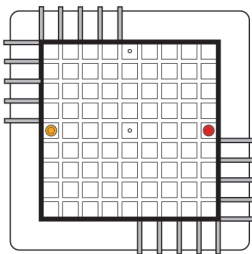


● لوازم بازی:

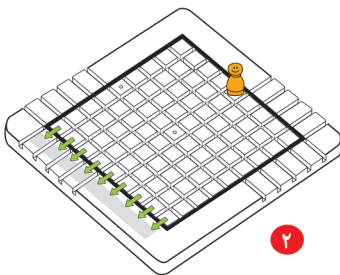
| دیواره | مهره | صفحه‌ی بازی |
|---------|-------|-------------|
| ۱۰ + ۱۰ | ۱ + ۱ | ۱ عدد |



۱

● چیدمان شروع بازی:

صفحه‌ی بازی بین دو بازیکن قرار می‌گیرد. هر بازیکن یک مهره را انتخاب کرده آن را در خانه‌ی میانی اولین ردیف سمت خود قرار می‌دهد. سپس هر بازیکن ۱۰ دیواره را برداشته و آنها را در سمت خود در شماره‌های کناره‌ی صفحه می‌چیند. (شکل ۱)



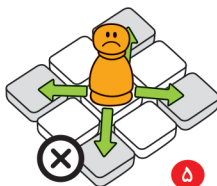
۲

● برنده‌ی بازی:

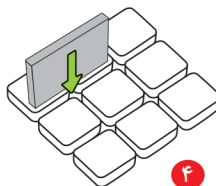
اولین بازیکنی که مهره‌ی خود را به هر نقطه‌ای در فضای پشت آخرین ردیف مقابل خود (بعد از مرز مشکی) برساند، برنده‌ی بازی است. برای این کار هر بازیکن باید هم مهره‌ی خود را در صفحه‌ی بازی جلو ببرد و هم با کمک دیواره‌ها از پیشروی حریف خود جلوگیری کند. (شکل ۲)

● قانونهای اصلی بازی:

با توافق یا قرعه‌کشی، یک بازیکن بازی را شروع می‌کند. بازیکن‌ها به نوبت بازی می‌کنند و هر بازیکن در هر نوبت یکی از این ۲ کار را می‌تواند انجام دهد: (۱) مهره‌ی خود را یک خانه به جلو، عقب، چپ یا راست حرکت دهد (شکل ۳)، یا (۲) یکی از دیواره‌های خود را به گونه‌ای درون شماره‌های صفحه‌ی بازی قرار دهد که دو خانه از صفحه‌ی بازی را مسدود کند. (شکل ۴) مهره‌ها حق جابه‌جایی به صورت قطری (مورب) را ندارند. (شکل ۵)



۵



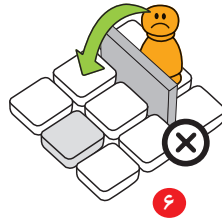
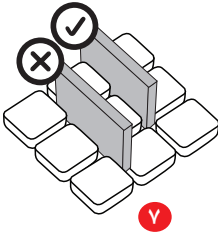
۴



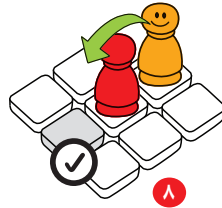
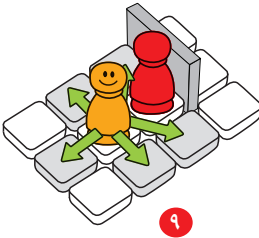
۳

● **بایدها و نبایدهای بازی:**

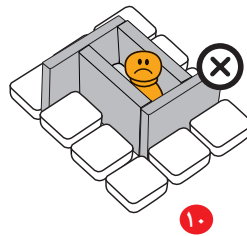
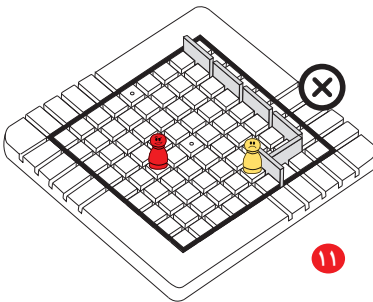
- ۱- مهره‌ها به هیچ‌وجه مجاز به پرش از روی دیواره‌ها نیستند. (شکل ۶)
 ۲- دیواره‌ها تنها به صورت طولی در داخل شیارها می‌توانند قرار بگیرند و نمی‌توانند خانه‌ای را به صورت ناقص سد کنند. (شکل ۷)



- ۳- پس از قرار دادن یک دیواره در صفحه به هیچ‌وجه نمی‌توان جای آن را تغییر داد.
 ۴- در صورتی که دو مهره در کنار هم قرار بگیرند و هیچ دیواره‌ای بین آنها نباشد، بازیکنان می‌توانند با رعایت نوبت از روی مهره‌ی حریف بپرند. (شکل ۸) در این صورت اگر مسیر حرکت به خانه‌ی موردنظر با دیواره مسدود شده باشد، بازیکن اجازه دارد به اولین خانه‌ی مجاز (که با دیواره مسدود نشده است) در یکی از دو طرف مهره‌ی حریف برود. (شکل ۹)



- ۵- بازیکن‌ها به غیر از حرکت انتهایی بازی، حق عبور از مرز مشکی را ندارند.
 ۶- بازیکن‌ها اجازه‌ی بستن کامل مسیرهای رسیدن به هدف را ندارند. یعنی هیچ بازیکنی نباید دیواره‌ها را به گونه‌ای قرار دهد که مهره‌ی حریف یا مهره‌ی خود، هیچ مسیری برای حرکت به سمت هدف نداشته باشد. (شکل‌های ۱۰ و ۱۱)



برای آشنایی بیشتر با دالیز و بازی‌های دیگری که برای این بسته طراحی شده است (بازی‌های دو، سه و چهارنفره، بازی‌های پیشرفته) به دفترچه‌ی راهنمای دالیز مراجعه فرمایید.