

کلمات:

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ض | ژ | ث | ق | م | چ | ع | ه |
| ذ | ل | ج | غ | ش | ظ | ی | ب |
| ح | ا | ت | گ | ف | ک | ن | س |
| ط | ز | ر | خ | د | پ | و | ص |
| ص | و | پ | د | خ | ر | ز | ط |
| س | ن | ک | ف | گ | ت | ا | ح |
| ب | ی | ظ | ش | غ | ج | ل | ذ |
| ه | ع | چ | م | ق | ث | ژ | ض |

کلمات:

قوانین بازی خطرناک:

۱. در این بازی ۲ نفر مقابل هم قرار می‌گیرند، هر طرف ۸ سرباز، ۲ رخ، ۲ اسب، ۲ فیل، ۱ وزیر (ملک) و ۱ شاه دارد. بازی رازناک سفید شروع می‌کند.

۲. حرکت مهره ها:

هر مهره حرکت خاصی دارد، بعد از حرکت هر یک از مهره ها از خانه ای به خانه ای دیگر، فردیاید یک کلمه ای بیاید و بنویسد که آن دو حرف ابتدا و انتهای آن باشند (حد اکثر در ۲ دقیقه و نمی‌تواند از کلمات قبلی اش باشد). اگر نتوانست باید انتخاب کند بین دو حالت (یا مهره ای که حرکت داده است از بازی بیرون می‌رود و یا حرکتش بر می‌گردد و حرکت بعدی اش را از دست می‌دهد).

سرباز در اولین حرکت خود می‌تواند یک یا دو خانه به سمت جلو حرکت کند و در حالت های دیگر تنها یک خانه به سمت جلو می‌رود.

اسب تنها مهره ای است که همیشه می‌تواند از روی مهره های دیگر بپرد، حرکت آن به شکل L انگلیسی هست (۳ خانه در یک سمت و ۱ خانه در جهت دیگر). در یک حالت خاص حرکتش تغییر می‌کند.

فیل مهره ای است که به صورت مورب حرکت می‌کند (طول مسیر مهم نیست).

رخ مهره ای است که در گوشه تخت قرار می‌گیرد و به صورت افقی یا عمودی حرکت می‌کند (طول مسیر مهم نیست، در حالت خاص قلعه هم می‌توان کرد).

وزیر یا ملک مهمترین مهره سربازیکن بعد از شاه است و می‌تواند همزمان حرکت فیل و رخ بجز قلعه را انجام دهد (هم مورب و هم افقی و عمودی).

شاه مهمترین مهره سربازیکن است، تنها می‌تواند ۱ خانه به هر سمت حرکت کند (بجز حالت خاص قلعه) هرگاه شاه مات شد بازی تمام می‌شود.

۳. زدن مهره ها:

حرکت زدن سرباز بر خلاف حرکت خودش به صورت مورب و روبه جلو است (تنها خانه با آن فاصله داشته باشد). البته در حالت خاص آن پاسان این شرایط فرق می‌کند.

اسب حرکت زدنش همانند حرکت کلی خودش است.

فیل حرکت زدنش همانند حرکت کلی خودش است. (حالت خاص دارد)

رخ حرکت زدنش همانند حرکت کلی خودش است.

وزیر یا ملکه حرکت زدنش همانند حرکت کلی خودش است.

شاه حرکت زدنش همانند حرکت کلی خودش است.

اگر هر یک از مهره‌ها در حال حمله کردن شاه باشند کیش محسوب می‌شود به جز حالت خاص، در حالت کیش بازیکن باید شاه خود را از خطر نجات بدهد!

اگر حالتی باشد که بازیکن نتواند شاه خود را از کیش نجات دهد مات شده و بازی را باخته!

اگر سرباز فردی به پایان تنگه رسید می‌تواند تبدیل به هر مهره‌ی دیگری به جز شاه شود.

اگر بازیکنی زمان کل بازی اش تمام شود بازی را می‌بازد.

۴. حرکات خاص:

- قلعه: در حالتی که بین شاه و رخ هیچ مهره‌ای باقی نمانده باشد چه در سمت راست و چه در سمت چپ می‌توان قلعه زد. حرکت قلعه به این صورت

است که شاه ۲ مهره به سمت رخ می‌رود و رخ از روی شاه می‌پرد و در خانه کناری شاه قرار می‌گیرد.

- آن پاسان: در حالتی خاص روی می‌دهد: هنگامی که یک سرباز وارد نیمه حریف شده باشد (تنها یک خانه در نیمه حریف) اگر سرباز شخص مقابل

کنار سرباز شما قرار بگیرد شما در همین حرکتتان و تنها در همین حرکتتان می‌توانید آن پاسان بزنید و سربازتان همانند حالت زدن معمولی حرکت کند و سرباز

حریف را بزند.

- حرکت اردو: حرکتی است که اسب در آن می تواند از خانه ر به د و برعکس حرکت کند.

- خانه ش و فیل: اگر یک فیل در خانه ک به پادشاه (از طریق خانه ش که مهره ای ندارد) حمله کند، کیش محسوب نمی شود اما برعکس آن اگر مهره ای آنجا باشد به شاه کیش محسوب می شود.

۵. حالات مساوی:

- پات: هنگامی که یک بازیکن نمی تواند مهره ای را تکان دهد ولی در حالت کیش هم نیست بازی مساوی شده است.

- تکرار حرکات: هنگامی که دو بازیکن سه بار پیاپی حرکت یا زنجیره ای از حرکات را تکرار کنند بازی مساوی است.

- هنگامی که بیچ کس مهره های کافی برای مات کردن حریف را نداشته باشد.

- هنگامی که در ۵۰ حرکت بیچ نفر مهره ای از فرد دیگر رانزده باشد و یا فقط سرباز حرکت داده باشد، بازی مساوی می شود.