

امتیازات در بازی کشورگشا بر اساس تصاحب مالکیت خانه های صفحه محاسبه می شود .

مالکیت مناطق :

- *مالکیت مناطقی که تنها به یک قلعه متصل هستند به صاحب آن قلعه تعلق دارد.
- *مالکیت مناطقی که به دو قلعه هم رنگ متصل هستند به صاحب آن قلعه ها تعلق دارد.
- *مالکیت مناطقی که به سه قلعه متصل هستند به صاحب دو قلعه هم رنگ تعلق دارد.
- *مالکیت مناطقی که به دو قلعه غیر هم رنگ متصل هستند به هیچکدام از بازیکنان تعلق ندارد.

به این ترتیب با توجه به قوانین فوق :

۱-زمانیکه مالکیت یک منطقه خنثی (خانه ای که به هیچ قلعه ای متصل نیست یا به یک قلعه قرمز و یک قلعه زرد متصل است) به یک بازیکن می رسد یک واحد (در حالت حرفه ای به اندازه امتیاز آن خانه) به امتیازات آن بازیکن افزوده می شود .

۲-زمانیکه مالکیت یک منطقه که بازیکنی تعلق داشته به حالت مشترک تبدیل (خانه ای به یک قلعه قرمز و یک قلعه زرد متصل می شود) یک واحد(در حالت حرفه ای به اندازه امتیاز آن خانه) از امتیاز مالک قبلی کم می شود .

۳-زمانیکه مالکیت یک منطقه که قبلا در اختیار یکی از بازیکنان بوده یکباره بطور کامل عوض شود (در اثر تصرف یک قلعه مالکیت خانه های مجاور به یکباره از یک بازیکن به بازیکن دیگر منتقل می شود) از امتیاز مالک قبلی کم شده و به امتیاز مالک جدید اضافه می گردد .

در ادامه با ذکر چند مثال در حاتهای ساخت قلعه ، تصرف قلعه و دیوارگذاری به تشریح این موضوع می پردازیم .

ساخت قلعه :

بنابر قوانین مالکیت در شروع بازی زمانیکه بازیکنان قلعه های خود را در مرکز یک کاشی از صفحه قرار می دهند چون خانه ها مورد نظر تنها به یک قلعه متصل میشوند بازیکنان مالکیت تمام ۶ خانه اطراف قلعه خود را دریافت می کنند و مهره خود را ۶ خانه در حالت آماتور و (حالت حرفه ای به اندازه مجموع امتیاز ۶ خانه متصل به قلعه) در صفحه امتیاز به جلو حرکت می دهند .

مثال ۱ : مشابه تصویر ۱ اگر بازیکن زرد در نوبت خود قلعه شماره ۸ را در محل مشخص شده در صفحه قرار دهد مالکیت خانه ها به شکل زیر تغییر می کند :



(تصویر ۱)

الف - خانه های شماره ۱ و ۲ از آنجاییکه به یک قلعه زرد و یک قلعه قرمز متصل شده اند مالکیت آنها از بازیکن قرمز سلب میشود بنابراین دو امتیاز از بازیکن قرمز کاسته می شود .

ب- خانه های شماره ۳، ۴، ۵ و ۶ چون تنها به قلعه زرد متصل شده اند ۴ امتیاز برای بازیکن زرد به همراه دارد .

مثال ۲ : مشابه تصویر ۲ اگر بازیکن قرمز در نوبت خود قلعه شماره ۱۰ را در محل مشخص شده در صفحه قرار دهد مالکیت خانه ها به شکل زیر تغییر می یابد :



(تصویر ۲)

الف) خانه شماره ۱ که قبلا به هیچ کدام از طرفین تعلق نداشته ، اکنون به دو قلعه قرمز متصل گردیده و به مالکیت بازیکن قرمز در می آید و ۱ امتیاز به امتیازات بازیکن قرمز افزوده میشود.

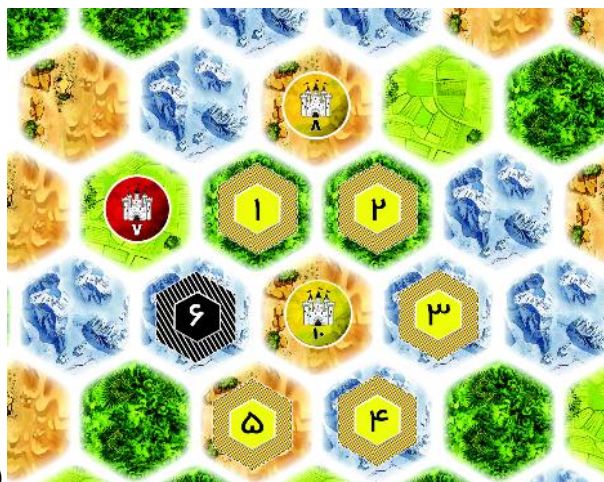
ب) خانه شماره ۲ که قبلا به بازیکن زرد تعلق داشته چون اکنون به یک قلعه قرمز و یک زرد متصل شده است از مالکیت زرد خارج شده و ۱ امتیاز از زرد کاسته می شود ولی به بازیکن قرمز امتیازی اضافه نمی گردد .

پ) خانه های شماره ۳ ، ۴ و ۵ چون فقط به قلعه قرمز متصل است ۳ امتیاز به بازیکن قرمز می افزاید .

ت) امتیاز و مالکیت خانه شماره ۶ به دلیل اتصال به قلعه ۷ ، از قبل در اختیار بازیکن قرمز بوده است به همین جهت امتیاز دیگری برای وی به همراه نخواهد داشت .

تصرف قلعه ها :

مثال ۱: در تصویر شماره ۲ اگر قلعه شماره ۱۰ توسط بازیکن زرد تصرف شود وضعیت مالکیت خانه مطابق تصویر ۳ به شکل زیر تغییر کرده و امتیازات به فرم زیر تغییر می یابد .



(تصویر ۳)

الف) خانه شماره ۱ چون امتیاز آن قبلا به بازیکن قرمز تعلق داشته (مطابق تصویر شماره ۲) و با تصرف قلعه ۱۰ بوسیله بازیکن زرد به دو قلعه زرد متصل شده بنابراین ۱ امتیاز از قرمز کاسته و ۱ امتیاز به زرد افزوده می شود .

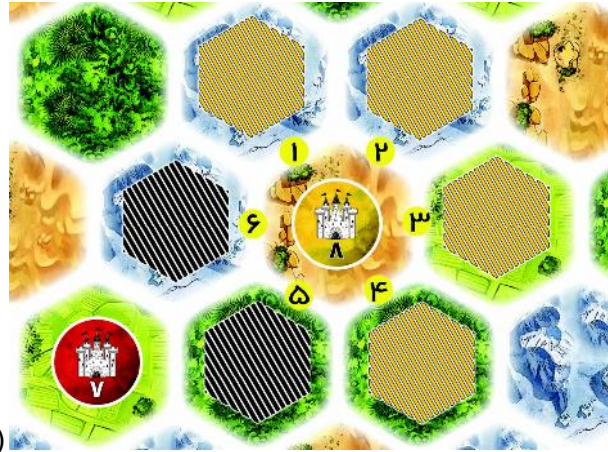
ب) خانه شماره ۲ چون قبلا (تصویر ۲) به یک قلعه زرد و یک قرمز متصل بوده و امتیاز آن به هیچ بازیکنی تعلق نداشته ، با تصرف قلعه ۱۰ بوسیله بازیکن زرد ، به بازیکن زرد تعلق یافته و ۱ واحد به امتیازات وی افزوده می شود .

پ) خانه های شماره ۳ ، ۴ ، ۵ چون امتیاز آن قبلا به بازیکن قرمز تعلق داشته اکنون با تصرف قلعه ۱۰ بوسیله بازیکن زرد ، ۳ امتیاز از قرمز کاسته و ۳ امتیاز به زرد افزوده می شود .

ت) خانه شماره ۶ چون امتیاز آن قبلا به بازیکن قرمز تعلق داشته (مطابق تصویر شماره ۲) و با تصرف قلعه ۱۰ بوسیله بازیکن زرد به یک قلعه زرد و یک قرمز متصل شده بنابراین تنها ۱ واحد از قرمز کاسته می شود .

از دیوار ها برای محافظت از قلعه ها در بازی استفاده می شود و در شرایطی که مالک قلعه یک دیوار بر روی مرز یک قلعه و منطقه (خانه) مجاور آن بگذارد از آنجاییکه این عمل باعث قطع اتصال خانه با قلعه می گردد امتیاز شماری صورت می گیرد .

مثال ۱ : در تصویر شماره ۴

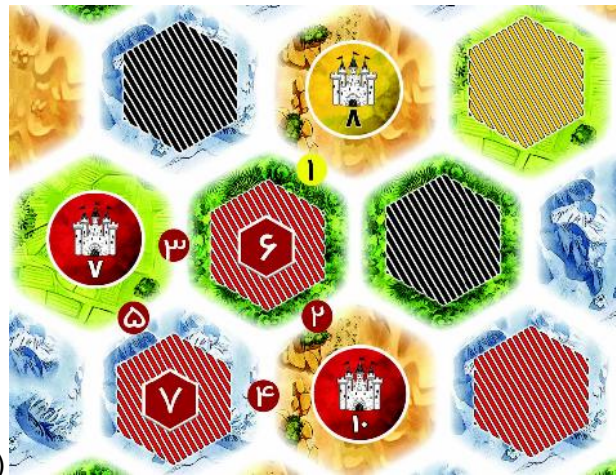


(تصویر ۴)

الف) اگر بازیکن زرد بر روی هر یک از مرزها های ۱، ۲، ۳، ۴ دیوار بگذارد از آنجاییکه اتصال قلعه با خانه هایی که به وی تعلق دارد قطع می گردد به ازای هر خانه ، ۱ امتیاز از امتیازات وی کم می شود .

ب) اگر بازیکن زرد بر روی هر یک از مرزها های ۵ یا ۶ دیوار بگذارد از آنجاییکه اتصال قلعه با خانه ی مشترک قطع می گردد و آن خانه تنها به قلعه قرمز متصل باقی می ماند لذا به ازای هر خانه ، ۱ امتیاز به قرمز اضافه می شود ولی از زرد امتیازی کسر نمی گردد .

مثال ۲ : در تصویر شماره ۵



(تصویر ۵)

الف) اگر بازیکن زرد بر روی مرز ۱ دیوار بگذارد به دلیل اینکه مالکیت خانه ۶ در اختیار بازیکن قرمز باقی می ماند هیچ تغییری در امتیازات بازیکنان حاصل نمی شود .

ب) اگر بازیکن قرمز بر روی مرز ۲ یا ۳ دیوار بگذارد به دلیل اینکه خانه ۶ به یک قلعه قرمز و یک قلعه زرد متصل باقی می ماند مالکیت خانه ۶ از اختیار بازیکن قرمز خارج می شود بنابراین یک امتیاز از بازیکن قرمز کم می شود ولی به بازیکن زرد هیچ امتیازی اضافه نمی شود .

پ) اگر بازیکن قرمز بر روی یکی از مرزهای ۴ یا ۵ دیوار بگذارد به دلیل اینکه خانه ۷ همچنان به یک قلعه قرمز متصل باقی می ماند مالکیت خانه ۷ در اختیار بازیکن قرمز باقی مانده و امتیازی کم یا زیاد نمی شود .

توجه : در تمام مثال های فوق در حالت حرفه ای بازی به میزان امتیاز خانه ها از امتیاز بازیکنان کم یا به آن اضافه می گردد .

پیشنهادات :

۱ - از آنجاییکه در این بازی با توجه به نحوه قرار گیری کاشی کنار یکدیگر و روند بازی ، بازیکنان ممکن است به امتیازات متفاوتی دست پیدا کنند لذا توصیه می شود در هر ۴ شیوه بازی در حالت آماتور ، بازی را تا امتیاز ۲۷ و در حالت حرفه ای تا امتیاز ۶۰ ادامه دهید و زمانیکه یکی از بازیکنان به امتیاز مذکور رسید بازی پایان می یابد یا اگر در جریان بازی به امتیاز مذکور رسیدید و تمایل داشتید بازی را همچنان ادامه دهید می توانید با توافق طرفین یکی از حالات زیر را در نظر بگیرید :

۱-۱- امتیاز بالاتری به میل خود (مثلا ۲۹) در نظر گرفته و بازی را تا رسیدن به آن امتیاز ادامه دهید .

۲-۱- بازی را تا پایان و زمانیکه امکان تصرف هیچ قلعه وجود نداشته باشد ادامه داده و اگر هیچکدام از بازیکنان به امتیاز ۳۳ نرسند کسیکه امتیاز بیشتری کسب کرده برنده بازی میشود .

۳-۱- امتیاز خانه هایی که قلعه ها در آن ها واقع شده اند را نیز محاسبه کرده و بازی را تا امتیاز ۳۳ ادامه دهید . به این ترتیب زمانیکه یک قلعه ساخته می شود علاوه امتیاز خانه های متصل به آن قلعه در حالت آماتور ۱ امتیاز و در حالت حرفه ای به اندازه امتیاز خانه ای که قلعه در آن قرار دارد ، به امتیاز مالک افزوده میشود و در هنگام تصرف قلعه ها در حالت آماتور یک واحد از امتیاز مالک قبلی کم و به امتیاز مالک جدید افزوده می شود و در حالت حرفه ای به اندازه امتیاز خانه ای که قلعه در آن قرار دارد ، به امتیاز مالک جدید افزوده و از مالک قبلی کم می شود .

توجه : امتیاز ۳۳ و ۷۲ حداکثر امتیازی است که تا کنون در بازی بدست آمده ولی توصیه می شود که بازی را در حالت آماتور تا امتیاز ۲۷ و در حرفه تا ۶۰ ادامه دهید .

قوانین اختیاری : قوانین زیر را در صورت تمایل می توانید جایگزین قوانین بازی نمایید تا به تجربه متفاوت تری از بازی برسید .

۱- در بازی سوم پس از خروج پرچم ها از بازی می توانید در صورت فتح مجدد یک قلعه (باز پس گیری قلعه) ، پرچم آن را مجددا به صفحه نوبت شمار وارد نمایید و به این ترتیب ریتم بازی را تغییر دهید .

۲- چنانچه تعداد مهره های مدافع و مهاجم در منطقه مربوط به یک قلعه برابر باشد اگر مدافع به هر دلیلی یکی از مهره های خود را از منطقه خارج کند ، از آنجاییکه تعداد مهره مهاجم از مدافع بیشتر خواهد شد به محض خروج مهره ، قلعه تصرف شده و تغییر رنگ می دهد سپس امتیاز شماری صورت گرفته و سایر مهره های مالک قبلی از قلعه کنار گذاشته می شود و در ادامه بازی ادامه یافته و بازیکنی که نوبت با اوست بازی را ادامه خواهد داد .

در صورت هر گونه اشکال در نحوه انجام بازی از طریق وب سابت و کانال ما به گروه تلگرامی بازی بپوندید و سوال خود را بیان کنید تا به سوالات شما به طور کامل پاسخ داده شود .