

بازی اصلی اتلوسو:

در این بازی فکری دونفره، بازیکنان با محاصره و تصاحب مهره های بگدیگر، وارد رقابتی جدی و آموزنده می شوند و زمان خود را به نحو خوبی سپری می کنند.

هم اکنون، هزاران نفر در سراسر دنیا ضمن درگیر شدن در جذابیت های این بازی مشهور، قدرت برنامه ریزی و آینده نگری خود را پرورش می دهند و استراتژی های رقابت کردن و برنده ماندن را طراحی و در عمل، اجرا می کنند. شما هم با دوستان و خانواده خود، سرگرم این بازی شوید و هم زمان با اینکه هیچان ناشی از بازی را می چشید، توان طراحی و برنامه ریزی ذهنی و عملی ساختن آن در صحنه ی رقابت، بیاموزید.

روش بازی:

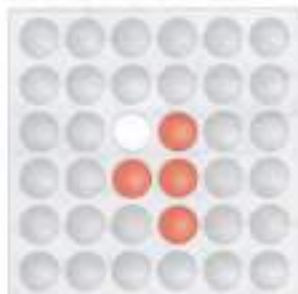
ابتدا چهار مهره، مطابق شکل ۱، در صفحه قرار می گیرد و هر بازیکن به نوبت قرعه یک رنگ را انتخاب می کند. بازیکن قرمز با گذاشتن یک مهره از طرف قرمز آن، بازی را شروع می کند. او فقط در خانه ای می تواند مهره بگذارد که طی آن، یک (یا چند) مهره سفید، بین دو مهره قرمز قرار بگیرد. در شکل ۱، چهار خانه ی علامتگذاری شده است که بازیکن قرمز، برای اولین مهره گذاری، یکی از آنها را می تواند انتخاب کند.

بازیکن قرمز مهره سفید محاصره شده (بین دو مهره قرمز) را با چرخاندن، به رنگ قرمز در می آورد و از آن خود می کند. شکل ۲، صحنه بازی را پس از اولین مهره گذاری بازیکن قرمز نشان می دهد.

اکنون، نوبت بازیکن سفید است. او هم باید یک مهره سفید را در خانه ای بگذارد که یک یا چند مهره قرمز را محاصره کند و یا چرخاندن آنها به رنگ سفید، آنها را تصاحب کند. «خط محاصره»، می تواند افقی یا عمودی یا مورب (یا ترکیبی از این سه) باشد. نوبت بازیکن قرمز می رسد و او یا محاصره مهره های حریف آنها را تصاحب می کند، بازی به همین ترتیب ادامه می یابد. به شکل های ۳، ۴ و ۵، نگاه کنید. بازیکن سفید با یک مهره گذاری، چهار مهره قرمز (X) را هم زمان در سه جهت محاصره کرده و سپس مطابق شکل ۴، به رنگ سفید در آورده است.

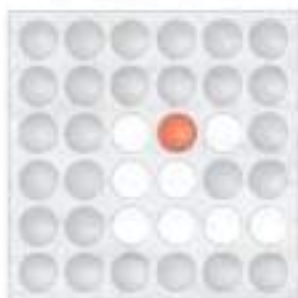


شکل ۱

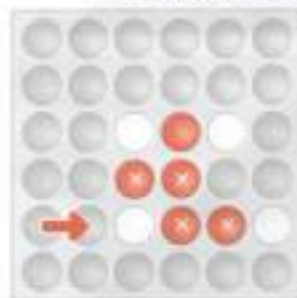


شکل ۲

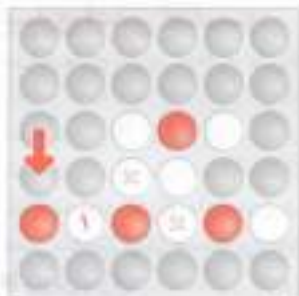
دقت کنید که بازیکن باید در محاصره مهره های رقیب، نقش فعال داشته باشد. این بدان معنی است که فقط مهره هایی را می توان تصاحب کرد که یا مهره تازه گذاشته شده و مهره از پیش موجود، محاصره شده باشند.



شکل ۳



شکل ۴



شکل ۵

■ **توضیح شکل ۵:** با گذاشتن مهره جدید قرمز، فقط مهره «۱» را می توان چرخاند.

مهره های سفیدی را که بصورت تصادفی (در نتیجه چرخیدن مهره های دیگر) محاصره شده اند (X دارها) را به هیچ وجه نباید چرخاند. ممکن است بازیکنی با موقعیتی خاص رویه رو شود که در آن، اگر هر جای صفحه مهره بگذارد، مهره ای از رقیب محاصره نشود. در این حالت، تا زمانی که امکان مهره گذاری برای او پیش بیاید، نوبت را به رقیب می دهد.

■ **پایان بازی:**

زمانی که همه خانه ها پر شوند و یا وضعیتی پیش آید که هیچکدام از بازیکنان نتوانند مهره جدیدی برای محاصره، در صفحه قرار دهند، بازی خاتمه می یابد. برنده بازی کسی است که تعداد مهره های بیشتری تصاحب کرده باشد.

■ **خلاصه قوانین:**

۱. مهره گذاری فقط باید همراه محاصره رقیب باشد.
۲. خط محاصره می تواند افقی یا عمودی یا مورب یا هر سه باشد.
۳. فقط مهره هایی را می توان تصاحب کرد که بین مهره جدید و مهره قبلی موجود در صفحه محاصره شده اند.
۴. اگر بازیکنی امکان مهره گذاری برای محاصره نداشت، نوبتش را به حریف واگذار می کند.

سعی کنید روش هایی را بیابید که امکان برنده شدن شما را بیشتر می کند. ترفند های برنده شدن و افزایش جذابیت رقابت را به مرور و با درگیر شدن در خم و جم بازی می توانید بیاموزید.

■ **بازی دوم: پرش و حذف**

«پرش و حذف» بازی یک نقره ای است که قدرت ذهن را در استفاده از تمام امکانات موجود و برداشتن گام هایی همراه با دور اندیشی، برای رسیدن به هدفی مشخص، تقویت می کند. مقوای مثلث شکلی ببرید و نیمی از صفحه را بپوشانید! البته خط قطر، جزو بازی است. تیمه دیگر را رنگ دلخواه خود مهره گذاری کنید و به انتخاب خود، جای یک مهره را خالی بگذارید.

روش بازی، در یک جمله این است: باید از روی فقط یک مهره ببرید و آن را حذف کنید. توضیح بیشتر از این قرار است: دومین مهره مجاور خانه خالی را بردارید، آن را از روی اولین مهره مجاور خانه خالی، عبور دهید و در خانه خالی بگذارید. خط پرش می تواند افقی یا عمودی یا مورب باشد. مهره ای را که از روی آن بریده اید، از صفحه خارج کنید. (مطابق شکل «۱») دقت کنید که از روی فقط یک مهره می توان برید! آن هم به شرطی که بعد از آن خالی باشد. همچنین، اگر به صورت مورب پرش کردید، حواستان باشد که خط پرش دقیقاً مورب باشد. با پرش و حذف های مکرر، به مرور صفحه خالی می شود. نگذارید مهره ای تنها شود! اگر شد، برای نجات آن برنامه ریزی کنید. در پایان، تعداد مهره های باقی مانده را بشمارید: هرچه کمتر باشد، برنده تریه! و اگر یکی مانده، نایغه اید.



شکل ۱



شکل ۲