחי פרחים בסיסיים, ואריחים מיוחדים. נדבר על הפרטים ועל האופן שבו האריחים הללו נעים וכל ההשפעות המיוחדות שיש להם מאוחר יותר, בסעיף "תכונות אריחי פרחים בסיסיים" ובסעיף "תכונות אריחים מיוחדים".

התמונות של האריחים במדריך הזה בעלות הרקע האדום שייכות לשחקן שמשחק בסט האריחים האדום (האורח). השחקן השני (המארח) משחק בסט עם פרחים זהים אך עם רקע לבן.

א. אריחי פרחים בסיסיים

אריחים בסיסיים מתחלקים לאריחי פרחים אדומים ולאריחי פרחים לבנים.

	<u>פרחים אדומים:</u>
ורד	- ורד X3
חרצית	- חרצית X3
רודודנדרון	- רודודנדרון (שושנת האלפים) X3
	<u>פרחים לבנים:</u>
יסמין	- יסמין X3
שושן	- שושן X3
ירקן לבן	- ירקן לבן X3

ב. אריחים מיוחדים

סלע		אריחים מיוחדים מתחלקים לאריחי אפקט ולאריחי פרחים מיוחדים.
גלגל		<u>אריחי אפקט:</u>
ארכובית		- סלע X2
סירה		- גלגל X2
		- ארכובית X2
		- סירה X2.
סחלב		<u>אריחי פרחים מיוחדים:</u>
לוטוס לבן		- סחלב X1
		- הלוטוס הלבן X1

שימו לב: הלוטוס הלבן אינו אריח פרח לבן בסיסי. הוא אריח פרח מיוחד.

הערה לגבי תמונות האריחים: תמונות האריחים שונות מאלה שבאווטאר, אפשר למצוא את התמונות המקוריות בגוגל.

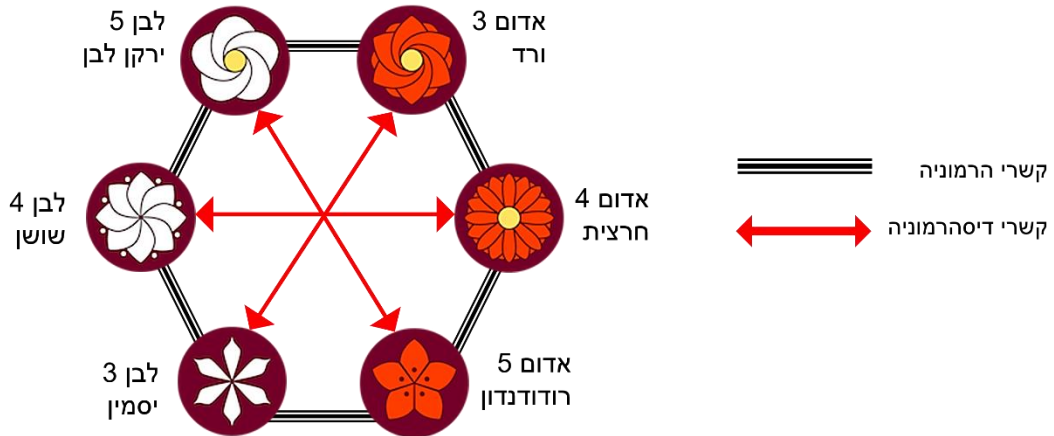
תכונות אריחי פרחים בסיסיים

לכל אריח פרח בסיסי יש צבע (על המשמעות העיקרית של צבע האריח יוסבר בסעיף "גנים ושערים"), תנועה, ויכולות הרמוניה משלו. הוא לא יכול לעבור בצומת או לדלג מעל צומת שיש בה כבר אריח אחר, אבל הוא יכול לשנות כיוון כל אימת שהוא הולך את מספר הצעדים המותר (צעד=מעבר בין צומת לצומת).

אפשר לכנות אריחי פרחים בסיסיים בשמות קצרים יותר, כגון "אדום 3" או "לבן 5" שמציינים את הצבע שלהם ואת המרחק שהם יכולים לנוע בתור אחד (מרחק=כמות צעדים). זה גם קל כך לזכור אילו אריחים מתנגשים אחד עם השני ואילו הרמוניים אחד עם השני:

סדר האריחים הוא מעגלי- **אדום 3-אדום 4-אדום 5-לבן 3-לבן 4-לבן 5**. אריח יכול ליצור הרמוניה עם אריח שנמצא לצידו במעגל (לדוגמא, אריח לבן 5 יכול ליצור הרמוניה עם לבן 4 ועם אדום 3). כל אריח הוא מתנגש (=דיסרמוני, הופכי) לאריח המקביל שלו (לדוגמא אדום 3 מתנגש עם לבן 3).

איור שממחיש את קשרי הרמוניה ודיסהרמוניה בין אריחי פרחים בסיסיים:



א. פרחים אדומים (לא יכולים לדרוך בתוך גנים לבנים):

- ורד (אדום 3):
 - יכול לנוע עד 3 צעדים בתור.
 - יוצר הרמוניה עם חרצית (אדום 4) ועם ירקן לבן (לבן 5).
 - מתנגש עם יסמין
- חרצית (אדום 4):
 - יכול לנוע עד 4 צעדים בתור.
 - יוצר הרמוניה עם ורד (אדום 3) ועם רודודנדרון (אדום 5).
 - מתנגש עם שושן (לבן 4).
- רודודנדרון (אדום 5):
 - יכול לנוע עד 5 צעדים בתור.
 - יוצר הרמוניה עם חרצית (אדום 4) ועם יסמין (לבן 3).
 - מתנגש עם ירקן לבן (לבן 5).

ב. פרחים לבנים (לא יכולים לדרוך בתוך גנים אדומים):

- יסמין (לבן 3):
 - יכול לנוע עד 3 צעדים בתור.
 - יוצר הרמוניה עם רודודנדרון (אדום 5) ועם שושן (לבן 4).
 - מתנגש עם ורד.
- שושן (לבן 4):
 - יכול לנוע עד 4 צעדים בתור.
 - יוצר הרמוניה עם יסמין (לבן 3) ועם ירקן לבן (לבן 5).
 - מתנגש עם חרצית (אדום 4).
- ירקן לבן (לבן 5):
 - יכול לנוע עד 5 צעדים בתור.
 - יוצר הרמוניה עם שושן (לבן 4) ועם ורד (אדום 3).
 - מתנגש עם רודודנדרון (אדום 5).

צמיחה ופריחה

אריחי פרח שנמצאים בשער נקראים "צומחים".

אריחי פרח שהוזזו מהשער נקראים "פורחים".

הרמוניה ודיסהרמוניה (אנטי-הרמוניה)

שני אריחים יוצרים קו הרמוניה כאשר מתקיימים התנאים הבאים:

- הם אריחים הרמוניים ששייכים לאותו שחקן, ושניהם פורחים.
- הם ממוקמים באותו קו אנכי או אופקי ללא אריחים או שערים ביניהם.

פרחים על הלוח אינם מורשים להתנגש, כלומר להיות במצב של דיסהרמוניה. הדיסהרמוניה דומה בתכונותיה להרמוניה, אך היא אינה מורשית להתקיים על הלוח וכוללת את אריחי שני השחקנים. לא ניתן לבצע מהלך אם הוא יביא למצב ששני אריחים התנגשו. דיסהרמוניה תיווצר בין שני אריחים אם הם:

- אריחים שמתנגשים אחד עם השני, לא משנה לאיזה שחקן הם שייכים, ושניהם פורחים.
- ממוקמים באותו קו אנכי או אופקי ללא אריחים או שערים ביניהם.

במילים פשוטות יותר, לא ניתן להזיז אריח אל צומת שהיא על קו אנכי או אופקי שנמצא עליו אריח שמתנגש איתו (כל עוד הם פורחים, מחוץ לשער).

עיין בסעיף "תכונות אריחי פרחים בסיסיים" כדי לראות אילו אריחים יוצרים הרמוניה אחד עם השני, ואילו אריחים מתנגשים/יוצרים דיסהרמוניה אחד עם השני.

הערה: לפעמים קשה להבחין שמהלך כלשהו גורם לשני אריחים להתנגש. זה בסדר. השתמש בהנחיות אלו במקרים כאלה:

- אם יריבך מנסה לעשות מהלך שיגרום לאריחים להתנגש, יידע אותך על כך.
- אם בשלב כלשהו מזהים פתאום ששני אריחים מתנגשים, מסירים את האריחים הללו מהלוח וכל אריח מושב למאגר האריחים של בעליו.

הבהרה: דיסהרמוניה יכולה להיווצר גם בין אריחים של שחקנים שונים וגם בין אריחים של אותו שחקן.

פעולת בונוס הרמוניה

אם אתה מזיז אריח במהלך התור שלך, והמהלך שלך יוצר קו הרמוניה חדש אחד או יותר בין האריחים שלך שעל הלוח (קו הרמוניה חדש זה קו הרמוניה חדש בין אריחים שלא היה ביניהם הרמוניה לפני המהלך), אתה רשאי לנקוט באחת מהפעולות הבאות כבונוס הרמוניה:

- אם אין לך אריחים שצומחים (כלומר נמצאים בשערים), אתה יכול להניח אריח פרח בסיסי בשער פתוח. שים לב: **כדי להניח פרח בסיסי בשער כפעולת בונוס הרמוניה חובה שלא יהיה לך אריחים באף שער!**
 - להניח אחד מאריחי האפקט שלך על הלוח ולהשתמש באפקט המיוחד שלו.
 - להניח אריח פרח מיוחד בשער פתוח (אפילו אם יש לך אריחים צומחים).
- אתה רשאי לבצע רק פעולת בונוס הרמוניה אחת בכל תור, לא משנה כמה קווי הרמוניה יצרת ע"י הזזת האריח, כולל קווי ההרמוניה שיצרת ע"י אריח אפקט, אם השתמשת בו בפעולת בונוס הרמוניה.

אכילת אריחים

כאשר אריח פרח בסיסי נוחת על אריח פרח בסיסי של היריב שמתנגש איתו, האריח שנחת אוכל את האריח שנחת עליו.

רק אריחים פורחים יכולים להיאכל. אריחים צומחים אינם יכולים להיאכל.

על יכולות אכילה של אריחי פרחים מיוחדים יוסבר בסעיף "תכונות אריחי פרחים מיוחדים".

כאשר אריח נאכל, הוא מורד מהלוח, ואין להשתמש בו יותר במשחק.

תכונות אריחים מיוחדים

לכל אריח מיוחד יש השפעה ייחודית משלו במשחק. עיין בסעיף "בונוס הרמוניה" לקבלת מידע מתי אפשר להשתמש באריחים מיוחדים.

א. אריחי אפקט

אריחי אפקט הם אריחים מיוחדים שיש להם השפעה ייחודית על המשחק. (הוספת המתרגם: כל אריחי האפקט לא זזים אחרי שמניחים אותם).

- סלע:
 - ניתן להניח רק על צומת פנויה.
 - אף אריח לא יכול ליצור קו הרמוניה לאורך קו אנכי או אופקי שהסלע יושב עליו, לאורך כל הקו. כל הרמוניה שיוצרה במקום כלשהו לאורך אחד הקווים שהסלע מונח עליהם מבוטלת ולא נחשבת. הוא אינו משפיע באותה הדרך על דיסהרמוניה (אבל עדיין משבש את ההרמוניה או הדיסהרמוניה של אריחים אם הוא נמצא ביניהם, כמו כל אריח אחר).
 - ההשפעה הזו נמשכת כל עוד אריח הסלע על הלוח.
 - אינו ניתן להזזה ע"י אריח גלגל.
- גלגל:
 - ניתן להניח רק על צומת פנויה.
 - כשמניחים את אריח הגלגל בסמוך לאריח אחר, האריח האחר מתקדם אוטומטית צעד אחד בכיוון השעון מסביב לגלגל.
 - אי אפשר לשים גלגל במקומות או בתנאים הבאים:

- מסביב לאריח סלע,
- בנקודה שהוא יסובב אריח ויגרום לו ליצור דיסהרמוניה עם אריח אחר,
- בנקודה שהוא יסובב אריח ויגרום לו להיות ב"גן" (שטח) בצבע הופכי לו (על אודות השטחים יוסבר בסעיף "גנים ושערים"),
- בנקודה שהוא יסובב אריח אל מחוץ ללוח,
- בנקודה שהוא יסובב אריח לתוך השער או לחוצה ממנו,
- בתוך שער.

• ארכובית:

- ניתן להניח רק על צומת פנויה.
- כשמניחים את אריח הארכובית, כל האריחים שמסביב לו (8 צמתים) מושבתים ואינם יכולים ליצור קווי הרמוניה עם אריחים אחרים. הארכובית לא משפיע כך על הדיסהרמוניה, אלא רק על ההרמוניה. השפעה זו נמשכת כל עוד הארכובית על הלוח.

• סירה:

- ניתן להניח על כל אריח פרח **פורח** (מחוץ לשער בלבד) או על אריח אפקט.
- אם הנחת את אריח הסירה על אריח פרח (בסיסי או מיוחד) פורח, אתה יכול להזיז את הפרח לאחד מן הצמתים הסובבים אותו. אריח הסירה יעמוד במקום שעמד בו הפרח מקודם.
- אם הנחת את אריח הסירה על אריח אפקט, אריח האפקט מורד מהלוח יחד עם הסירה.
- אי אפשר להשתמש באריח הסירה באופן שיזיז אריחים-
 - ויגרום לדיסהרמוניה,
 - לתוך גן בצבע הופכי לו,
 - לתוך השער או לחוצה ממנו.

ב. אריחי פרחים מיוחדים

• הלוטוס הלבן:

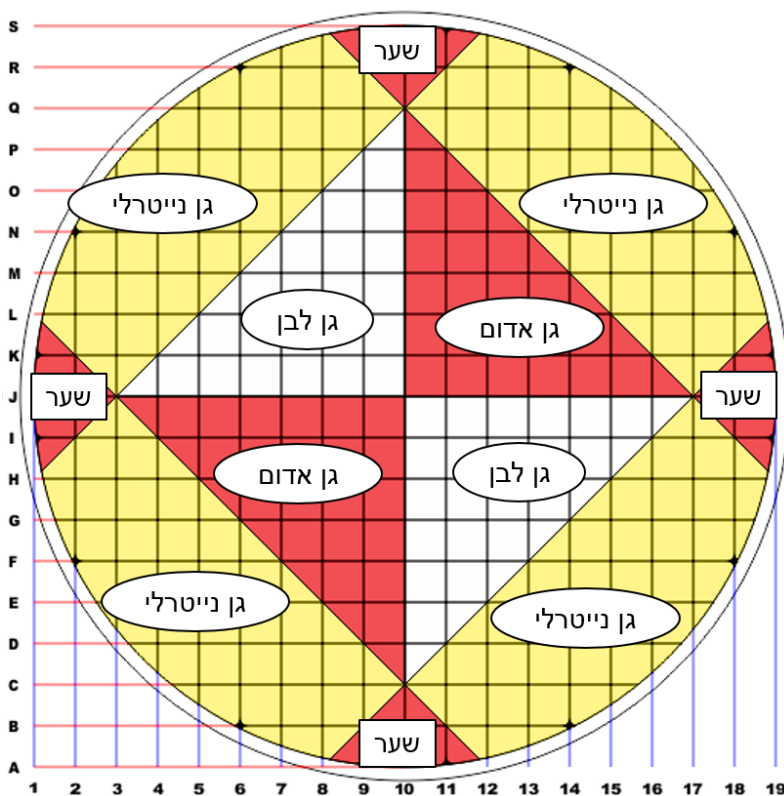
- יכול לנוע עד 2 צעדים בתור.
- הלוטוס הלבן יוצר הרמוניה עם כל אריחי הפרחים הבסיסיים, לא משנה של איזה שחקן. ההרמוניה שנוצרת שייכת לשחקן שבבעלותו אריח הפרח הבסיסי.
- לא ניתן לאכילה (למעט ע"י סחלב, שהוא מסוגל לאכול אריחי פרחים).

• סחלב:

- יכול לנוע עד 6 צעדים בתור
- אריחי הפרחים הפורחים של היריב שלך שנמצאים סביב הסחלב שלך, מקורקעים ולא יכולים לזוז.
- אם אין לך אריח לוטוס לבן **פורח** (מחוץ לשער) על הלוח, הסחלב שלך לא יכול לאכול ולא יכול להיאכל (למעט ע"י סחלב היריב במידה והלוטוס הלבן שלו נמצא על הלוח).
- אם יש לך אריח לוטוס לבן **פורח** על הלוח, הסחלב שלך יכול לאכול את כל אריחי הפרחים (מיוחדים ובסיסיים), והם יכולים לאכול אותו (מלבד הלוטוס).

- (הוספת המתרגם: הסחלב לא משפיע על ההרמוניה. אפילו הלוטוס לא יוצר איתו הרמוניה).

גנים ושערים



לוח הפאי-שו מחולק לשטחים נפרדים הנקראים גנים ושערים. ארבעת השטחים האדומים הקטנים בצדי הלוח הם השערים. כל שאר שטחי הלוח הם גן אדום, גן לבן או גן ניטרלי.

על צמתים מסוימים בלוח, אריח יכול להיות בכמה שטחים בבת אחת.

(הוספת המתרגם: הקווים שמפרידים בין השטחים נקראים "קירות". צמתים שאינם לגמרי בתוך גן כלשהו (כולל בין השערים לגנים הניטרליים), כלומר צמתים שהם על הקירות, הם צמתים ניטרליים ולכל האריחים מותר לזוז אליהם (כמובן כל עוד זה לא יוצר דיסהרמוניה).)

שערים

השערים הם הנקודות (הצמתים) שבתוך השטחים האדומים שבכל אחד מארבעת הצדדים של הלוח. יש ארבעה שערים.

שער פתוח:

שער פתוח הוא שער שאין בו אריחים.

שימוש בשערים במשחק:

- ב'שתילה', אריחי פרחים מונחים בשערים פתוחים.
- אריחים בשער (אריחים צומחים):
- לא יכולים ליצור הרמוניה ולא יוצרים דיסהרמוניה עם אריחים אחרים.
- אינם יכולים להיאכל.
- אי אפשר להזיז אריח שכבר על הלוח חזרה לתוך השער.
- אי אפשר להניח אריחי אפקט בשער.

גנים

השטחים האדומים הגדולים על הלוח הם **הגנים האדומים**, השטחים הלבנים הגדולים הם **הגנים הלבנים**, והשטחים הצהובים (או חסרי הצבע) הם **גנים ניטרליים**.

אפשרויות שימוש בגנים במשחק:

- לאריחי פרחים לבנים אסור לזוז לצומת שהיא לגמרי בגן אדום (לגמרי=כל הריבועים מסביב לצומת הם אדומים).
- לאריחי פרחים אדומים אסור לזוז לצומת שהיא לגמרי בגן לבן (לגמרי=כל הריבועים מסביב לצומת הם לבנים).
- כל אריחי הפרחים יכולים להיות בגנים ניטרליים.
- אריחי פרחים מיוחדים יכולים להיות בכל גן.

סיום המשחק

המשחק מסתיים באחת מהדרכים הבאות:

- טבעת הרמוניה:

כאשר שחקן יוצר טבעת הרמוניה, שהיא שרשרת של קווי הרמוניה סביב מרכז הלוח. השחקן שמשיג את טבעת הרמוניה הוא המנצח (הוספת המתרגם: שימו לב שהטבעת צריכה להיות **סביב המרכז**).

- אין עוד אריחי פרחים בסיסיים:

כאשר שחקן מניח את אחרון אריחי הפרחים הבסיסיים שלו מהמאגר. כשזה קורה, השחקן שנותר עם יותר אריחי אפקט במאגר הוא המנצח. אם לשני השחקנים יש אותה כמות של אריחי אפקט במאגר, השחקן עם יותר קווי הרמוניה מנצח.

- כניעה:

כאשר שחקן מחליט להכנע.

הרחבות לסקוד פאי-שו

הרחבת אואזיס העתיקה (אפשרית למשחק באתר)

הרחבת אואזיס העתיקה כוללת שלושה אריחי אפקט חדשים שאפשר לבחור להשתמש בהם במהלך המשחק:

- במבוק:
 - כאשר מניחים את אריח הבמבוק, כל האריחים שמסביבו חוזרים למאגרי בעליהם.
 - לאחר מכן, אריחים שנמצאים סביב הבמבוק לא ניתנים לאכילה.
- אגם:
 - כאשר מניחים אגם, אפשר לשתול גם סביבו פרחים.
 - כאשר שותלים פרחים סביב האגם, הם פורחים מיידית.
- צב-אריה:
 - כאשר מניחים צב-אריה, כל אריחי הפרחים סביבו יכולים ליצור הרמוניות עם כל אריחי הפרחים הבסיסיים, גם של היריב.
 - מי שהניח את הצב-אריה הוא הבעלים של כל ההרמוניות הנוצרות כתוצאה מכך (זה אומר למשל ששילוב שני צבי-אריה משני השחקנים יכול ליצור הרמוניה ששייכת לשניהם, כמובן כל עוד צבי-האריה נמצאים על הלוח).

פאי-שו מרובה שחקנים

ניתן לשחק סקוד פאי-שו גם עם 3 או 4 שחקנים. לכל שחקן יש מאגר משלו של אריחים. במשחק מרובה שחקנים, השתמש בשינויים הבאים:

- הגבלת פרחים צומחים:
 - לכל שחקן מותר שיהיה רק פרח צומח אחד על הלוח בו-זמנית. כלומר אי אפשר להניח פרח חדש בשער אם כבר יש לך אחד אחר. אם יש לך פרח צומח, אסור לך להניח עוד פרח בסיסי או מיוחד בשער גם כפעולת בונוס הרמוניה.
- התחלת המשחק:
 - כל שחקן בוחר לעצמו את אריחי האפקט, או שמסכימים על אותם אריחי אפקט לכל אחד ואחד.
 - בהתחלת המשחק, השחקן שהולך ראשון מניח פרח בסיסי שהשחקן השני בוחר בשבילו.
 - לאחר מכן, השחקן השלישי בוחר בשביל השחקן השני. ואם משחקים 3 שחקנים, השחקן השלישי בוחר גם בשביל עצמו.

אם משחקים 4 שחקנים, לאחר מכן השחקן הרביעי בוחר לשחקן השלישי פרח בסיסי, ואז בוחר בשביל עצמו.

סמליות ורקע מסורתי

סמליות ורקע מסורתי של פאי-שו בעולם של אווטאר

לאורך הדורות, תרבויות מרחבי העולם אימצו את המשחק פאי-שו.

לכל פרח במשחק הפאי-שו יש סמליות ייחודית. לפרחים שמתנגשים במשחק יש סמליות יפה והופכית אחד מהשני. שחקנים מנוסים שואבים חוכמה מההרמוניה שנוצרת מהשילוב העדין של הרעיונות העמוקים האלה.

ורד ויסמין

הורד מסמל אהבה וסודיות, בעוד היסמין מסמל תקווה. אלו הם דברים עדינים שיש לטפל בהם בזהירות.

חרצית ושושן

החרצית מסמלת שלמות, בעוד השושן מסמל את המעלות, המידות הטובות. תכונות אלה מבוקשות מאוד, ודרוש תכנון זהיר כדי להשיג אותן.

הרודודנדרון וירקן לבן

הרודודנדרון מסמל סכנה, בעוד הירקן הלבן מסמל סיכון. אלו הם דברים חזקים שיש לקחת ברצינות. אם לא תעשה זאת, יהיו לכך השלכות חמורות.

סחלב

הסחלב מסמל כוח, ואת היכולת לשלוט.

הלוטוס הלבן

הלוטוס הלבן מסמל חוכמה והרמוניה עם כולם. ההרמוניה הענותנית הזו דורשת חוכמה שלווה ובטוחה, כדי שיהיה אפשר להשתלט עליה בקלות.