

# Adevăr pai sho

لطفا صفحه ی بازی را رو به روی خود قرار دهید تا بهتر متوجه شوید.

نکته : مهره های بازی در فضای بین خطوط قرار میگیرند نه بر روی خطوط!!

روش های برد در Adevăr pai sho دو راه است:

۱- متوجه شدن نوع مهره ی پنهان حریف و گرفتن آن

۲- انجام ماموریت مختص مهره پنهان انتخاب کرده

## آشنایی و شناخت مهره ها:

۳نوع مهره در بازی وجود دارد: اصلی - ویژه

برای هر بازیکن مهره های زیر موجود است:

مهره های اصلی:	مهره های ویژه:
۱۰ × بنفشه	۲ × دروازه
۸ × گل آهاری	۷ × مهره های پنهان
۵ × گل انگشتانه	۷ × مهره های چهره دوم
	۲ × طلایه دار
	۱ × انعکاس ماه

مهره های پنهان(از هر کدام یکی):

گل زنبق - گل سوسن شرقی - گل ساق عروس - نیلوفر سفید - رز سفید - گل مرغ بهشتی -

ارکیده سیاه

## اطلاعات کلی در خصوص مهره ها:

مهره های اصلی:

هر مهره اصلی غیر هم نوعان خود را میتواند ضبط کند به عنوان مثال بنفشه فقط میتواند آهاری و انگشتانه را بگیرد و نمیتواند بنفشه دیگری را ضبط کند

انگشتانه: تا ۵ خانه میتواند حرکت کند  
آهاری و بنفشه را میتواند ضبط کند  
همچنین انعکاس ماه را هم میتواند بگیرد.



بنفشه: تا ۳ خانه میتواند حرکت کند  
آهاری و انگشتانه را میتواند ضبط کند  
آهاری: تا ۴ خانه میتواند حرکت کند  
بنفشه و انگشتانه را میتواند ضبط کند



## مهره های ویژه:

تمام مهره های ویژه در صورت ضبط شدن به دست صاحبشان برمیگردد

## دروازه:

- نمیتواند حرکت کند

- همانطور که میدانید ۲ دروازه هر بازیکن دارد که یکی از اول بازی در زمین حضور دارد که



به آن دروازه خانگی و دومی که حضور ندارد را دروازه دور میگویند. دروازه

دور هم فقط در ۴ خانه اطراف مهره های اصلی همان فرد میتواند ظاهر شود

- مهره های دیگر صاحب دروازه در ۴ خانه اطراف این مهره میتوانند وارد زمین شوند

- شما میتوانید دروازه ی دور را با انعکاس ماه خودتان ضبط کنید ولی دروازه ی خانگی به هیچ وجه قابل ضبط شدن نیست

## مهره های پنهان:

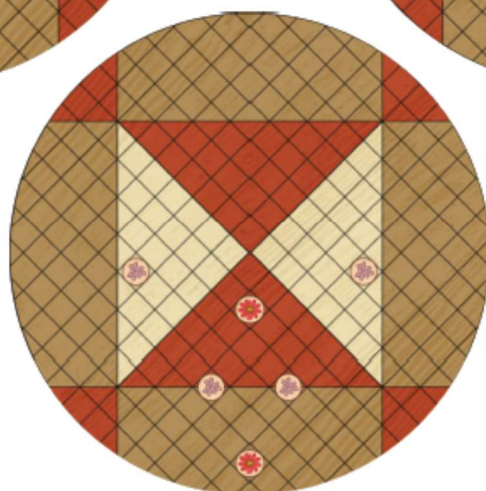
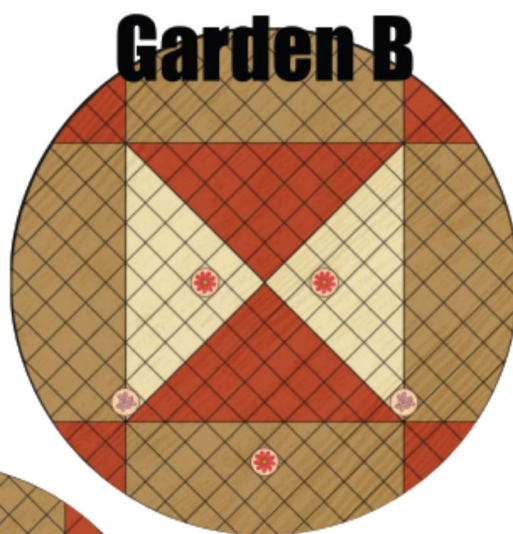
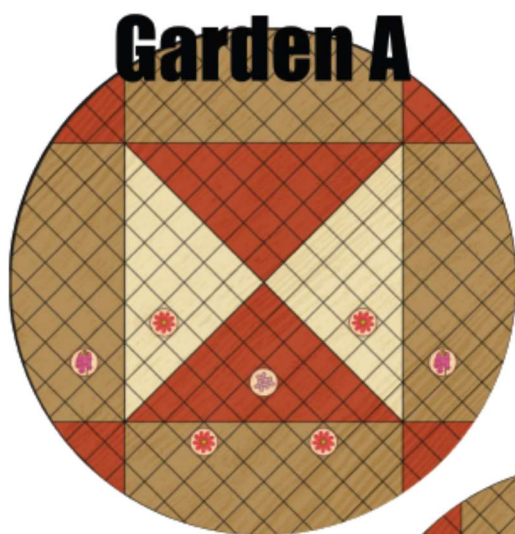
مهره های پنهان هدف بازی شما هستند، شما یا باید ماموریت مختص مهره ی پنهان انتخابی خود را به سرانجام رسانده یا اینکه مهره پنهان حریف را تشخیص دهید و آن را ضبط کنید. مهره های پنهان فقط با چهره ی دوم خودشان ضبط می شوند. زمانی که شما میخواهید مهره ی پنهان حریف را بگیرید اول اعلام میکنید که من میخواهم مهره پنهان شما را بگیرم بعد حریف پاسخ میدهد که آیا مهره ی شما با مهره ی پنهان متناسب است یا خیر. اگر متناسب بود که شما بردید! در غیر این صورت طلایه دار ها دوباره رشد کرده و چهره ی دوم شما از بازی حذف می شود. ماموریت هر کدام از مهره های پنهان را میتوانید مشاهده کنید:

**گل زنبق:** شما باید ۲ مهره اصلی در هر منطقه ی قرمز و ۳ مهره اصلی را در هر منطقه ی سفید داشته باشید



**گل سوسن شرقی:** شما باید یکی از طرح های زیر را در زمین به وجود بیاورید این عکس ها از منظر بازیکن است ، این طرح ها صرفا قالب هستند شما میتوانید جای هر کدام از مهره هایی که میبینید هر مهره اصلی را بگذارید، اما مهره های دیگر قابل قبول نیست.





## Garden C

گل ساق عروس: شما باید ۲ تا از هر مهره اصلی حریف رو ضبط کنید  
 همچنین حریف هم باید ۱ دانه از هر مهره اصلی شما را ضبط کرده باشد(در  
 بازی ۳ یا ۴ نفره شما باید ۲ تا از مهره اصلی حریف رو ضبط کنید نه از هر مهره



(۲ تا)

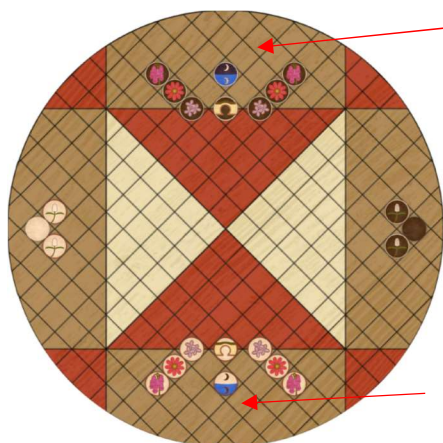
**رز سفید:** شما باید دروازه دومی رو در منطقه ی خنثی ای که نزدیک حریف



است وارد بازی کنید، نباید

اگر بر روی مرز ها باشد قبول نیست بلکه باید

کاملا داخل باشد تا برنده شوید.



منطقه خنثی حریف

منطقه خنثی شما

**لوتوس سفید:** شما باید یک حلقه

هارمونی در اطراف مرکز ایجاد



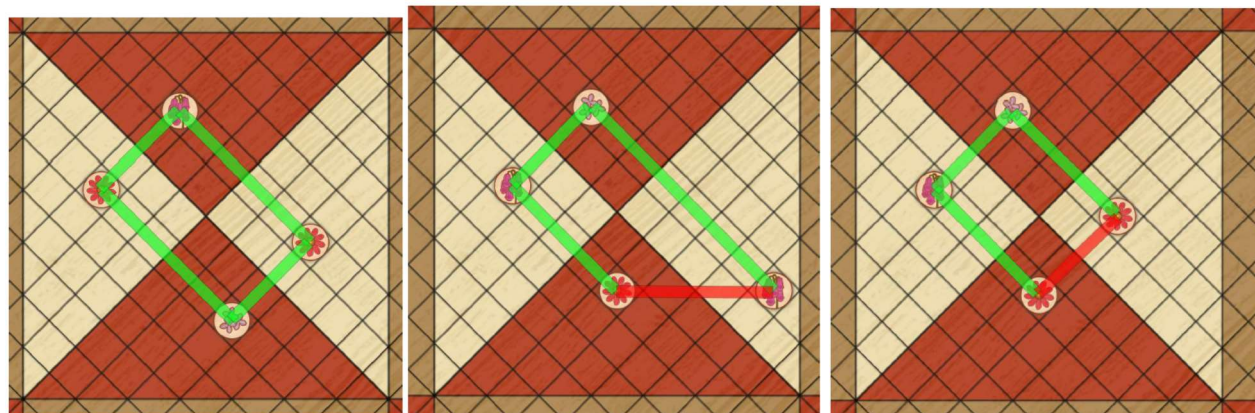
بکنید. درست مثل skudpaisho

ایجاد هارمونی (ارتباط) هم خیلی ساده است، فقط توجه داشته باشید که فقط مهره های اصلی

هارمونی ایجاد میکنند، مهره های اصلی با غیرهم نوعان خودشان از یک فرد هارمونی ایجاد

میکند مثلا بنفشه شما با آهاری و انگشتانه ی شما ارتباط ایجاد میکند و با بنفشه دیگری از

شما هارمونی ایجاد نمیکند.



**گل مرغ بهشتی:** شما باید در هر منطقه، حداقل یک مهره اصلی داشته باشید

(یادتان باشد که سه نوع ناحیه وجود دارد اما ۸ منطقه متفاوت در زمین است)



**گل ارکیده سیاه:** باید مهره های شما در هر منطقه از زمین به جز منطقه

خنثی خودتان و حریفان بیشتر باشد





## انعکاس ماه



- ۷ خانه میتواند حرکت کند
- فقط میتواند چهره های دوم مهره ها را ضبط کند
- با گل انگشتانه ضبط می شود
- از دروازه دور نمیتواند وارد زمین شود
- زمانی که مهره ی انعکاس ماه حریف را بگیرید شما باید مهره ی پنهان خود را برگرداند و همانطوری بگذارد (یعنی شما مهره ی پنهان حریف را میفهمید!)
- زمانی که می خواهید از طریق دروازه انعکاس ماه را وارد زمین کنید اگر مهره ه ی اصلی در مدخل ها حضور داشت شما میتوانید آن مهره را به دست حریف برگردانید تا بعدا از آن استفاده کرده و مهره ی خود را جای آن بگذارید.

## مهره های چهره ی دوم

- میتوانند ۷ خانه حرکت کنند
- هر بازیکن فقط می تواند در کل بازی از دو مهره ی چهره دوم استفاده کند و از قبل آن دو مشخص نیست
- هر بازیکن در یک زمان میتواند فقط یک چهره ی دوم را در زمین داشته باشد
- اگر زمانی که میخواهید چهره ی دوم را وارد بازی کنید- از طریق مدخل های ورودی دروازه- مهره ی اصلی حریف در آن مدخل ها وجود داشت شما میتوانید آن را گرفته و دوباره به دست صاحبش برگردانید تا با آن بازی کند و چهره ی دوم را جای آن قرار دهید، هشدار: با بقیه مهره ها نمیتوانید این کار را بکنید! فقط مهره های اصلی
- اگر شما چهره ی دوم جدیدی را وارد بازی کنید درحالی که قبلی هنوز در زمین هست، آن چهره ی دوم قبلی به دست شما بر می گردد.
- فقط میتواند طلایه دارها و مهره ی پنهان متناسب با خودش را ضبط کند

- فقط مهره ی انعکاس ماه میتواند چهره دوم را ضبط کند  
 -وقتی چهره دوم ضبط میشود به دست صاحبش برمیگردد تا دوباره بتواند با آن بازی کند و  
 از بازی به صورت کامل حذف نمی شود  
 اگر مهره ی پنهان حریف شما با گرفتن انعکاس ماه رو شود و چهره ی دوم نا متناسبی در  
 زمین باشد آن حذف می شود  
 - اگر در گرفتن مهره ی پنهان حریف شکست بخورید(منظور متناسب نباشد!)، چهره ی دوم  
 غلط از بازی حذف می شود



## طلایه دار



- نمیتواند حرکت کند  
 - نمیتواند مهره ای را ضبط کند  
 - فقط چهره های دوم مهره ها میتوانند ضبطش کنند  
 - هر دو طلایه دار باید گرفته شوند تا بتوان مهره ی پنهان را گرفت  
 - طلایه دار ها فوراً و به صورت خودکار دوباره سر جای خود قرار میگیرند اگر الف) چهره ی  
 دومی که حمله کرده شکست بخوره(به دلیل این که مهره ی حدس زده شده اشتباه بوده!)، یا  
 ب)بازیکن مدافع بتواند چهره ی دوم مهاجم را ضبط کند.

-اگر در مکانی که میخواهند طلایه دارها دوباره رشد کنند، مهره ی دیگری قرار داشت آن مهره به دست صاحبش برمیگردد تا دوباره از آنها استفاده کند و طلایه دار ها سرجایشان قرار میگیرند.

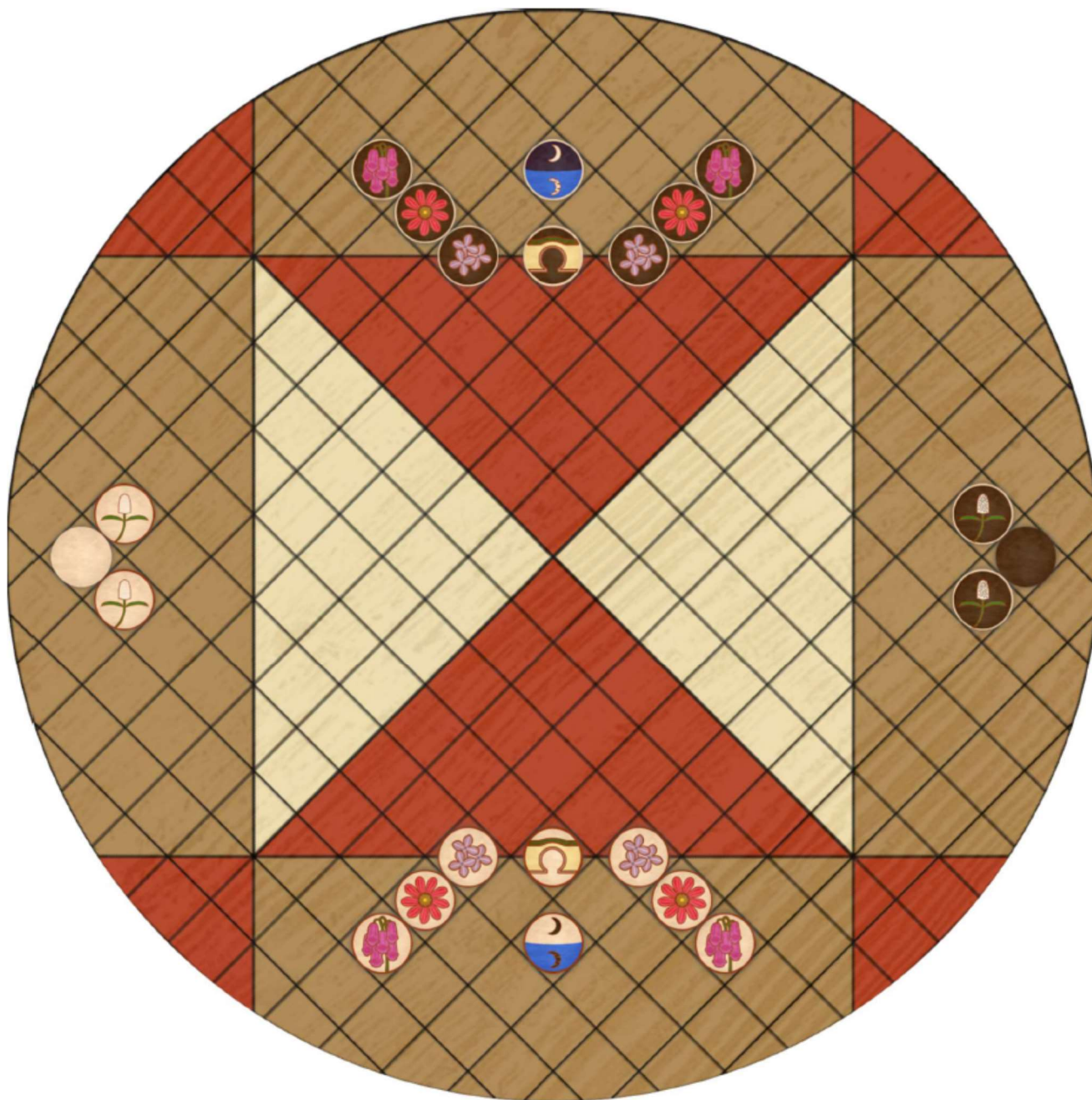
حالا که با مهره ها آشنا شدید درباره ی بازی صحبت میکنیم:

### **چینش:**

هر بازیکن باید یک مهره ی پنهان را انتخاب کند. سپس همه ی بازیکن ها باید به صورت برعکس مهرها ی پنهان خود را بین دو طلایه دار قرار دهند  
بازی را می توان به صورت دو نفره و چهار نفره انجام داد که در صفحات بعد توضیحشان را میبینید

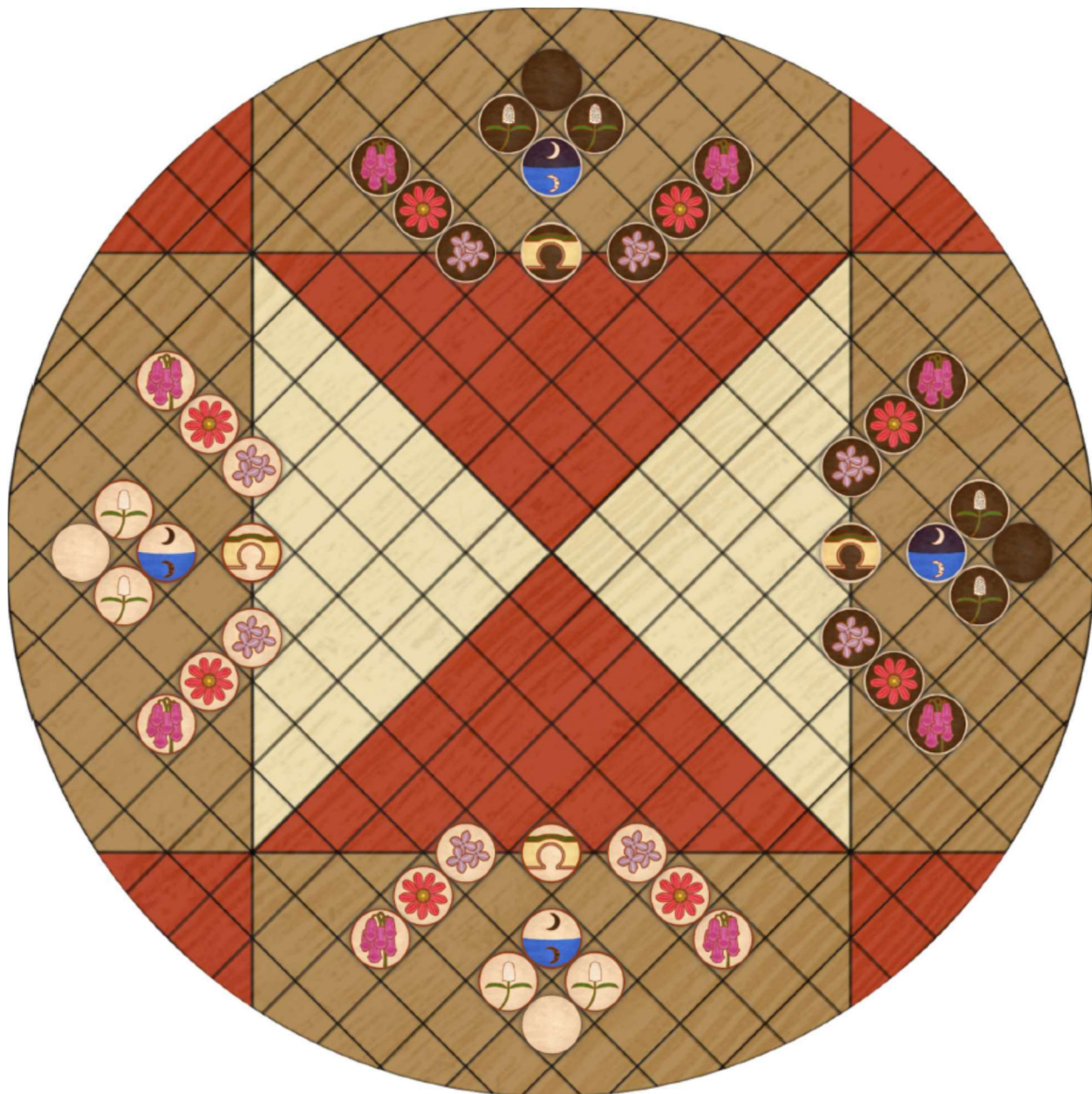


بازی ۲ نفره : تصویر پایین شکل صفحه ی بازی هنگام شروع بازی دو نفره را نشان میدهد  
 .میزبان در پایین و مهمان در بالا قرار دارد.



**بازی ۴ نفره:** در بازی ۴ نفره، مهره های پنهان و طلایه دار ها در نزدیکی هر نفر قرار میگیرد. به تصویر پایین نگاه کنید. توجه داشته باشید مطابق تصویر هم تیمی ها باید در مجاورت یکدیگر باشند

در بازی های بیشتر از ۲ نفر اگر مهره ی چهره ی دوم در فاصله ی کمتر از ۳ از دروازه شما قرار داشته باشد شما نمیتوانید مهره ی انعکاس ماه را به بازی بیاورید



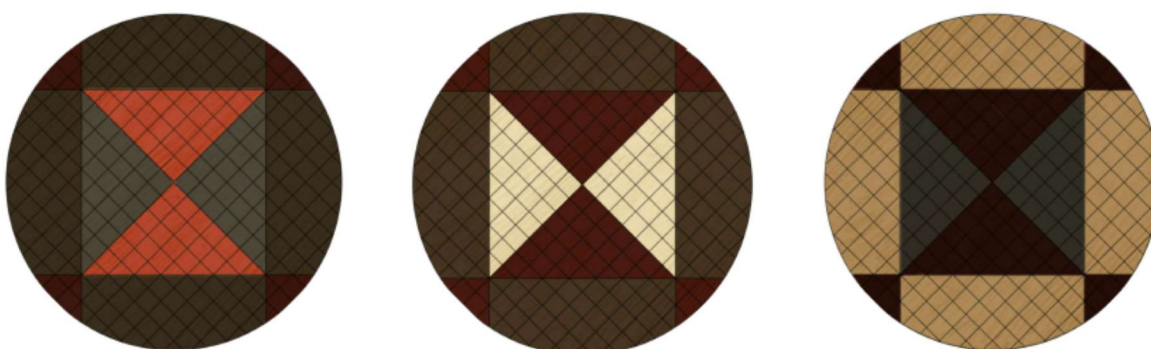


## انجام بازی

نوبتی میچرخد و نفر اولی که شروع میکند میزبان است

### تخته

این بازی در تخته پای شو بازی می شود. برای بازی دو نفره، هر بازیکن یک مثلث قرمز در سمت خود دارد (منطقه قرمز) و دو مثلث سفید در اطرافش (منطقه سفید). صفحه از ۳ ناحیه تشکیل شده: ناحیه سفید، ناحیه قرمز، ناحیه خنثی. ۴ مثلث سرخ کوچک در اطراف زمین هست که دیوار نامیده میشوند. شما نمیتوانید مهره های خود را در داخل این مناطق یا روی مرز هایشان قرار دهید



در هر منطقه ی قرمز، فقط ۲ مهره اصلی از هر بازیکن میتواند هم زمان وجود داشته باشد و در هر منطقه ی سفید، ۳ مهره ی اصلی از هر بازیکن. مناطق خنثی محدودیت ندارند نکته: زمانی جزء محدودیت میتوانید بشمارید که حرکت در آن منطقه تمام شود اگر مهره های اصلی بر روی مرز قرار داشته باشند باید نصف برای یک منطقه بشمارید و نصف برای منطقه ی دیگر. مثلاً یک بنفشه در مرز بین منطقه ی قرمز و خنثی قرار دارد و همچنین در آن منطقه ی قرمز یک انگشتانه هم قرار دارد پس مقدار ۱,۵ در نظر گرفته می شود نه ۲.

## بازی در هر نوبت

هر بازیکن در هر نوبت میتواند یکی از این دو کار را انجام دهد: حرکت دادن مهره و آوردن مهره. مهره های اصلی، مهره چهره ی دوم و انعکاس ماه به وسیله ی دروازه وارد بازی می شوند

## گرفتن مهره

برای گرفتن مهره ابتدا شما مهره ی حریف را از زمین برداشته و مهره ی خودتان را جای آن میگذارید. به یاد داشته باشید که مهره های اصلی غیرهم نوعان خودشان را میتوانند بگیرند. نکته: اگر هنگامی که می خواستید مهره ای را وارد کنید و یکی از مهره های حریف در یکی از مدخل های ورود باشد شما میتوانید آن را بگیرید به شرطی که مهره ای که دارد وارد بازی می شود این قابلیت را داشته باشد که بتواند آن مهره را بگیرد. توجه داشته باشید نمی توانید با وارد کردن دروازه چنین کاری کنید.

## حرکت

همانطوری که قبلا گفته شده حرکت بر روی خانه های مربعی انجام می شود نه بر روی خطوط. شکل رو به رو میتواند این را به شما نشان دهد.



دوباره گوشزد میکنم روش های پیروزی در **Adevăr pai sho** دو راه است:

۱- متوجه شدن نوع مهره ی پنهان حریف و گرفتن آن

۲- انجام ماموریت مختص مهره پنهان انتخاب کرده

اگر هیچ کدام نتوانند ماموریت خود را تکمیل کنند بازی مساوی می شود.

در بازی های بیش از دو نفره-البته آزاد- اگر شما آخرین نفری باشید که از بازی بیرون می

رود یا اولین نفری باشید که ماموریت خود را تکمیل کنید برده اید!

در بازی های بیش از دو نفره-البته گروهی- اگر تمام اعضای گروه شما ماموریت خود را انجام

دهند یا تمام مهره های پنهان حریف را بگیرید، تیم شما برده است!

### **Adevăr lite**

این یک بازی جدید نیست بلکه همان بازی است که یاد گرفتید فقط برای افرادی که مبتدی

هستند و تسلط کامل ندارند است

شما تمام مهره های چهره ی دوم را از بازی بیرون کرده و به انتخاب خودتان مهره ی پنهانی

را انتخاب میکنید و حریفان نیز این کار را انجام میدهد. سپس باید بر سر انجام ماموریت

مختص به مهره های تان با هم مسابقه دهید.

این صرفاً یک آشنایی است پس از تسلط کامل بازی اصلی را انجام دهید

**پرسش و پاسخ:**

**س:** چرا اسم بازی "**Adevăr**" است؟

**ج:** چون **Adevăr** در زبان رومانی به معنای "حقیقت" است و سازنده ی بازی رومانیایی است

**س:** خب یعنی طلایه دار ها فقط یک گوشه میشینند و هیچ حرکتی نمیکند؟

**ج:** بله، طلایه داران تا آخرین قطره ی خون همراه مهره پنهان هستند و او را تنها نمیگذارند

س: چرا چهره های دوم شکل های متفاوتی دارند؟

ج: چون هر کدام مربوط به مهره پنهان خاصی هستند و با یک چهره دوم نمیشود همه را گرفت

س: بازی ۴ نفره چگونه است؟ آیا همه آزاد هستند یا هم تیمی دارند؟

ج: به شما بستگی دارد که کدام را انتخاب میکنید

س: چجوری میتونم با شما ارتباط بگیرم؟

[profpaisho@gmail.com](mailto:profpaisho@gmail.com)

ج: شما میتوانید به من ایمیل بزنید

<https://discord.gg/NS5s4jAJBx>

همچنین سرور اصلی دیسکوردمان:

Special thanks to Skud, Aeneas, Aba C. Daren, Monk\_Gyatso, Sambews, and TheRealMomo for all their help in proof-reading this rulebook, playtesting, and balancing. You guys are the best.

مترجم و ادیتور : پارسا و پیام کوچک زاده

**parsa#۶۷۲۳**

شما میتوانید ما را در دیسکورد پیدا کنید:

©Copyright Notice: This work is protected by copyright. No part of this document or the designs shown may be reproduced for any purpose. Board design by skudpaisho.com.