

# 飛龍傳說 Kamisado 飛龍傳說



## کامیسادو

طراح بازی: پیتر برلی \* مترجم: کیومرث قنبری آذر

برای ۲ بازیکن، ۱۰ سال به بالا

مدت بازی:

تک بازی: ۲۰ تا ۳۰ دقیقه

بازی استاندارد: ۶۰ تا ۹۰ دقیقه / بازی طولانی: ۲ تا ۳ ساعت / بازی نفس گیر (ماراتون): ۳ تا ۵ ساعت

## اجزاء بازی



- یک صفحه‌ی بازی با ۶۴ خانه در ۸ رنگ مختلف

صفحه‌ی بازی، "دو-رو" است؛ یک "رو"ی آن را در تصویر بالا می‌بینید؛ در "رو"ی دیگر صفحه، خانه‌ها با کلمات چینی، نشانه‌گذاری شده‌اند؛ این کار، برای کمک به کسانی است که مشکل کور-رنگی دارند و هم‌چنین برای دل‌کسانی که فکر می‌کنند صفحه‌ی بازی، به این ترتیب زیباتر می‌شود! می‌توانید هر کدام را که خواستید، انتخاب کنید؛ تغییری در بازی ایجاد نخواهد شد!

- ۱۶ مهره‌ی هشت‌ضلعی که "برج‌اژدها" نام دارند (۸ برج‌اژدهای سیاه و ۸ برج‌اژدهای سفید).

- ۲۲ توکن کوچک شفاف که "دندان‌اژدها" نام دارند.

## آماده‌سازی

صفحه‌ی بازی را بین دو بازیکن بگذارید. نزدیک‌ترین ردیف به هر بازیکن را "ردیف امن" آن بازیکن می‌نامیم. صفحه را طوری بین بازیکنان بگذارید که هر بازیکن، یک خانه‌ی نارنجی در سمت راست و یک خانه‌ی قهوه‌ای در سمت چپ "ردیف امن" آتش داشته باشد.

**نکته:** صفحه را برعکس هم که بگذارید، مشکلی در روند بازی پیش نخواهد آمد! قرار گرفتن خانه‌ی نارنجی در راست و خانه‌ی قهوه‌ای در چپ، قراردادی است برای درک بهتر قوانین و مثال‌های ذکر شده در این راهنما.

بازیکن باتجربه‌تر، با برج‌های سفید و بازیکن کم‌تجربه‌تر با برج‌های سیاه بازی می‌کند. در بازی‌های استاندارد، طولانی و نفس‌گیر (ماراتون)، بازیکنی که در دور اول، رنگ سفید را برمی‌دارد، باید تا آخر با رنگ سفید بازی کند و برعکس!...

هر یک از برج‌ها، با یک کلمه‌ی چینی، نشانه‌گذاری شده‌است. این کلمات - که مشابه کلمات "رو"ی چینی صفحه‌اند- در حقیقت، معادل کلمات "قهوه‌ای، سبز، قرمز، زرد، صورتی، بنفش، آبی و نارنجی" هستند. هر کلمه با رنگ متناسب (مثلاً کلمه‌ی قرمز با رنگ قرمز)، روی برج مربوطه حک شده‌است.

برج‌های اژدها را در این راهنما، با رنگ خودشان و رنگ کلمه‌ای که روی‌شان حک شده، خواهیم شناخت؛ مثلاً برج سفید با کلمه‌ی قرمز (که می‌شود: برج قرمزِ سفید!) یا برج سیاه با کلمه‌ی سبز (که می‌شود: برج سبزِ سیاه!).

بازیکنان باید برج‌های خود را در ردیفِ امن‌شان چیدمان کنند. برای دورِ اول، هر برج، در خانه‌ای قرار می‌گیرد که رنگ‌اش با رنگ کلمه‌ی حک‌شده روی برج، یکی باشد؛ برج سبز در خانه‌ی سبز، برج قرمز در خانه‌ی قرمز و...



چیدمان برج‌ها برای دورِ اول (یا برای "تک‌بازی") ◀

چیدمان برج‌ها برای دوره‌های بعدی، بسته به محلّ برج‌ها در پایانِ دورِ اول (یا دور قبلیِ بازی) تغییر می‌کند. در ادامه، درباره‌ی چیدمان‌های بعدی توضیح خواهیم داد.

## هدف بازی

بازی در چند "دور" انجام می‌شود (البته بجزّ روش "تک‌بازی"). در هر دور، هدف، رساندنِ یکی از برج‌های خودی، به ردیفِ امنِ حریف است (یعنی باید یکی از برج‌های خود را در یکی از خانه‌های ردیفِ امنِ حریف بگذارید). بازیکنی که این کار را انجام دهد، ۱ امتیاز می‌گیرد (البته در دوره‌های بعد از دورِ اول، بازیکنی که دور را ببرد، ممکن است ۲، ۳ یا حتی ۴ امتیاز دریافت کند).

پیش از شروع، تعیین کنید که می‌خواهید به کدام روش بازی کنید:

**تک‌بازی:** بازیکنی که زودتر از حریف، ۱ امتیاز را بگیرد، برنده‌ی بازی خواهد بود!

**بازی استاندارد:** بازیکنی که زودتر به امتیاز ۳ برسد، برنده‌ی بازی خواهد بود!

**بازی طولانی:** بازیکنی که زودتر به امتیاز ۷ برسد، برنده‌ی بازی خواهد بود!

**بازی نفس‌گیر (ماراتون):** بازیکنی که زودتر به امتیاز ۱۵ برسد، برنده‌ی بازی خواهد بود!

## روش بازی

### تک‌بازی

بازیکنان، نوبت به نوبت، برج‌های اژدهای خود را حرکت داده و تلاش می‌کنند یکی از آن‌ها را به یکی از خانه‌های ردیفِ امنِ حریف برسانند.

### کدام برج؟

این قوانین تعیین می‌کنند که بازیکن، کدام برج را می‌تواند حرکت دهد:

**ب۱:** فقط در اولین حرکت از هر دور، بازیکن حق دارد آزادانه یکی از برج‌هایش را انتخاب کرده و حرکت دهد.

**ب۲:** در تمام حرکات بعدی، بازیکن باید برجی را حرکت بدهد که هم‌رنگ با خانه‌ای است که حرکت قبلی حریف، در آن به پایان رسیده‌است.

(این، مهم‌ترین قانون "کامیسادو" و کلید اصلی درک آن است.)

### حرکات مجاز؟

این قوانین تعیین می‌کنند که آن برج (↑) را چگونه می‌توان حرکت داد:

**ح۱:** برج‌ها فقط در خطوط مستقیم (عمودی یا اریب) و فقط روبه‌جلو حرکت می‌کنند. برج‌ها به هیچ‌وجه نمی‌توانند در عرض (به شکل افقی) یا روبه‌عقب حرکت کنند (تنها چیزی که می‌تواند یک برج را روبه‌عقب حرکت دهد، یک "رانسِ سومویی" است - که در ادامه، توضیح داده خواهد شد).

**ح۲:** تعداد خانه‌هایی که برج‌ها می‌توانند در یک حرکت (یک نوبت) طی کنند، نامحدود است (حتی می‌توانید یک برج را مستقیماً از ردیفِ امنِ خود به ردیفِ امنِ حریف ببرید) ولی هیچ برجی نمی‌تواند از خانه‌ای که برجی دیگر (چه خودی، چه دشمن) در آن قرار دارد، گذر کند!

**ح۳:** هیچ برجی نمی‌تواند در خانه‌ای قرار بگیرد که برج دیگری در آن قرار دارد! (در ۱ خانه نمی‌توان ۲ برج قرار داد!)

**ح۴:** برج‌ها می‌توانند در حرکت‌های قطری (اریب)، از میان ۲ برج که در خانه‌هایی قرار دارند که گوشه‌هایشان باهم مُماس هستند، عبور کنند.

**ح ۵:** اگر امکان حرکت برای یک برج فراهم باشد، آن برج باید دست‌کم ۱ خانه (روبه‌جلو) حرکت کند (نوبت را نمی‌توان واگذار کرد).

**ح ۶:** اگر امکان حرکت برای برجی که باید حرکت کند (طبق قانون **ب ۲**)، فراهم نباشد (یعنی هر ۳ خانه‌ی پیش روی آن، با برج‌های خودی یا دشمن، بسته شده باشند)، بازیکن، نوبت خود را از دست داده و حریف، بلافاصله یک نوبت اضافه بازی می‌کند (توضیحات پیش‌تر در ادامه‌ی راهنما).

**ح ۷:** دور بازی، با رسیدن اولین برج یکی از بازیکنان، به یکی از خانه‌های ردیف امن بازیکن دیگر، به پایان رسیده و بازیکنی که برج‌اش به ردیف امن حریف رسیده، دور را می‌برد (در روش "تک‌بازی"، بازی را می‌برد).

**ح ۸:** ممکن است حالتی پیش بیاید که امکان حرکت برای هیچ‌کدام از برج‌هایی که باید حرکت کنند، فراهم نباشد (قوانین **ب ۲** و **ح ۶** را ببینید) و اصطلاحاً یک "بُن‌بست" تشکیل شود. در صورت تشکیل بُن‌بست، بازیکنی که آخرین حرکت قبل از بُن‌بست را انجام داده و باعث ایجاد بُن‌بست شده، بازنده‌ی دور خواهد بود (توضیحات پیش‌تر در ادامه‌ی راهنما)!

### حرکات آغازین (برای دیدن تصاویر مربوطه، به "کتابچه‌ی مثال‌ها" مراجعه کنید).

در این مثال‌ها، "آلن" و "یوهان" باهم بازی می‌کنند. آلن، از آن‌جا که بازیکن باتجربه‌تری است، باید برج‌های سفید را بردارد و یوهان که تجربه‌اش کم‌تر است، با برج‌های سیاه بازی کرده و اولین حرکت دور را انجام می‌دهد. (در دور اول هر بازی، بازیکن سیاه اولین حرکت را انجام می‌دهد). در هر دور، بازیکنی که اولین حرکت را انجام می‌دهد، "مهاجم" نامیده می‌شود و بازیکن دیگر، "مدافع". در دور اول هر بازی، بازیکن سیاه "مهاجم" است. در دورهای بعدی، هر بازیکنی که در دور قبلی شکست خورده باشد، "مهاجم" خواهد بود (و اولین حرکت را انجام خواهد داد).

به‌عنوان اولین حرکت، یوهان می‌تواند آزادانه یکی از ۸ برج خود را انتخاب کرده و حرکت بدهد (قانون **ب ۱**). او می‌تواند برجی را که انتخاب کرده، آزادانه هر چند خانه که خواست (عمودی یا اریب)، به جلو ببرد (قانون **ح ۱**). اگر یوهان بخواهد برج صورتی‌اش را حرکت بدهد، حرکات مجاز برای او، حرکاتی هستند که در تصویر (1a) می‌بینید؛ اگر بخواهد برج قرمزش را حرکت بدهد، حرکات مجازش را می‌توانید در تصویر (1b) ببینید.

اگر یوهان، برج قرمز خود را به یک خانه‌ی آبی ببرد (تصویر 2a)، آلن باید در نخستین حرکت‌اش، برج آبی خود را جابه‌جا کند (قانون **ب ۲**). آلن می‌تواند برج آبی خود را هر چند خانه که خواست (عمودی یا اریب)، به جلو ببرد. حرکات مجاز آلن را می‌توانید در تصویر (2b) ببینید. فراموش نکنید که حرکت یک برج فقط می‌تواند در یک خانه‌ی خالی به پایان برسد و حرکت روبه‌عقب نیز به هیچ‌وجه مجاز نیست (مگر در هنگام انجام یک "رانس سومویی")!

اگر آلن، برج آبی خود را به خانه‌ی زرد ببرد (2c)، حرکتِ بعدیِ یوهان باید با برج زردش باشد (2d). تصویر (2e)، حرکتِ یوهان را نشان می‌دهد که برج زرد خود را به خانه‌ی بنفش می‌برد و تصویر (2f)، نشان‌دهنده‌ی تمام حرکاتِ مُجازی است که آلن می‌تواند -در پاسخ به حرکتِ یوهان- با برج بنفشِ خود انجام دهد. تصویر (2g)، حرکتِ آلن را نشان می‌دهد که برج بنفشِ خود را به یک خانه‌ی سبز می‌برد.

(2h): تمام حرکاتِ مُجاز برای یوهان /// (2i): حرکتی که یوهان انجام می‌دهد و واردِ یک خانه‌ی نارنجی می‌شود.

(2j): تمام حرکاتِ مُجاز برای آلن /// (2k): حرکتِ آلن -که ۵ خانه به جلو رفته و واردِ یک خانه‌ی آبی می‌شود.

(2l): تمام حرکاتِ مُجاز برای یوهان (با برج آبی‌اش)

### اگر امکان حرکت داشته باشید، باید حتماً حرکت کنید!

اگر امکان حرکت برای یک برج فراهم باشد، آن برج باید دست‌کم ۱ خانه (روبه‌جلو) حرکت کند:

(3a): "هلموت"، برج قهوه‌ایِ خود را ۲ خانه به جلو بُرده و در یک خانه‌ی آبی می‌گذارد.

(3b): اکنون "استیو" باید برج آبی خود را حرکت بدهد. تنها خانه‌ای که استیو می‌تواند برج‌اش را در آن بگذارد، خانه‌ی صورتی است. استیو باید این حرکت را انجام بدهد (نمی‌تواند نوبت‌اش را واگذار کند)!

(3c): در این مثال، هلموت می‌تواند برج صورتیِ خود را ۳ خانه به جلو بُرده و برنده‌ی این دور باشد.

### اگر مسیر حرکتِ برج تان کاملاً مسدود باشد...

اگر بازیکن نتواند برجی را که باید حرکت داده شود، حرکت بدهد، نوبت‌اش را از دست می‌دهد (قانون ۶c). برج بازیکن، در همان خانه‌ای که هست، می‌ماند ولی فرض می‌شود که آن برج، حرکتی (به بزرگی "صفر") انجام داده و واردِ آن خانه شده‌است. بنابراین حریف (بازیکن دوّم)، باید برجی را حرکت بدهد که هم‌رنگ با خانه‌ای است که برج بازیکن اوّل، در آن "محبوس" شده‌است (به این ترتیب، حریف (بازیکن دوّم)، ۲ حرکت پُشت‌سرهم انجام می‌دهد و بازیکن اوّل، یک نوبت را از دست می‌دهد)!

در مثال (4a تا 4c)، "کریس" با برج‌های سفید و "ایمی" با برج‌های سیاه بازی می‌کند:

(4a): برج قهوه‌ایِ ایمی، ۴ خانه حرکت کرده و واردِ یک خانه‌ی سبز شده‌است.

(4b): اکنون کریس باید برج سبز خود را حرکت بدهد؛ البته اگر امکان‌آش باشد! ولی امکان‌آش نیست و مسیر حرکت برج سبز کریس، با برج قهوه‌ای خودش و برج‌های قرمز و زرد ایمی کاملاً مسدود شده‌است! نوبت کریس می‌سوزد؛ یادتان باشد که برج سبز کریس -که امکان حرکت ندارد- در یک خانه‌ی زرد گیر افتاده‌است.

(4c): ایمی دوباره بازی می‌کند و چون برج کریس در یک خانه‌ی زرد محبوس شده، ایمی، برج زرد خود را حرکت می‌دهد. در این مثال، ایمی می‌تواند برج زرد را ۳ خانه به جلو برده و با رسیدن به ردیف امن کریس، برنده‌ی این دور باشد (قانون ح ۷).

در مثال پیچیده‌تر (5a تا 5f)، "ولورا" با برج‌های سفید و "دنیل" با برج‌های سیاه بازی می‌کند:

(5a): برج آبی دنیل، ۵ خانه حرکت کرده و وارد یک خانه‌ی سبز شده‌است.

(5b): اکنون ولورا باید برج سبز خود را حرکت بدهد؛ البته اگر امکان‌آش باشد! ولی امکان‌آش نیست و مسیر حرکت برج سبز ولورا کاملاً مسدود شده‌است! نوبت ولورا می‌سوزد؛ یادتان باشد که برج سبز ولورا در یک خانه‌ی زرد گیر افتاده‌است.

(5c): دنیل باید دوباره بازی کند و باید برج زرد خودش را حرکت بدهد. اما برج زرد دنیل نیز کاملاً گیر افتاده‌است و نوبت او نیز می‌سوزد! یادتان باشد که برج زرد دنیل در یک خانه‌ی آبی گیر افتاده‌است.

(5d): اکنون ولورا باید بازی کرده و برج آبی‌اش را حرکت بدهد (چون برج دنیل در یک خانه‌ی آبی گیر افتاده است)! ولورا، برج آبی‌اش را ۳ خانه به جلو برده و در یک خانه‌ی زرد می‌گذارد.

(5e): برج زرد دنیل کماکان در همان خانه‌ی آبی گیر افتاده‌است پس بازهم حرکت بی حرکت!

(5f): برج آبی ولورا ۲ خانه به شکل آریب حرکت کرده و به ردیف امن دنیل می‌رسد!

## بُن بست

ممکن است شرایطی پیش بیاید که هیچ‌کدام از دو بازیکن نتوانند هیچ‌کدام از برج‌های خود را حرکت بدهند (اگرچه چنین پیش‌آمدی بعید است) (قانون ح ۸). چنین حالتی را "بُن بست" می‌نامیم. در صورت بُروز بُن بست، بازیکنی که آخرین حرکت پیش از بُن بست را انجام داده و باعث ایجاد بُن بست شده، بازنده‌ی آن دور خواهد بود (حتی اگر حرکت‌آش یک حرکت کاملاً اجباری بوده باشد)!

در مثال (6a تا 6e)، "وولفگانگ" با برج‌های سفید و "رالف" با برج‌های سیاه بازی می‌کند:

(a6): برج آبی وولفگانگ، ۱ خانه حرکت کرده و وارد یک خانه‌ی سبز شده‌است.

(6b): اکنون رالف باید برج سبز خود را حرکت بدهد؛ تنها خانه‌ای که او می‌تواند برج سبز خود را در آن بگذارد، خانه‌ی قرمزی است که در سمت راست برج‌اش قرار دارد. او باید این تنها حرکت ممکن را انجام دهد.

(6c): اکنون وولفگانگ باید برج قرمز خود را حرکت بدهد ولی مسیر حرکت این برج، با برج قهوه‌ای خودش و با برج‌های صورتی و بنفش رالف کاملاً مسدود شده‌است. نوبت وولفگانگ می‌سوزد؛ یادتان باشد که برج قرمز وولفگانگ در یک خانه‌ی سبز گیر افتاده‌است.

(6d): اکنون رالف باید دوباره بازی کرده و برج سبز خود را حرکت بدهد! مسیر حرکت این برج نیز با برج قرمز خود رالف و با برج‌های زرد و نارنجی وولفگانگ کاملاً مسدود شده‌است؛ این برج در یک خانه‌ی قرمز محبوس شده‌است!

(6e): اکنون دوباره وولفگانگ باید برج قرمزش را حرکت بدهد - که کماکان ممکن نیست! مشخص است که در این جا با یک "بُن‌بست" روبه‌رو هستیم! از آن جا که رالف، آخرین حرکت پیش از ایجاد بُن‌بست را انجام داده و در حقیقت، باعث ایجاد بُن‌بست شده، وولفگانگ برنده‌ی این دور خواهد بود.

## برنده

اگر به روش "تک‌امتیازی" (تک‌بازی) بازی می‌کنید، به محض این که یکی از بازیکنان به یکی از خانه‌های ردیفِ آمِن حریف برسد، بازی به پایان رسیده و آن بازیکن، برنده‌ی بازی خواهد بود.

## روش‌های پیشرفته‌ی بازی

### بازی استاندارد

در یک بازی استاندارد، نخستین بازیکنی که به امتیاز ۳ برسد، برنده‌ی بازی خواهد بود. بازی با یک "دور آغازین" (درست شبیه به یک "تک‌بازی") آغاز می‌شود.

پس از پایانِ دورِ آغازین (و پس از پایان همه‌ی دورهای بعدی)، ۲ اتفاق مهم خواهد افتاد:

(۱) **یک "سومو" متولد می‌شود!** بازیکنی که دور اوّل (یا دور قبلی) را بُرده، یک "دندان اژدها" بر روی برجی که باعث پیروزی‌اش شده، می‌گذارد؛ به این ترتیب، این برج تبدیل می‌شود به یک "برج سومو"! چنین برجی، حرکت‌اش محدود می‌شود ولی در عوض، توانایی ویژه‌ای پیدا می‌کند که "رانش سومویی" نام دارد (توضیحات بیش‌تر در ادامه). اگر دور آغازین (یا دور قبلی)، با یک "بُن‌بست" به پایان رسیده باشد، بازیکنی که باعث بُن‌بست نبوده (بازیکن برنده)، یک "دندان



اژدها" بر روی آن برج‌اش که هم‌رنگ با خانه‌ای است که آخرین برج حریف (پیش از ایجاد بُن‌بست) وارد آن شده‌است، می‌گذارد. در مثال صفحه‌ی قبل، "وولفگانگ" یک دندان اژدها بر روی برج قرمز خود می‌گذارد زیرا آخرین خانه‌ای که "الف" به آن ورود کرده، یک خانه‌ی قرمز بوده‌است.

**۲) برج‌های اژدها از نو چیدمان می‌شوند!** برج‌ها باید برای آغاز دور بعدی، به خانه‌های ردیف‌های امنِ بازیکنان برگردند. بازیکنی که دور آغازین (یا دور قبلی) را بُرده، تعیین می‌کند که چیدمان مجددِ برج‌ها از سمت چپ انجام خواهد شد یا از سمت راست.

### **پُر کردنِ ردیفِ امن (از چپ به راست)**

**قانون پ ۱:** بازیکنی که دور آغازین (یا دور قبلی) را بُرده و اکنون "مدافع" خواهد بود، تعیین می‌کند که برج‌ها از چپ چیدمان شوند یا از راست.

**قانون پ ۲:** بازیکنی که دور آغازین (یا دور قبلی) را باخته و اکنون "مهاجم" خواهد بود، باید تابع "مدافع" باشد!

**قانون پ ۳:** اگر مدافع تصمیم بگیرد که برج‌ها باید از چپ چیدمان شوند، هر بازیکن (ابتدا مدافع و سپس مهاجم)، برج‌های خود را یک به یک -ابتدا بر اساسِ ردیفی که در آن قرار دارند و سپس بر اساسِ جایگاه‌شان در ردیف- برداشته و در خانه‌های ردیفِ امن خود می‌گذارد (اولی در خانه‌ی قهوه‌ایِ سمت چپ و همین‌طور تا مُنتهاِلیه سمت راست و خانه‌ی نارنجی؛ توضیحات بیش‌تر در صفحات ۱۱ تا ۱۳).

**قانون پ ۴:** اگر مدافع تصمیم بگیرد که برج‌ها باید از راست چیدمان شوند، هر بازیکن، برج‌های خود را یک به یک -به همان ترتیب- برداشته و در خانه‌های ردیفِ امن خود می‌گذارد (اولی در خانه‌ی نارنجی سمت راست و همین‌طور تا مُنتهاِلیه سمت چپ و خانه‌ی قهوه‌ای؛ توضیحات بیش‌تر در صفحات ۱۱ تا ۱۳).

### **سومو: قدرت‌ها و محدودیت‌ها!**

**قانون س ۱:** یک برج سومو، قدرتمندتر ولی کُندتر از یک برج اژدهای معمولی است و نهایتاً می‌تواند ۵ خانه روبه‌جلو (عمودی یا اریب) حرکت کند، نه بیش‌تر! این محدودیت می‌تواند در برخی موارد، بسیار تعیین‌کننده باشد (مثلاً برج سومویی که ۶ یا ۷ خانه با ردیفِ امنِ حریف فاصله داشته باشد، نمی‌تواند با یک حرکت (در یک نوبت) به آن برسد)!

**قانون س ۲:** یک برج سومو، به واسطه‌ی قدرتی که دارد، می‌تواند یک برج معمولیِ حریف را به‌عقب براند (این حرکت، "رانشِ سومویی" نام دارد). برای این رانش، باید در آغازِ نوبتِ بازیکن، برج معمولیِ حریف (بازیکنِ دوّم) دقیقاً روبه‌روی

برج سوموی بازیکن اول قرار داشته باشد و حرکت قبلی حریف نیز باید در خانه‌ای تمام شده باشد که هم‌رنگ با برج سوموی بازیکن اول باشد. در چنین شرایطی، بازیکن می‌تواند یک رانش سوموی انجام دهد. در این رانش، برج سومو ۱ خانه به جلو رفته و برج معمولی حریف را نیز ۱ خانه به عقب هل می‌دهد!

**قانون ۳:** بلافاصله پس از رانش سوموی، حریف (بازیکن دوم)، نوبت بازی را از دست داده و بازیکنی که رانش را انجام داده، یک حرکت اضافه - با برجی که هم‌رنگ خانه‌ای است که برج حریف، به داخل آن رانده شده - انجام می‌دهد.

**قانون ۴:** رانش سوموی نمی‌تواند در جهت اریب انجام شود. برج حریف (بازیکن دوم) باید در آغاز نوبت، درست روبه‌روی برج سوموی بازیکن اول قرار داشته باشد.

**قانون ۵:** پشت‌سر برج حریف باید حتماً یک خانه‌ی خالی وجود داشته باشد؛ رنگ این خانه - که برج حریف واردش می‌شود - تعیین می‌کند که بازیکنی که رانش را انجام داده، باید بلافاصله کدام برج خود را حرکت بدهد (چون حریف، یک نوبت را از دست می‌دهد).

**قانون ۶:** یک برج سومو نمی‌تواند برجی را که در خانه‌ای از ردیف امن قرار دارد، به عقب براند (نمی‌تواند برجی را از صفحه‌ی بازی خارج کند)!

**قانون ۷:** یک برج سومو نمی‌تواند در یک حرکت، بیش از یک برج معمولی را به عقب براند.

**قانون ۸:** یک برج سومو نمی‌تواند یک برج سوموی دیگر را به عقب براند!

**قانون ۹:** رانش سوموی را فقط می‌توان بر روی برج‌های حریف انجام داد (نمی‌توان برج‌های خودی را "به جلو" راند)!

**قانون ۱۰:** رانش سوموی یک حرکت اختیاری است (اجباری نیست)، به شرط آن‌که برج سوموی مورد نظر، امکان حرکت اریب را نیز داشته باشد!

**قانون ۱۱:** ولی اگر رانش سوموی، تنها حرکت ممکن برای بازیکن باشد، بازیکن باید آن را انجام دهد (نمی‌تواند نوبت‌اش را واگذار کند).

## پُر کردن از چپ یا از راست

برای دور دوم و دوره‌های بعدی هر بازی، برج‌ها کار را از خانه‌های هم‌رنگ خودشان آغاز نمی‌کنند؛ آن‌ها به روشی که بازیکن برنده‌ی دور اول یا دور قبلی تعیین می‌کند، از نو در صفحه و در ردیف امن بازیکنان - به یکی از این ۲ روش - چیدمان می‌شوند: (۱) پُر کردن (چیدمان) از چپ / (۲) پُر کردن (چیدمان) از راست

اگر برنده تصمیم بگیرد ردیف‌اش را از چپ پُر کند، حریف نیز باید همین کار را بکند و برعکس...!

این انتخاب جهت، برای "مدافع" (برنده‌ی دورِ قبلی)، اهمیت زیادی دارد و می‌تواند از چیدمان‌های ضعیفی که ممکن است به راحتی مورد حمله‌ی حریف قرار بگیرند، دورش کند (با چند بار بازی کردن، متوجه خواهید شد که منظور از چیدمان‌های ضعیف چیست و خواهید توانست با تشخیص آن‌ها، به حریف ضربه وارد کنید).

در مثال (7a - 7h)، "آلن"، در نخستین دور از یک بازی استاندارد، "دیوید" را شکست داده و باید تصمیم بگیرد که ردیف‌اش را از چپ پُر خواهد کرد یا از راست.

(7a): برج بنفش آلن ۵ خانه به شکل اُریب حرکت کرده و وارد ردیفِ امنِ دیوید شده‌است. اکنون یک دندان اژدها بر روی برج بنفشِ آلن قرار می‌گیرد تا نشان دهد که این برج، تبدیل به یک برج سومو شده‌است. دندان‌های اژدها ضمناً برای امتیازشماری بازی نیز به کار می‌روند. دندانی که اکنون روی برجِ آلن قرار گرفته، نشانه‌ای است دائمی که نشان می‌دهد آلن ۱ امتیاز گرفته‌است. حالا آلن باید تصمیم بگیرد که ردیف خود را از چپ پُر خواهد کرد یا از راست. تصاویر (7b تا 7d) نشان می‌دهند که اگر آلن، ردیف خود را از چپ پُر کند، چه اتفاقی می‌افتد و تصاویر (7e تا 7g) از راست!!

(7b): آلن تصمیم می‌گیرد از چپ پُر کند؛ بنابراین باید نخستین برج‌اش را در خانه‌ی قهوه‌ای (سمت چپ) و آخرین برج‌اش را در خانه‌ی نارنجی (سمت راست) بگذارد. این که برج‌ها به چه ترتیب باید خانه‌های مذکور را اشغال کنند، بر اساس موقعیت‌شان در پایان دور قبلی تعیین می‌شود: ابتدا بر اساس ردیفی که در آن قرار دارند و سپس بر اساس دوری یا نزدیکی‌شان به سمت چپ صفحه. در این تصاویر، صفحه از دید آلن نشان داده شده‌است. ردیفِ امنِ او، مشخص شده و سایر ردیف‌ها نیز به ترتیب، ردیف ۲، ردیف ۳، ... ردیف ۷ و ردیف ۸ نام‌گذاری شده‌اند. اولویت هر برج برای چیدمان، روی برج نوشته شده‌است. آلن باید ابتدا از ردیفِ امن‌اش شروع کند و برجی را که بیش‌تر از بقیه، به سمت چپ صفحه نزدیک است، در خانه‌ی قهوه‌ای بگذارد و همین‌طور الی آخر...

- برج قهوه‌ایِ او (1) هنوز در خانه‌ی قهوه‌ای قرار دارد؛ پس نیازی به هیچ تغییری نیست و برج قهوه‌ایِ سر جایش باقی می‌ماند!

- برج آبیِ او (2) در خانه‌ی سبز قرار می‌گیرد.

- اکنون آلن باید به سراغ برج‌های موجود در ردیف‌های بعدی برود. ردیف‌های ۲ و ۳ خالی هستند. ردیف ۴، برج نارنجیِ آلن را در خود دارد پس: برج نارنجیِ او (3) در خانه‌ی قرمز قرار می‌گیرد.

- ردیف ۵، برج‌های قرمز و صورتیِ آلن را در خود دارد پس: برج قرمزِ او (4) - که به سمت چپ صفحه نزدیک‌تر است - در خانه‌ی زرد و برج صورتی‌اش (5) در خانه‌ی صورتی قرار می‌گیرد.

- ردیف ۶، برج زرد آلن را در خود دارد: برج زرد او (6) در خانه‌ی بنفش قرار می‌گیرد.

- ردیف ۷، برج سبز آلن را در خود دارد: برج سبز او (7) در خانه‌ی آبی قرار می‌گیرد.

- ردیف ۸، برج بنفش آلن را - که اکنون تبدیل به یک برج سومو شده‌است - در خود دارد: برج بنفش او (8) در خانه‌ی نارنجی (در مُنتهاِلیه سمت راست صفحه) قرار می‌گیرد.

(7c): دیوید نیز به همان ترتیب، ردیف آمن خود را از چپ به راست پُر می‌کند (این تصویر را از دید دیوید می‌بینیم). او ابتدا برج‌های موجود در ردیف آمن خود را یک به یک به مُنتهاِلیه سمت چپ می‌برد. برج سبز (1) را به خانه‌ی قهوه‌ای، برج قرمز (2) را به خانه‌ی سبز و برج زرد (3) را به خانه‌ی قرمز. دیوید سپس به سراغ ردیف‌های بعدی می‌رود و همین‌طور الی آخر...

(7d): هر دو بازیکن، ردیف‌های آمن خود را چیدمان مجدد کرده و آماده‌ی دور بعدی هستند.

اما اگر آلن تصمیم می‌گرفت از راست پُر کند:

(7e): برج آبی او (1) که در ردیف آمن و در نزدیک‌ترین فاصله با سمت چپ صفحه قرار دارد، در خانه‌ی نارنجی قرار می‌گیرد. برج قهوه‌ای او (2) در خانه‌ی آبی قرار می‌گیرد. آلن سپس به سراغ ردیف‌های بعدی می‌رود و همین‌طور الی آخر...

تصاویر 7f و 7g نشان می‌دهند که چیدمان مجدد برج‌های آلن و دیوید از راست چگونه می‌توانست باشد!

(7h): این مثال، از یک بازی واقعی نقل شده‌است. در آن بازی، آلن تصمیم گرفت از سمت چپ پُر کند؛ این، انتخاب بهتری بود. در تصویر (7g) می‌بینید که چیدمان از راست، باعث می‌شد یک خانه‌ی زرد، درست جلوی برج زرد آلن قرار بگیرد. این می‌توانست یک نقطه‌ی ضعف برای دفاع آلن باشد و دیوید می‌توانست به راحتی به آن حمله کند.

به یاد داشته باشید که یک برج سومو حداکثر می‌تواند ۵ خانه - روبه‌جلو - حرکت کند؛ در این تصویر، دامنه‌ی حرکتی ممکن برای برج سوموی (بنفش) آلن را می‌بینید (اگر بخواهد بازی‌اش را با این برج آغاز کند).

## کِی و چگونه باید از "رانش سومویی" استفاده کرد؟

مثال‌های (8a تا 8f)، موقعیت‌هایی را نشان می‌دهند که یک رانش سومویی می‌تواند اتفاق بیفتد؛ در این مثال‌ها، "پیت" با برج‌های سفید و "آلن" با برج‌های سیاه بازی می‌کند:

(8a): آلن، برج نارنجی‌اش را ۲ خانه - به شکل اُریب - به جلو برده و در یک خانه‌ی بنفش گذاشته‌است.

(8b): اکنون پیت باید برج بنفش‌آش را - که یک سومو است - حرکت بدهد؛ او اگر بخواهد، می‌تواند با حرکات اُریب معمولی، برج‌آش را به یک خانه‌ی بنفش یا یک خانه‌ی سبز ببرد (قانون س ۱۰).

(8c): اما او می‌تواند یک رانش سومویی نیز انجام بدهد؛ می‌تواند برج بنفش‌آش را یک خانه به جلو بُرده و برج قرمزِ آلن را یک خانه به عقب رانده و به یک خانه‌ی زرد ببرد (قانون س ۲).

(8d): از آن‌جا که آلن، موردِ یک رانش سومویی قرار گرفته، یک نوبت‌آش نیز می‌سوزد و پیت بلافاصله یک نوبت دیگر هم بازی می‌کند (س ۳). از آن‌جا که برج آلن، به یک خانه‌ی زرد رانده شده، پیت باید برج زردِ خود را حرکت بدهد. حرکاتی که پیت می‌تواند با برج زردش انجام دهد، در تصویر نشان داده شده‌است.

(8e): در این تصویر، یک حالت دیگر در نظر گرفته شده‌است: آلن، برج نارنجی‌آش را ۴ خانه به شکل اُریب حرکت داده و به یک خانه‌ی بنفش بُرده‌است.

(8f): اکنون پیت باید یک رانش سومویی انجام دهد و برج بنفش‌آش را به جلو بُرده و برج قرمزِ آلن را به عقب براند. در این حالت، پیت انتخاب دیگری ندارد! باید رانش را انجام دهد و نوبت‌آش را نیز نمی‌تواند واگذار کند (س ۱۱)! بقیه‌ی داستان، مثل قبل است؛ پیت بلافاصله یک نوبت دیگر (با برج زردش) بازی می‌کند و الی آخر...

## امتیازشماری در بازی استاندارد

در بازی استاندارد، بازیکنی که به امتیاز ۳ برسد، برنده‌ی بازی خواهد بود. هر بار که بازیکنی، یک دور را می‌برد، ۱ دندان اژدها بر روی برجی که به ردیف امنِ حریف رسانده، می‌گذارد. اولین دندان اژدهایی که روی یک برج قرار می‌گیرد، آن برج را تبدیل به یک برج سومو کرده و ۱ امتیاز نیز نصیبِ دارنده‌اش می‌کند. دومین دندان اژدهایی که روی یک برج قرار می‌گیرد و برج سومو را تبدیل به برج "سوموی دوقلو" می‌کند، ۲ امتیاز نصیبِ دارنده‌اش می‌کند. پس اگر شما با یک برج سومو به ردیف امنِ حریف برسید، برج‌تان به یک سوموی دوقلو تبدیل شده و امتیاز شما به ۳ می‌رسد (۱ امتیاز برای دندان اول + ۲ امتیاز برای دندان دوم)... پس برنده‌ی یک بازی استاندارد:

- اولین بازیکنی است که ۳ برج سوموی مختلف داشته باشد... یا

- اولین بازیکنی است که ۱ برج سوموی دوقلو داشته باشد.

نکته: این سیستم، یک سیستم امتیازی بسیار ساده است و در هر لحظه از بازی به راحتی می‌توان امتیازاتِ هر طرف را حساب کرد. توجه داشته باشید که برج سوموی دوقلو نمی‌تواند نقشی در روند بازی استاندارد داشته باشد و به محض تشکیل شدنِ نخستین سوموی دوقلو، بازی به پایان رسیده و دارنده‌ی سوموی دوقلو، برنده‌ی بازی خواهد شد!

## روش‌های پیشرفته‌ی بازی

### بازی طولانی

در یک بازی طولانی، نخستین بازیکنی که به امتیاز ۷ برسد، برنده‌ی بازی خواهد بود. بازی با یک "دور آغازین" (درست شبیه به یک "تک‌بازی") آغاز می‌شود.

پس از پایانِ دورِ آغازین (و پس از پایان همه‌ی دورهای بعدی)، ۲ اتفاق مهم خواهد افتاد:

(۱) یک "سومو" (یا یک "سوموی دوقلو") متولد می‌شود! بازیکنی که دور اول (یا دور قبلی) را برده، یک دندان اژدها بر روی برجی که باعث پیروزی‌اش شده، می‌گذارد؛ به این ترتیب، این برج تبدیل می‌شود به یک برج سومو! اگر این برج، یک برج سومو باشد، تبدیل می‌شود به یک "برج سوموی دوقلو"!

(۲) برج‌های اژدها از نو چیدمان می‌شوند! برج‌ها باید برای آغاز دور بعدی، به خانه‌های ردیف‌های امنِ بازیکنان برگردند. بازیکنی که دور آغازین (یا دور قبلی) را برده، تعیین می‌کند که چیدمان مجددِ برج‌ها از سمت چپ انجام خواهد شد یا از سمت راست و الی آخر... (درست مشابه رَوندِ "بازی استاندارد"...)!

### سوموی دوقلو: قدرت‌ها و محدودیت‌ها!

قوانین تکمیلی برای برج‌های سوموی دوقلو:

قانون **س ۱۵**: یک سوموی دوقلو، قدرتمندتر ولی کُندتر از یک برج معمولی و یک برج سومو است و نهایتاً می‌تواند ۳ خانه روبه‌جلو (عمودی یا اُریب) حرکت کند، نه بیش‌تر!

قانون **س ۲۵**: یک سوموی دوقلو، به واسطه‌ی قدرت بیش‌تری که دارد، می‌تواند "رانشِ سومویی" را بر روی ۱ یا ۲ برج حریف انجام دهد. برای این "اُبر-رانش"، باید در آغاز نوبت بازیکن، برج (یا ۲ برج) معمولی حریف (بازیکن دوّم) دقیقاً روبه‌روی برج سوموی دوقلوی بازیکن اول قرار داشته باشد (یا داشته باشند) و حرکت قبلی حریف نیز باید در خانه‌ای تمام شده باشد که هم‌رنگ با برج سوموی دوقلوی بازیکن باشد. در چنین شرایطی، بازیکن می‌تواند (و گاهی باید) یک "رانش سومویی" انجام دهد. در این "رانش" (یا "اُبر-رانش")، برج سوموی دوقلو ۱ خانه به‌جلو رفته و برج (یا ۲ برج) معمولی حریف را ۱ خانه (یا هر کدام ۱ خانه) به‌عقب هل می‌دهد.

قانون **س ۳۵**: بلافاصله پس از رانش سومویی، حریف (بازیکن دوّم)، نوبت بازی را از دست داده و بازیکنی که رانش را انجام داده، یک حرکت اضافه، با برجی که هم‌رنگِ خانه‌ای است که برج حریف به آن رانده شده، انجام می‌دهد. اگر

۲ برج به عقب رانده شده باشند، بازیکن باید برجی را حرکت بدهد که هم‌رنگِ خانه‌ای است که برج دوم حریف (برج دورتر)، بر اثر "آبر-رانش"، به آن رانده شده‌است.

قانون **س۴۵**: رانش سومویی با سوموی دوقلو نیز نمی‌تواند به شکل آریب انجام شود. برج (۲) حریف باید در آغاز نوبت، درست روبه‌روی سوموی دوقلو قرار داشته باشد (باشند).

قانون **س۵۵**: پشت‌سرِ برج (۲) حریف باید حتماً یک خانه‌ی خالی وجود داشته باشد؛ رنگِ این خانه - که برج (برج دوم) حریف واردش می‌شود- تعیین می‌کند که بازیکنی که رانش (آبر-رانش) را انجام داده، باید بلافاصله کدام برج خود را حرکت بدهد (چون حریف، یک نوبت را از دست می‌دهد).

قانون **س۶۵**: یک برج سوموی دوقلو نیز نمی‌تواند برجی را که در خانه‌ای از ردیف امن قرار دارد، به عقب براند (به هیچ‌وجه نمی‌تواند برجی را از صفحه‌ی بازی خارج کند)!

قانون **س۷۵**: یک برج سوموی دوقلو نمی‌تواند در یک حرکت، بیش از ۲ برج معمولی را به عقب براند!

قانون **س۸۵**: یک برج سوموی دوقلو نمی‌تواند یک برج سوموی دوقلوی دیگر را به عقب براند ولی می‌تواند هر ۲ برج دیگری را در یک حرکت به عقب براند (۲ برج معمولی / ۱ برج معمولی و ۱ برج سومو / ۲ برج سومو).

قانون **س۹۵**: رانش سومویی را فقط می‌توان بر روی برج‌های حریف انجام داد (نمی‌توان برج‌های خودی را "به جلو" راند)!

قانون **س۱۰۵**: رانش سومویی یک حرکت اختیاری است (اجباری نیست)، به شرط آن که برج سوموی دوقلوی مورد نظر، امکان حرکت آریب را نیز داشته باشد!

قانون **س۱۱۵**: ولی اگر رانش سومویی، تنها حرکت ممکن برای بازیکن باشد، بازیکن باید آن را انجام دهد (نمی‌تواند نوبت‌اش را واگذار کند).

## انجام یک "رانش سومویی" با یک "سوموی دوقلو"

در مثال (9a تا 9e)، "آلن" با برج‌های سفید و "لودمیلا" با برج‌های سیاه بازی می‌کند:

(9a): آلن، برج صورتی‌اش را ۲ خانه - به شکل آریب- به جلو برده در یک خانه‌ی سبز می‌گذارد.

(9b): اکنون لودمیلا باید برج سبزش را - که یک سوموی دوقلو است- حرکت بدهد. او اگر بخواهد، می‌تواند یک حرکت آریب معمولی انجام داده و برج سبزش را به یک خانه‌ی آبی، صورتی یا قرمز ببرد (س۱۰). از سویی، اگر بخواهد، می‌تواند

با سوموی دوقلویش، یک رانش سومویی انجام دهد؛ یعنی ۱ خانه به جلو رفته و برج آبی و برج زرد آلن را - که یک برج سومو است - یک خانه به عقب براند؛ به این ترتیب، برج دوم (برج زرد) آلن، وارد یک خانه‌ی سبز می‌شود (س ۲۵).

(9c): از آن جا که برج دوم آلن، بر اثر یک ابر-رانش سومویی، وارد یک خانه‌ی سبز شده، لودمیلا باید بلافاصله یک نوبت اضافه با برج سبز خود بازی کند؛ او بازهم با یک ابر-رانش سومویی، برج‌های آبی و زرد آلن را یک خانه به عقب می‌راند. این بار، برج زرد آلن، در یک خانه‌ی صورتی قرار می‌گیرد.

(9d): بازهم آلن نوبت‌اش را از دست می‌دهد و این بار، لودمیلا باید با برج صورتی‌اش - که یک برج سومو است - بازی کند (س ۲۵)؛ او می‌تواند این برج‌اش را ۳ خانه به شکل اریب حرکت داده و وارد ردیف امن حریف کند؛ با این کار، او برنده‌ی این دور شده و ۲ امتیاز نیز کسب می‌کند (۷ امتیازی شده و بازی را - از آلن ۳ امتیازی - می‌برد).

(9e): یک راه دیگر برای لودمیلا، این بود که به جای دومین رانش سومویی، سوموی دوقلوی سبزش را ۳ خانه به شکل اریب حرکت داده و وارد ردیف امن آلن کند (س ۱۰). از آن جا که این پایان، با یک برج سوموی دوقلو به دست می‌آید، به جای ۲ امتیاز، ۴ امتیاز نصیب لودمیلا می‌شود و بازی، ۹ به ۳ به نفع لودمیلا خاتمه می‌یابد!

### امتیازشماری در بازی طولانی

قوانین تکمیلی برای بازی طولانی: در بازی طولانی، اگر یک برج سوموی دوقلو به ردیف امن حریف برسد، تبدیل به یک "سوموی سه‌قلو" شده و بلافاصله ۴ امتیاز نصیب دارنده‌اش می‌کند؛ این بازیکن ۷ امتیاز دریافت کرده و - حتی بدون نیاز به محاسبه‌ی امتیازاتی که از قبل داشته - بلافاصله بازی را می‌برد... پس برنده‌ی یک بازی طولانی:

- اولین بازیکنی است که ۷ برج سوموی مختلف داشته باشد... یا

- اولین بازیکنی است که مجموع امتیازات برج‌های سومو و سوموهای دوقلویش، به ۷ یا بیش‌تر برسد... یا

- اولین بازیکنی است که ۱ برج سوموی سه‌قلو داشته باشد.

**نکته:** توجه داشته باشید که برج سوموی سه‌قلو نمی‌تواند نقشی در روند بازی طولانی داشته باشد و به محض تشکیل شدن نخستین سوموی سه‌قلو، بازی به پایان رسیده و دارنده‌ی سوموی سه‌قلو، برنده‌ی بازی خواهد شد!



## روش‌های پیشرفته‌ی بازی

### بازی نفس‌گیر (ماراتون)

در یک بازی نفس‌گیر (ماراتون)، نخستین بازیکنی که به امتیاز ۱۵ برسد، برنده‌ی بازی خواهد بود. بازی با یک "دور آغازین" (درست شبیه به یک "تک‌بازی") آغاز می‌شود.

پس از پایانِ دورِ آغازین (و پس از پایان همه‌ی دورهای بعدی)، ۲ اتفاق مهم خواهد افتاد:

(۱) یک "سومو" (یا یک "سوموی دوقلو" یا "یک سوموی سه‌قلو") متولد می‌شود! بازیکنی که دور اول (یا دور قبلی) را برده، یک دندانِ اژدها بر روی برجی که باعث پیروزی‌اش شده، می‌گذارد؛ به این ترتیب، این برج تبدیل می‌شود به یک برج سومو! اگر این برج، یک برج سومو باشد، تبدیل می‌شود به یک "برج سوموی دوقلو" و اگر یک "سوموی دوقلو" باشد، تبدیل می‌شود به یک "سوموی سه‌قلو"!

(۲) برج‌های اژدها از نو چیدمان می‌شوند! برج‌ها باید برای آغاز دور بعدی، به خانه‌های ردیف‌های امنِ بازیکنان برگردند. بازیکنی که دور آغازین (یا دور قبلی) را برده، تعیین می‌کند که چیدمان مجددِ برج‌ها از سمت چپ انجام خواهد شد یا از سمت راست و الی آخر... (درست مشابه رَوندِ "بازی استاندارد" و "بازی طولانی"...)

### سوموی سه‌قلو: قدرت‌ها و محدودیت‌ها!

قوانین تکمیلی برای برج‌های سوموی سه‌قلو:

قانون **س‌س ۱**: یک برج سوموی سه‌قلو، قدرتمندتر ولی گُندتر از یک برج معمولی، یک برج سومو و یک سوموی دوقلو است و فقط می‌تواند ۱ خانه روبه‌جلو (عمودی یا آریب) حرکت کند، نه بیشتر!

قانون **س‌س ۲**: یک سوموی سه‌قلو، به واسطه‌ی قدرتِ بیش‌تری که دارد، می‌تواند "رانش سومویی" را بر روی ۱ یا ۲ یا ۳ برجِ حریف انجام دهد. (به همان ترتیبی که در مورد سوموی دوقلو گفته شد؛ مُنتها این بار، بازیکن می‌تواند سومین برج حریف را نیز به‌عقب براند.)

قانون **س‌س ۳**: بلافاصله پس از رانش سومویی، حریف (بازیکن دوم)، نوبت بازی را از دست داده و بازیکنی که رانش را انجام داده، یک حرکت اضافه، با برجی که هم‌رنگِ خانه‌ای است که برج حریف به آن رانده شده، انجام می‌دهد. اگر ۲ برج به‌عقب رانده شده باشند، بازیکن باید برجی را حرکت بدهد که هم‌رنگِ خانه‌ای است که برج دوم حریف (برج دورتر)، بر اثر "آبر-رانش"، به آن رانده شده‌است. اگر ۳ برج به‌عقب رانده شده باشند، بازیکن باید برجی را حرکت بدهد که هم‌رنگِ خانه‌ای است که برج سوم حریف (برج دورتر)، بر اثر "فرا-رانش"، به آن رانده شده‌است!

قوانین **س س ۴**، **س س ۵**، **س س ۶** و **س س ۷**: ایضاً درست مثل سوموی دوقلو و به همان ترتیب و روش!

قانون **س س ۸**: یک برج سوموی سه‌قلو نمی‌تواند یک برج سوموی سه‌قلوی دیگر را به‌عقب براند ولی می‌تواند هر **۳** برج دیگری را در یک حرکت به‌عقب براند (**۳** برج معمولی / **۱** برج معمولی و **۲** برج سومو / **۲** برج سومو و **۱** برج سوموی دوقلو / **۳** برج سوموی دوقلو و...).

قوانین **س س ۹**، **س س ۱۰** و **س س ۱۱**: ایضاً!

## انجام یک "رانش سومویی" با یک "سوموی سه‌قلو"

در مثال (10a تا 10l)، "سانجی" با برج‌های سفید و "یوهان" با برج‌های سیاه بازی می‌کند - و سانجی در این بازی نفس‌گیر (ماراتون)، **۱۴** به **۹** جلو است:

(10a): یوهان، برج قرمزش را - که یک سوموی دوقلو است - **۳** خانه به جلو برده و در یک خانه‌ی زرد می‌گذارد.

(10b): اکنون سانجی می‌تواند با برج زردش - که یک سوموی سه‌قلو است - یک رانش سومویی اجرا کند! برج زرد او، برج‌های نارنجی، قهوه‌ای و سبز یوهان را به‌عقب می‌راند (**س س ۲**). آخرین (دورترین) برج یوهان، یعنی برج سبز، به یک خانه‌ی آبی رانده می‌شود.

(10c): از آن‌جا که برج سوم یوهان، وارد یک خانه‌ی آبی شده، سانجی باید بلافاصله یک نوبت اضافه - با برج آبی‌اش - بازی کند؛ او می‌تواند انتخاب‌های مختلفی داشته باشد ولی تصمیم می‌گیرد با برج آبی‌اش - که یک سوموی دوقلو است - یک رانش سومویی انجام دهد و برج زرد یوهان را یک خانه به‌عقب برده و به یک خانه‌ی زرد براند.

(10d): باز هم یوهان، نوبت‌اش را از دست می‌دهد و این بار، سانجی، با سوموی زرد سه‌قلویش، یک رانش سومویی انجام می‌دهد. راه او برای رساندن برج سه‌قلویش به ردیف امن یوهان باز است ولی او نمی‌تواند برج سه‌قلو را بیش از **۱** خانه (در هر نوبت) حرکت دهد (هنوز **۴** خانه تا ردیف امن یوهان مانده‌است!) در عوض، سانجی یک‌بار دیگر برج‌های نارنجی، قهوه‌ای و سبز یوهان را به‌عقب می‌راند. این بار، برج سبز یوهان، وارد یک خانه‌ی زرد می‌شود.

(10e): سانجی می‌تواند برج زردش را یک‌بار دیگر نیز حرکت بدهد. از آن‌جا که برج سبز یوهان به ردیف امن‌اش رسیده، برج زرد سانجی نمی‌تواند رانش سومویی انجام دهد - و برج سبز یوهان را از بازی بیرون بیندازد! "رانش آریب" هم که نداریم!! پس تنها حرکتی که برج زرد سانجی می‌تواند بکند، این است که **۱** خانه - به شکل آریب، متمایل به‌چپ - به جلو حرکت کند و وارد یک خانه‌ی قرمز شود. توجه داشته باشید که برج زرد سانجی نمی‌تواند در هر نوبت، بیش از **۱** خانه حرکت کند.

(10f): اکنون یوهان باید برج قرمزش را حرکت بدهد و فقط می‌تواند به یکی از ۲ خانه‌ی زرد برود. او نمی‌تواند از رانش سومویی استفاده کند زیرا برجی که در جلوی برج قرمزش قرار دارد، یکی از برج‌های خودش است!

(10g): دوباره سانجی و دوباره برج زرد سه‌قلویش! او تصمیم می‌گیرد بازهم یک رانش سومویی انجام داده و برج بنفش یوهان را به یک خانه‌ی صورتی براند.

(10h): بازهم نوبت یوهان از دست رفته و این بار، سانجی باید برج صورتی‌اش را حرکت بدهد. از آن‌جا که برج صورتی سانجی، یک سوموی دوقلو است، نمی‌تواند در هر نوبت بیش‌تر از ۳ خانه حرکت کرده و بنابراین نمی‌تواند در یک حرکت، به ردیف امن یوهان برسد. رفتن به خانه‌های صورتی و نارنجی می‌تواند باعث شکست سانجی شود بنابراین او، برج صورتی خود را به خانه‌ی بنفش می‌برد.

(10i): اکنون یوهان می‌تواند برج بنفش‌اش را به یکی از ۳ خانه‌ی صورتی ببرد. او باید خانه‌ای را انتخاب کند که مسیر برج صورتی سانجی را مسدود کند و گرنه دور (و کلاً بازی) را خواهد باخت!

(10j): اما سانجی نیز با برج صورتی‌اش، برج بنفش یوهان را به عقب رانده و به یک خانه‌ی نارنجی می‌برد.

(10k): نوبت یوهان از دست می‌رود و سانجی بلافاصله با برج نارنجی‌اش، برج آبی یوهان را به عقب رانده و به یک خانه‌ی زرد می‌برد.

(10l): بازهم نوبت یوهان از دست می‌رود و سانجی می‌تواند با رساندن برج زردش به ردیف امن یوهان، بازی را ببرد. او فقط به ۱ امتیاز نیاز دارد تا ۱۵ امتیازی و برنده‌ی بازی شود ولی با رساندن برج سه‌قلویش به ردیف امن حریف، ۸ امتیاز دریافت کرده و با اختلافی زیاد، بازی را می‌برد.

### امتیازشماری در بازی نفس‌گیر (ماراتون)

قوانین تکمیلی برای بازی نفس‌گیر (ماراتون): در بازی نفس‌گیر، اگر یک برج سوموی سه‌قلو به ردیف امن حریف برسد، بلافاصله ۸ امتیاز نصیب دارنده‌اش می‌کند. اگر چنین اتفاقی بیفتد، بازیکنی که موفق به انجام این کار شده، بلافاصله بازی را می‌برد... پس برنده‌ی یک بازی نفس‌گیر (ماراتون):

- اولین بازیکنی است که مجموع امتیازات برج‌های سومو، سوموهای دوقلو و سوموهای سه‌قلویش به ۱۵ یا بیش‌تر برسد...

یا

- اولین بازیکنی است که یک برج سوموی سه‌قلوی خود را به ردیف امن حریف برساند.

## توضیح تکمیلی

(ظاهراً) در سایت "burleygames.com"، فرم‌هایی هست که -می‌توانید دانلود کنید و- به شما کمک می‌کنند تا روند بازی‌های خود را یادداشت و ثبت کنید (مثل کاری که در بازی "شطرنج" انجام می‌شود). یک نمونه از این فرم نیز در انتهای "کتابچه‌ی مثال‌ها" در جعبه‌ی بازی هست. هر حرکت بازی را می‌توان با ۴ نماد ثبت کرد:



در مثال بالا، ۴ نماد ثبت‌شده (از چپ به راست)، نشان می‌دهند که در این حرکت، برج قرمز ۳ خانه به جلو و به سمت راست صفحه رفته و در یک خانه‌ی آبی قرار گرفته‌است.



طراح بازی: پیتر برلی \* مترجم: کیومرث قنبری آذر



[www.LBMiND.com](http://www.LBMiND.com)

۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸-۸۸۷۲۸۹۶۱-۸۸۷۲۸۹۶۲