

# 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 )