



«پدیدآورنده‌ی بازی: **Kris Burm**»

«محصولی از کمپانی **"HUCH & Friends"** آلمان / ارائه‌ای از **"سرزمین ذهن زیبا"**»

(۲ بازیکن؛ ۱۲ سال به بالا؛ ۳۰ تا ۶۰ دقیقه)

تلاش برای یافتن اندکی نظم در دریایی از بی‌نظمی!

آن‌جا که با هر قدم که به پیروزی نزدیک می‌شوید، یکی از ابزارهای پیروزی را از دست می‌دهید...

* اجزاء بازی:

۱ صفحه‌ی بازی / ۵ حلقه‌ی سفید و ۵ حلقه‌ی سیاه

۵۱ نشان‌گذار (که یک طرف آن‌ها به رنگ سفید و طرف دیگر به رنگ سیاه است) / یک کیف پارچه‌ای و کتابچه‌ی راهنمای بازی

* **هدف بازی و برنده:** شما و رقیب‌تان، هرکدام با ۵ حلقه روی صفحه، بازی را آغاز می‌کنید. هرگاه یک ردیف ۵ تایی از نشان‌گذارهای رنگ خودتان (سفید یا سیاه) را تشکیل دادید، باید یکی از حلقه‌های خود را از روی صفحه بردارید. زمانی برنده‌ی بازی هستید که ۳ حلقه را از روی صفحه بردارید - به عبارت دیگر، برای برنده شدن، باید ۳ ردیف از ۵ نشان‌گذار از رنگ خودتان، تشکیل دهید.

* **نکته:** در صورتی که ترجیح می‌دهید بازی، کوتاه باشد و سریع انجام شود، **نسخه‌ی بلیتزر** را بازی کنید (توضیحات لازم، در پایان همین راهنما ارائه شده‌است).

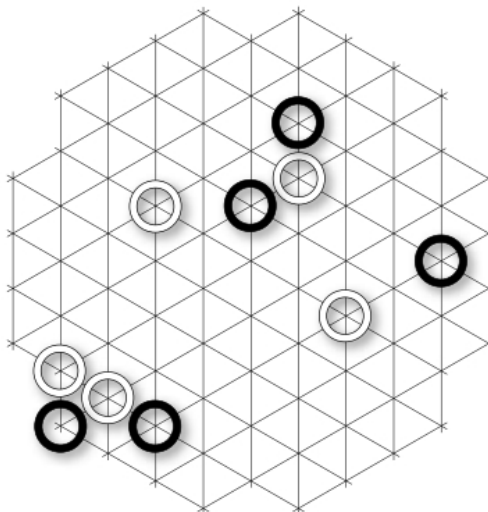
* چیدمان آغاز بازی:

۱) صفحه را به‌طور عمودی بین دو بازیکن قرار دهید (طوری که خطوطی که با حروف مشخص شده‌اند، در یک خط مستقیم، از بازیکنی به بازیکن دیگر برسند). هر بازیکن باید محلی را که برای گذاشتن ۳ حلقه در صفحه تعبیه شده‌است، پیش‌روی خود داشته باشد.

۲) برای آن‌که مشخص کنید کدام بازیکن، بازی را آغاز کند، قرعه بکشید. بازیکن آغازکننده، با "سفید" بازی می‌کند و ۵ حلقه‌ی سفید را برمی‌دارد. بازیکن دیگر، ۵ حلقه‌ی سیاه را برمی‌دارد.

۳) نشان‌گذارها را کنار صفحه بگذارید تا هر دو بازیکن به راحتی به آن‌ها دسترسی داشته باشند. این نشان‌گذارها، "مخزن" را تشکیل می‌دهند.

* **موقعیت آغاز بازی:** بازی را با صفحه‌ی خالی شروع می‌کنید. ابتدا باید حلقه‌های خود را وارد بازی کنید. شما و رقیب‌تان به نوبت و در هر نوبت، یک حلقه را روی صفحه می‌گذارید. نقاط تقاطع، محدوده‌ی بازی را مشخص می‌کنند. می‌توانید یک حلقه را روی هر تقاطعی که خواستید، از جمله نقاط حاشیه‌ای، بگذارید. زمانی که هر دو شما، ۵ حلقه‌ی خود را روی صفحه گذاشتید، موقعیت آغاز بازی را مشخص کرده‌اید:



➤ نمونه‌ای از چیدمان آغاز بازی

* حرکت دادن یک حلقه:

۱) هر حرکت، با برداشتن یک نشان گذار از "مخزن" آغاز می‌شود.

۲) سپس باید تصمیم بگیرید کدام یک از حلقه‌های خود را می‌خواهید حرکت دهید. نشان گذار را به طوری که رنگ شما رو به بالا باشد، داخل آن حلقه بگذارید. به این - ترتیب، نشان گذار نیز همان فضایی را اشغال می‌کند که حلقه روی آن قرار دارد.

✓ یک حرکت: ابتدا یکی از نشان گذارها را - طوری که رنگ شما رو به بالا باشد - داخل یکی از حلقه‌های خود بگذارید

✓ سپس حلقه را حرکت دهید... تنها حلقه را حرکت می‌دهید، نه نشان گذار را!



۳) سپس باید حلقه‌ای را که نشان گذار را داخل آن گذاشته‌اید، بر اساس قوانین زیر حرکت دهید:

- وقتی حلقه را حرکت می‌دهید، نشان گذار را همان جا باقی می‌گذارید.

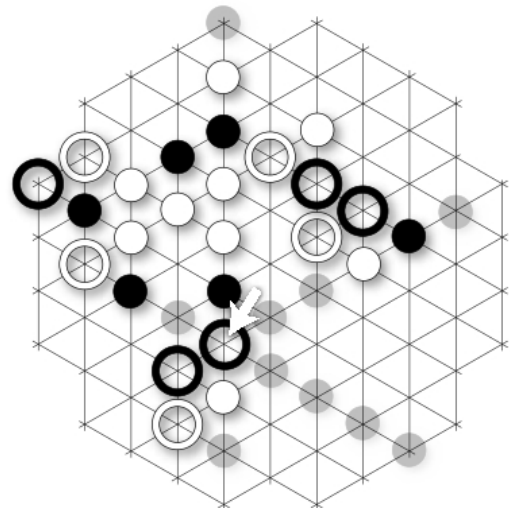
- یک حلقه همیشه باید در طول یک خط مستقیم حرکت کرده و در یک خانه‌ی خالی فرود بیاید.

- یک حلقه می‌تواند از روی یک یا چند نقطه‌ی خالی عبور کند.

- یک حلقه می‌تواند بدون توجه به رنگ نشان گذارها از روی یک یا چندتا از آن‌ها رد شود اما تنها در صورتی که نشان گذارها بدون این‌که فاصله‌ای بین‌شان باشد، در کنار هم قرار گرفته باشند. به عبارت دیگر، اگر از روی یک یا چند نشان گذار بپرید، همواره باید حلقه‌ی خود را در اولین خانه‌ی خالی درست بعد از نشان گذارهایی که از روی آن‌ها پریده‌اید، بگذارید.

- یک حلقه می‌تواند ابتدا از روی یک یا چند خانه‌ی خالی عبور کند و سپس حرکتش را با پریدن از روی یک یا چند نشان گذار ادامه دهد. اما همان‌طور که در قانون قبل گفته شد، هیچ حلقه‌ای بعد از آن‌که از روی یک یا چند نشان گذار پرید، دیگر به هیچ‌وجه نمی‌تواند از روی یک یا چند فضای خالی دیگر عبور کند!

- یک حلقه تنها می‌تواند از روی نشان گذارها بپرد، نه از روی حلقه‌ها!



➤ حلقه‌ی سیاه می‌تواند به هر یک از خانه‌های علامت گذاری شده برود...

* پشت و رو کردن نشان گذارها:

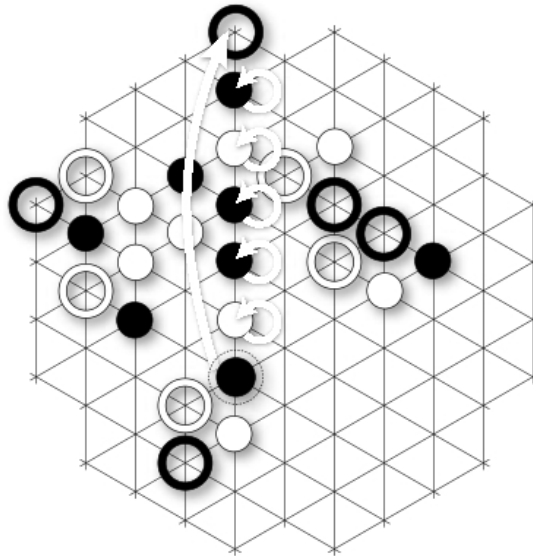
۱) در صورتی که حلقه‌ی خود را -بدون آن که از روی هیچ نشان گذاری ببرد- فقط از روی خانه‌های خالی عبور دهید، نوبت شما، با گذاشتن حلقه در خانه‌ی جدیدش، به پایان می‌رسد.

۲) اگر از روی یک یا چند نشان گذار پریدید، باید تمام آن نشان گذارها را پشت و رو کنید. این امر، هم در مورد نشان گذارهای شما و هم نشان گذارهای رقیب‌تان صدق می‌کند. به این ترتیب هر نشان گذار "سفید"ی که از روی آن پریده‌اید، تبدیل به "سیاه" و هر نشان گذار "سیاه"، تبدیل به "سفید" می‌شود!

* نکته: هم‌زمان با حرکت دادن حلقه، نشان گذارها را پشت و رو نکنید! ابتدا حلقه را حرکت دهید و بعد سراغ نشان گذارها بروید!

۳) نشان گذاری را که قبل از حرکت، داخل حلقه گذاشته بودید، پشت و رو نکنید! حلقه از روی آن نشان گذار نپریده است!

۴) نشان گذارها را تنها می‌توان پشت و رو کرد؛ نمی‌توان آن‌ها را حرکت داد!



▲ همان شرایط تصویر قبلی... ولی بعد از حرکت بازیکن سیاه: حلقه‌ی سیاه، از روی ۳ نشان گذار سفید و... ▲

▲ ... و ۲ نشان گذار سیاه پریده است؛ به همین دلیل، آن‌ها پشت و رو شده‌اند... ▲

▲ در این تصویر، نشان گذارها، رنگی مخالف با تصویر قبل را نشان می‌دهند... ▲

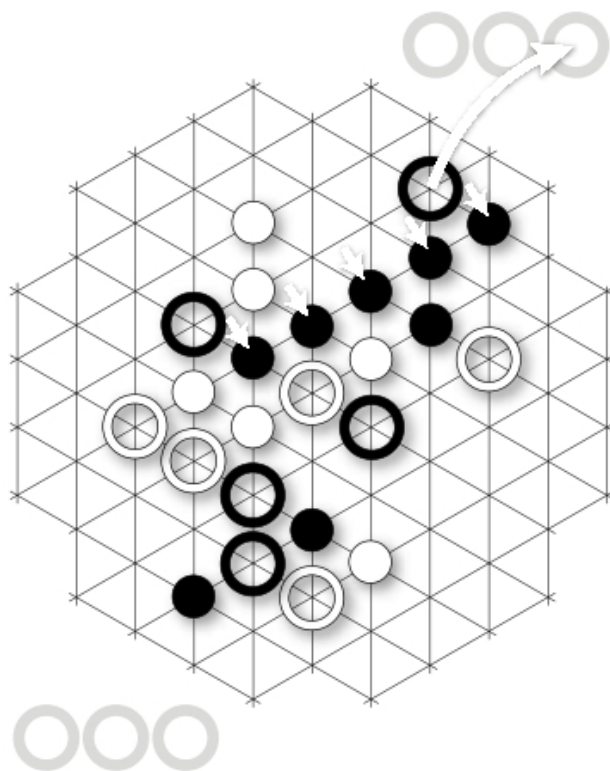
▲ توجه کنید که نشان گذاری که داخل حلقه گذاشته شده بود، به رنگ سیاه باقی مانده است! ▲

* تشکیل دادن یک ردیف / برداشتن یک حلقه:

۱) با حرکت دادن حلقه‌ها و پشت و رو کردن نشان گذارها، باید تلاش کنید ردیفی متشکل از ۵ نشان گذار از رنگ خودتان ایجاد کنید. ۵ نشان گذار باید بدون فاصله، در کنار هم و در یک خط مستقیم قرار بگیرند. حلقه‌ها جزو این ۵ مهره شمرده نمی‌شوند. برای سادگی، از این به بعد، ردیفی شامل ۵ نشان گذار از یک رنگ را تنها "یک ردیف" می‌خوانیم.

۲) در صورتی که یک ردیف تشکیل دادید، باید ۵ نشان گذار را از صفحه بردارید و به "مخزن" برگردانید.

۳) بعد از برداشتن یک ردیف، باید یکی از حلقه‌های خود را نیز بردارید. این کار را باید انجام دهید زیرا به این حلقه، برای نشان دادن این که شما یک ردیف به وجود آورده‌اید - و آن را از صفحه برداشته‌اید - نیاز دارید. یکی از حلقه‌های خود را انتخاب کنید و آن را روی یکی از ۳ محلی که در طرف شما روی صفحه تعبیه شده‌است، بگذارید:



▲ بازیکن سیاه، ردیفی شامل ۵ نشان‌گذار را به وجود آورده‌است. او ابتدا باید ۵ نشان‌گذار را به "مخزن" برگرداند ▲

▲ سپس یکی از حلقه‌های خود را برداشته و به نشانه‌ی آن که ردیفی را به وجود آورده‌است، ▲

▲ آن حلقه را روی یکی از ۳ خانه‌ی مخصوصی که پیش‌روی خودش، در صفحه وجود دارد، قرار دهد... ▲

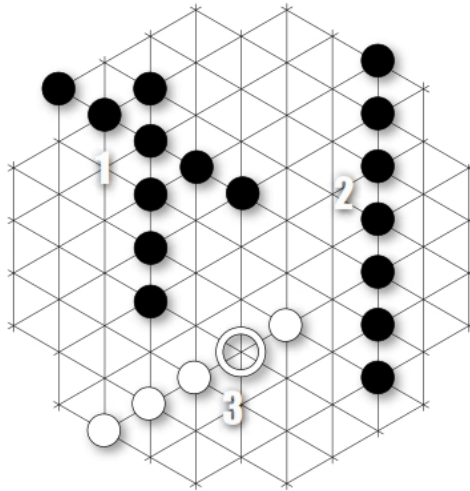
۴) اگر ردیفی به وجود بیاورید که بیش‌تر از ۵ نشان‌گذار دارد، باید انتخاب کنید که کدام گروه ۵ تایی از نشان‌گذارها را می‌خواهید بردارید - توجه کنید این ۵ نشان‌گذار باید در کنار هم قرار گرفته باشند.

۵) ممکن است ۲ (یا چند) ردیف را تنها با یک حرکت به وجود آورید. اگر این ردیف‌ها با هم متقاطع نباشند، باید هر ۲ ردیف و همین‌طور، ۲ حلقه را از روی صفحه بردارید. اگر با هم متقاطع باشند، می‌توانید تصمیم بگیرید کدام ردیف را بردارید. پس از آن که ردیف مورد نظر خود را برداشتید، ردیف دوم، دیگر کامل نیست و به همین دلیل، مهره‌های باقی‌مانده از آن ردیف، روی صفحه باقی می‌مانند! در این حالت تنها یک حلقه را برمی‌دارید.

۶) ممکن است شما ردیفی برای رقیب خود به وجود آورید. در این شرایط، رقیب شما باید قبل از آن که حرکت خود را انجام دهد، آن ردیف و یک حلقه را بردارد. او آزادانه می‌تواند انتخاب کند که کدام حلقه را بردارد.

۷) اگر هم‌زمان، ردیفی برای خود و ردیفی برای رقیب‌تان به وجود آوردید، با ردیف خود، مطابق معمول برخورد کنید؛ سپس رقیب شما باید ردیف خود و یک حلقه را همان‌طور که در بالا گفته شد، بردارد.





▲ حالت ۱: بازیکن سیاه می تواند یکی از ۲ ردیف متقاطع را بردارد - فرقی نمی کند کدام ردیف - در هر صورت، ردیف باقی مانده دیگر کامل نخواهد بود! به همین دلیل، این حالت، تنها به عنوان ۱ ردیف محسوب می شود!

▲ حالت ۲: ردیف سیاه، شامل ۷ نشان گذار است. بازیکن سیاه می تواند تصمیم بگیرد کدام گروه ۵ تایی از نشان گذارها را بردارد... ولی ۵ نشان گذاری که انتخاب می کند، باید در کنار یکدیگر قرار گرفته باشند.

▲ حالت ۳: در این جا ردیف کامل نیست زیرا حلقه را نمی توان به عنوان یک نشان گذار حساب کرد!

* پایان بازی:

۱) بازی، زمانی به پایان می رسد که یکی از بازیکن ها، ۳ حلقه را از روی صفحه بردارد. به این معنا که او ۳ ردیف متشکل از ۵ نشان گذار را به وجود آورده و در نتیجه، برنده است.

۲) در صورتی که شما حرکتی انجام دهید که باعث شود هم ردیف سوم شما و هم ردیف سوم رقیب تان - هم زمان - ایجاد شود، شما برنده خواهید بود زیرا شما ابتدا ردیف سوم خود را از روی صفحه برمی دارید.

۳) اگر پیش از آن که بازیکنی بازی را برد، همه ی نشان گذارها روی صفحه قرار گرفته باشند، بازیکنی که بیشترین تعداد حلقه را از روی صفحه برداشته باشد، برنده است. اگر هر دو بازیکن به تعداد یکسانی حلقه برداشته باشند، بازی به تساوی می کشد.

* مراقب باشید!

اگر می دانید چطور GiPF بازی کنید، حتماً متوجه خواهید شد که GiPF و YinSH چندین ویژگی مشترک دارند. تشکیل ردیف و برداشتن آن ها از روی صفحه، تنها دو مورد از این ویژگی هاست. موردی که چندان بدیهی نیست اما زمانی که متوجه آن شوید، می بینید که بسیار مهم تر است، "ابهامی" است که در هر دو بازی می توانید ببینید: حرکتی که می تواند بهترین حرکت در یک شرایط باشد، در حالت دیگر ممکن است بدترین کاری باشد که می توانید انجام دهید! هنگام بازی YinSH - مخصوصاً با توجه به هدف بازی - باید به این موضوع توجه کنید. ایجاد ردیفی متشکل از ۵ نشان گذار، شما را به پیروزی نزدیک تر می کند ولی هم چنین باعث می شود یکی از حلقه های خود را از دست بدهید که این کار مسلماً فرصت های شما را در ادامه ی بازی، محدود می کند. می توانید ردیفی برای رقیب خود ایجاد کنید؛ به این ترتیب او باید بازی را با یک حلقه ی کم تر ادامه دهد اما اگر این کار را بکنید، در واقع او را در مسیر بردن بازی قرار داده اید! پس تفاوت میان یک حرکت خوب و بد، کاملاً وابسته به شرایطی است که در آن قرار دارید. باید تلاش کنید تا تعادل خوبی میان در دست گرفتن بازی و یا سپردن آن - به طور موقت - به رقیب خود، برقرار کنید. همواره یک موضوع را در ذهن داشته باشید: **ردیف سوم است که حائز اهمیت است!**

* **نسخه‌ی بلیتز:** این حالت، شیوه‌ای سریع و کوتاه از بازی **YiNSH** است. درست همان‌طور که شرح آن در بالا رفت، بازی می‌کنید اما هدف، ساده‌تر است: حالا باید تنها یک ردیف به‌وجود آورید. پس اولین نفری باشید که ردیفی ۵ تایی از رنگ خود، به‌وجود می‌آورد تا بازی را ببرید! به همین سادگی! آسان است؛ این‌طور فکر نمی‌کنید؟





* خالق بازی: **Kris Burm** *

* ارائه‌ای منحصربه‌فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com *

* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: [۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸](tel:021-88482038) *

* Follow us on **Telegram** and **Instagram**: [@LBMind](https://www.instagram.com/LBMind) *