

QUORIDOR®

محتویات جعبه:

۱ صفحه با ۸۱ خانه، دو ردیف برای قراردادن موانع، ۲۰ مانع چوبی و ۴ آدمک

هدف بازی:

رسیدن به یکی از خانه های سمت مقابل صفحه (شکل ۷)

قوانین برای ۲ بازیکن:

برای شروع بازی موانع را در جایگاه خود قرار می دهیم . (برای هر بازیکن ۱۰ مانع) هر بازیکن آدمک خود را در خانه وسط ، در ردیف اول سمت خود قرار می دهد . (شکل ۱) برای تعیین نفر اول باید قرعه کشی انجام شود.

بازی:

هر بازیکن می تواند در نوبت خود یا آدمکش را تکان دهد و یا یک مانع در صفحه قرار دهد. در حالتی که هیچ مانعی باقی نماند بازیکن باید آدمکش را حرکت دهد .

حرکت آدمک ها

در هر نوبت آدمک ها فقط می توانند یک خانه حرکت کنند : عمودی یا افقی - جلو یا عقب (شکل ۲)

آدمک ها باید از دور موانع حرکت کنند. (شکل ۳)

قرار دادن موانع

موانع باید به گونه ای قرار داده شوند که دو مربع را بپوشانند. (شکل ۴) موانع باید یا با هدف تسهیل حرکت خود بازیکن یا در جهت جلوگیری از دسترسی آسان بازیکن مقابل به پایان صفحه استفاده شود. (شکل ۵) اما هرگز نباید مانع دسترسی طرف مقابل به خط هدفش شوند یعنی همیشه باید راه فراری برای او وجود داشته باشد.

رودرو

وقتی دو آدمک در حالتی مقابل هم قرار می گیرند که هیچ مانعی بین آنها نباشد آدمکی که نوبتش رسیده می تواند از روی آدمک دیگر ببرد و بدین طریق یک خانه اضافی پیش می رود (شکل ۶) اگر مانعی در پشت آدمک حریف قرار داشته باشد ، بازیکن می تواند آدمکش را به سمت راست یا چپ آدمک حریف ببرد (شکل ۸ و ۹)

پایان بازی:

بازیکنی که زودتر به یکی از ۹ خانه مقابل خود (آخرین ردیف) برسد برنده است. (شکل ۷)

مدت بازی:

۱۰ تا ۲۰ دقیقه . می توان وقت بازی را محدود کرد.

قوانین برای ۴ بازیکن:

در این حالت ۴ بازیکن هر کدام آدمک خود را در مربع وسطی یک ضلع از صفحه قرار می دهد. به هر بازیکن ۵ مانع می رسد. قوانین همانند بازی دوتایی است اما پرش از روی بیش از یک آدمک ممنوع است . (شکل ۱۰)