

CONTENTS

1 gameboard and 10 wooden game pieces (5 light and 5 dark), rulebook

CONCEPT AND GOAL OF THE GAME

Each player has 5 pieces of the same color. They will take turns moving a piece, respecting its ability to move. The first player to get four of their pieces to the other side of the board and back wins.

SETUP

Each player places their 5 pieces on their starting zone, behind the starting line, pointed toward the middle of the board. Each piece's point indicates its movement direction.

Fig. 1. Setup

PLAYING THE GAME

Randomly determine the first player.

On your turn, you must move one of your 5 pieces. The chosen piece moves a number of spaces equal to the number of points engraved beside its starting space, and always in a straight line in the direction it is pointed. Unless prevented from doing so, the piece must perform its entire movement.

If your piece ends its move on a space already occupied by one of your opponent's pieces, your piece jumps over it to stop directly behind it (see *Passing Over Your Opponent's Piece*).

Fig. 2. This piece advances 3 spaces.

When a piece has crossed the board and reached the opposite site, it immediately turns around (to point back toward the starting line) and stops its movement, even if it still had movement points remaining.

Its movement speed now depends on the number of points engraved beside the space on which it turned around.

Fig. 3. This piece has a movement speed of 3 spaces. It reaches the edge of the board after just two moves, and immediately turns around and stops (Fig. 3A); now it is the other player's turn. From now on, this piece will have a movement speed of 1 space (Fig. 3B).

As soon as a piece returns to its starting space, remove it from the board; it is no longer used.

PASSING OVER YOUR OPPONENT'S PIECES

If during its movement, one of your pieces passes over one or more of your opponent's pieces, it jumps over it/them, and stops its movement on the first empty space immediately after it/them (even if it still had movement points remaining). The piece(s) over which it jumped must go back to the edge:

- Pieces that have not yet turned around must return to their starting spaces (*Fig. 4A–B*).
- Pieces that have already made it to the other side must return to their turnaround space (*Fig. 5A–B*).

END OF THE GAME

The first player to make the round-trip with 4 of their 5 pieces wins the game.

اجزاء بازی:

1 صفحه و 10 مهره چوبی (5 مهره‌ی روشن و 5 مهره‌ی تیره) و کتابچه‌ی راهنما.

هدف کلی بازی

هر بازیکن، با 5 مهره‌ی همرنگ بازی می‌کند. هر بازیکن، در نوبت خود، یکی از مهره‌هایش را بر مبنای "توان حرکتی" که در آن لحظه دارد، حرکت می‌دهد. بازیکنی که زودتر از رقیب، 4 مهره‌ی خود را به سمت مقابل صفحه برده و سپس به خط آغاز خود برگرداند، برنده‌ی بازی خواهد بود.

چیدمان ابتدایی و آماده‌سازی

هر بازیکن، 5 مهره‌ی خود را در منطقه‌ی آغاز، پشت خط حکاکی‌شده و به شکلی که نوک مهره‌ها به سمت داخل صفحه بازی باشد، چیدمان می‌کند. نوک مهره، نشان‌دهنده‌ی جهتی است که مهره، در آن، حرکت می‌کند.

تصویر 1: چیدمان ابتدایی بازی

روند بازی

آغازکننده‌ی بازی را به شکل توافقی تعیین کنید.

هر بازیکن، در نوبت خود، باید یکی از 5 مهره‌اش را حرکت بدهد. مهره‌ی انتخاب‌شده، به اندازه‌ی تعداد نقطه‌های حک‌شده در جایگاه فعلی‌اش ("ارزش حرکتی" اش) و فقط روبه‌جلو (در جهتی که نوک مهره نشان می‌دهد) حرکت می‌کند.

بجز دو موردی که در ادامه توضیح داده می‌شود، مهره همواره باید دقیقاً به اندازه‌ی تعداد نقطه‌ها حرکت کند: اگر حرکت یک مهره، در جایی به پایان برسد که یکی از مهره‌های رقیب در آن است، مهره، از روی مهره رقیب پریده و در فضای پشت‌سر آن می‌نشیند (در ادامه، بخش "پردن از روی مهره رقیب" را ببینید).

تصویر 2: این مهره، 3 خانه به جلو می‌رود...

به محض آن‌که مهره‌ای به خط پایان (سمت مقابل صفحه) می‌رسد، حرکتش تمام می‌شود، حتی اگر کمتر از تعداد نقطه‌ها حرکت کرده باشد.

سپس مهره سُرَوته می‌شود تا بتواند به نقطه‌ی آغاز خود برگردد.

این مهره هم‌اکنون می‌تواند به اندازه‌ی تعداد نقطه‌های جایگاه فعلی‌اش حرکت کند.

تصویر 3: ارزش حرکتی این مهره، 3 است. مهره، پس از 2 حرکت به خط پایان رسیده و بلافاصله سُرَوته می‌شود (تصویر 3A). حالا نوبت به بازیکن بعدی می‌رسد. در نوبت‌های بعدی، این مهره (مهره‌ی سُرَوته‌شده) فقط می‌تواند 1 واحد حرکت کند (تصویر 3B).

به محض آن‌که مهره‌ای، به جایگاه آغازین خودش برگشت، از بازی بیرون گذاشته می‌شود.

پردن از روی یک یا چند مهره رقیب

اگر مهره‌ای، در هنگام حرکت، به یک یا چند مهره‌ی حریف برسد، از روی آن یا آن‌ها پریده و دقیقاً در فضای پشت سر آن یا آن‌ها می‌نشیند (و بدون توجه به ارزش حرکتی‌اش، حرکتش در همین‌جا به پایان می‌رسد).

هرکدام از مهره‌های رقیب که مهره‌ای از روی‌شان پریده باشد، برمی‌گردد به:

- اگر هنوز سُرَوته نشده باشد (4A-B)، به جایگاه آغازینش!

- اگر یک بار تا خط پایان رفته و سُرَوته شده باشد (5A-B)، به خط پایان (سمت مقابل صفحه)!

پایان بازی

بازیکنی که زودتر از رقیب، 4 مهره از 5 مهره‌ی خود را 2 بار، از این سو به آن سو صاف برده و به خط آغازشان برگرداند، برنده‌ی بازی خواهد بود.

İÇİNDEKİLER

1 ahşap oyun alanı ve 10 ahşap piyon (5 açık renkli ve 5 koyu renkli), kullanım kılavuzu.

OYUNUN TANIMI VE AMACI

Her oyuncu aynı renkten 5 ahşap piyonu kullanır. Sırası gelen oyuncu piyonunu mevcut hareket değerine göre oynar. 5 piyonundan 4'ünü oyun alanını ileri geri turladıktan sonra başlangıç noktasına geri getiren oyuncu oyunu kazanır.

OYUNUN HAZIRLANMASI

Oyuncular 5 adet piyonunu, her piyonun sivri ucu oyun alanının ortasına bakacak şekilde, oyulmuş çizginin arkasına, başlangıç alanlarına koyarlar. Piyonun sivri ucu, hareket ettiği yönü gösterir.

Şekil 1. Oyunun hazırlanması

OYUNUN OYNANIŞI

Oyuna başlayacak oyuncu rastgele seçilir.

Sırası gelen oyuncu 5 Piyonundan birini oynamak zorundadır. Seçilen piyon, başlangıç noktasında kazanmış olan nokta şekli ile belirtilen değer kadar hareket eder. Daima düz bir şekilde, işaret edilen yöne doğru. Aşağıda açıklanan durumlarda, bir piyon her zaman tam hareket kapasitesinde hareket eder. Bir piyon hareketini rakibin işgal ettiği bir alan üzerinde sonlandırırsa, bunun üzerinden atlar ve hemen arkasında durur. (bkz. "Rakibin Bir veya Daha Çok Piyonu Üzerinden Atlamak").

Şekil 2. Bu piyon üç kare ilerler.

Bir piyon oyun alanının sonuna ulaştığında, hareket edebileceği alan olsa bile hareketi orada durur. Daha sonra piyon, başlangıç alanının yönüne doğru geri dönecek şekilde çevrilir. Bu piyon, şimdi yeni durduğu alanda belirtilen yeni noktalı değerle hareket eder.

Şekil 3. Bu piyon 3 alanlı bir hareket değerine sahiptir. İki alanı hareket ettirdikten sonra oyun alanının sonuna ulaşır ve hemen döner (Şekil 3A), şimdi diğer oyuncunun sırası. Gelecek turda, bu piyon sadece 1 kare ilerleyecektir (Şekil 3B).

Bir piyon başlangıç noktasına geri döndüğünde, oyundan çıkartılır ve artık kullanılmayacaktır.

RAKİBİN BİR VEYA DAHA ÇOK PİYONU ÜZERİNDEN ATLAMAK

Eğer hareketi sırasında, bir piyon, rakibinin bir veya daha çok piyonunu geçerse, onların üzerinden atlar ve arkasındaki boşlukta durur (kalan hamle haklarını kaybeder).

Üzerinden atlanılan rakip piyonları aşağıdaki sebeplerle geri gönderilir;

- Eğer oyun alanının sonundan henüz dönmedi ise, başlangıç noktasına döner. (Şekil 4 A-B)

- Rakip piyonun dönüş yolunda üzerinden atlanırsa, başlangıç noktasına değil, başlangıç noktasının karşısındaki boşluğa döner. (Şekil 5 A-B)

OYUNUN SONU

5 parçasından 4'ünü her iki yöne de geçtikten sonra başlangıç noktasına geri getiren ilk oyuncu oyunu kazanır.

squadro®

스콰드로

구성물

게임판 1개, 나무 게임말 10개(밝은색 5개, 어두운색 5개), 규칙서

게임 개요 및 목적

각 플레이어는 한 색깔 나무말 5개를 가져갑니다. 차례가 되면, 플레이어는 나무 말 1개를 현재 이동 범위만큼 움직입니다. 자신의 말 5개 중 4개를 시작 위치로 다시 넣었다면, 즉시 승리합니다!

게임 준비

플레이어는 자신의 색깔 게임말 5개를 표시된 시작 위치에 놓습니다. 말을 놓을 때, 뾰족한 부분이 게임판 가운데를 바라보도록 놓아야 합니다. 게임말은 뾰족한 부분이 향하는 방향으로만 이동할 수 있습니다.

그림 1. 게임 준비 모습

게임 진행

시작 플레이어를 무작위로 정합니다. 시작 플레이어부터 한 번씩 차례를 가집니다. 차례가 되면, 플레이어는 게임말 중 하나를 움직여야 합니다. 각 말이 이동하는 칸 수(이동력)는 그 말의 시작 위치에 점으로 표시되어 있습니다. 또한 게임말은 앞으로, 직선으로만 움직입니다.

아래 두 예외상황을 제외하면, 항상 정확히 표시되어 있는 만큼의 칸 수를 움직여야 합니다. 이동하는 중에 상대방의 말이 이미 있는 칸에 도착했다면, 그 바로 뒤 칸으로 이동한 후 남은 이동력에 상관없이 그 자리에 멈춥니다("상대방 말 뛰어넘기"를 참조하세요).

그림 2. 이 게임말은 3칸을 이동합니다.

게임말이 게임판의 반대편 끝 칸에 도착했다면, 남은 이동력에 상관없이 그 자리에 멈춥니다. 그리고 나서 그 게임말을 반대 방향으로 돌립니다(다시 게임말의 뾰족한 부분이 게임판 가운데를 향하도록 합니다). 해당 칸에는 새로운 이동력 표시가 새겨져 있습니다. 이제부터 해당 말은 새 이동력만큼 움직입니다.

그림 3. 이 게임말은 3칸 이동합니다. 게임말이 2칸만 이동해서 반대편 끝에 도착했습니다. 남은 이동력 1칸은 버리고, 즉시 말을 반대 방향으로 뒤집습니다. 상대방의 차례가 됩니다. 반대편 끝 칸에 이동력이 1칸으로 표시되어 있기 때문에, 다음 차례부터 이 말은 1칸만 움직이게 됩니다.

게임말이 반대편에 도달했다가 시작 위치로 돌아왔다면, 그 게임말을 즉시 게임에서 제거합니다.

하나 이상의 상대방 게임말을 뛰어넘을 때

이동 중에 상대방 게임말이 있는 칸에 도착하거나 지나치게 되면, 그 칸을 뛰어넘어 다음 칸으로 이동하고, 남은 이동력과 상관없이 그 자리에 멈춥니다.

이 때, 내 말이 뛰어넘은 상대방 말은 즉시 다음과 같이 움직입니다:

- 만약 첫 시작 지점에서 출발했고 게임판 반대편에 도착하지 않았다면, 첫 시작 지점으로 되돌아갑니다. 그림 4 a-b를 참조하세요.
- 이미 반대편 끝 칸에 도착해서 뒤집힌 말이라면, 반대편 끝 칸으로 되돌립니다. 그림 5 a-b를 참조하세요.

게임 종료

먼저 자신의 말 5개 중 4개를 게임판을 왕복하여 첫 시작지점으로 다시 넣은 플레이어가 게임에서 승리합니다.