இஷிசூலு சதுரங்கப் போட்டி

ஒவ்வொரு விளையாட்டு வீரருக்கும் 12 டோக்கன் தரப்படுகின்றன. இசிசூலாவில் அவை மாடுகள் எனவும், பிளாக் பவுன்டேசன், இசிபாவ் எனவும் வழங்கப்படுகிறது. ஒவ்வொரு வீரருக்கும் 9 மாடுகள் 2 மாட்டுப் பாதுகாவலர்கள் ஒரு வீரர் அதாவது இப்கூட்டோ என ஒதுக்கப்பட்டுள்ளது. எந்நிலையிலும் வழக்கமான நிலையில் அவைகள் அனைத்தும் மாடுகளாக நடத்தப்படுகின்றன. ஏனெனில் அவைகள் நகர்த்தும் விதமும் எடுக்கப்படும் விதமும் ஒன்றே.

2. முதல் நபர் தனது முதல் டோக்கனை ஏதேனும் ஒரு புள்ளியில் வைக்கலாம். அதாவது கோடுகள் போர்டில் உள்ள இரு கோடுகள் சேருமிடம் மற்றும் கோடுகள் ஒன்றுக்கொன்று சந்திக்குமிடம்.

3. இரண்டாவது நபர் போர்டில் உள்ள மீதமுள்ள புள்ளியில் ஒரு டோக்கனை வைக்கலாம்.

4. முதலாம் நபர் தனது அடுத்த டோக்கனை எதிரியின் நிலைப்பாட்டைத் தடுக்கும் வகையில் அதாவது 3 டோக்கனை ஒரு நேர்கோட்டில் சீர் படுத்தப்படுவதையே அல்லது தானே 3 டோக்கனை ஒரே நேர்கோட்டில் வருமாறு செய்யவோ வைக்கலாம். இதற்கு இஷிஉறாமு பிடிபடும் கோடு என்று பெயர்(அதாவது டிக், டாக் மற்றும் டோவ்).

5. இரு வீரர்களில் யாரேனும் திட்டமிட்டபடி படுக்கை, செங்குத்து அல்லது மூலைவிட்டப் பாதையில் மூன்று தொடர் டோக்கன்களை வைத்துச் செயல்படுத்தினால் வெற்றி பெற்ற நபர் எதிரியின் ஏதேனும் ஒரு மதிப்பிற்குரிய டோக்கனை எடுத்துக் கொள்ளலாம்.

6. விளையாட்டு தொடரும் அது இரண்டாவது வீரர் தனது டோக்கனை இழக்கும் வரை பின்பு இரண்டாவது முறை விளையாட்டு துவங்கும்.

7. பின்பு இரண்டாவது வீரர் தனது இறுதி டோக்கனை போர்டில் வைத்ததும் முதலாவது நபர் தனது டோக்கனை ஒரு புள்ளியை கிரிட் கோட்டில் உள்ள காலியாக அருகில் உள்ள இடத்திற்குத் தள்ளி வைத்து உருவாக்கவோ அல்லது எதிரியின் முயற்சியான ஒரே கோட்டில் மூன்று டோக்கன் அமைவதைத் தடுக்கலாம். கருத்தில் கொள்க. 24 புள்ளிகளும் நிலைப்படுத்தப்பட்ட நிலையில் முதல்நபர் தனது நகர்வுகளினால் ஒரு டோக்கனை எடுத்துவிட்டு

அதை எதிரிக்குத் தானமாகத் தரவேண்டும் (இலபோலா). பின்பு இரண்டாவது வீரர் ஒரு டோக்கனை எடுத்துவிட்டு ஏதேனும் ஒரு டோக்கனை அன்பளிப்பாக முதலாவது வீரருக்கு கொடுக்க வேண்டும். கவனிக்க : ஒருவேளை வீரர் ஒருவர் எல்லா டோக்கன்களும் முடக்கப்பட்ட நிலையில் பகைமை மீண்டும் தொடங்குகிறது.

8. பிடிபடும் கோடு ஏற்படுத்தப்பட்டபின், அந்த வீரர் எதிரியின் டோக்கன் ஒன்றை எடுத்துக் கொள்ளலாம்.

9. இசிசுஸ்தாவில் போல் அல்லாமல் ஒரு வீரரிடம் 3 டோக்கன் மட்டுமே உள்ள நிலையில் ஏதேனும் ஒரு டோக்கனை நகர்த்திப் போர்டில் காலியாகவுள்ள புள்ளியில் (இயலாத நிலையில் உள்ள போது) போர்டில் வைக்கலாம். எந்த ஒரு வீரரும் தனது 10 டோக்கன்களை தட்டிச் சென்றபின் அவர் வெற்றி பெற்றவராகக் கருதப்படுகின்றார்.

10. ஒவ்வொரு வீரரின் திறமையினால் டோக்கன் தடைபட்டு, எல்லாப் புள்ளிகளிலும் நின்றால் ஆட்டம் முடியவில்லை என்று அர்த்தம். அதுபோன்ற நேரத்தில் அந்த ஆட்டம் ஷரா என முடிவு செய்யப்படுகின்றது. அது அல்லாமல், ஒவ்வொரு வீரரிடமும் 3 டோக்கன்கள் மீதமான நிலையில், 30 நகர்வுகளில் யாரும் டோக்கனை கைப்பற்றாத நிலையில் (ஒவ்வொரு வீரரும் 30 நகர்வுக்கு உட்பட்டு) அப்போதும் அந்த ஆட்டம் ‘டிரா’ என முடிவு செய்யப்படுகின்றது.