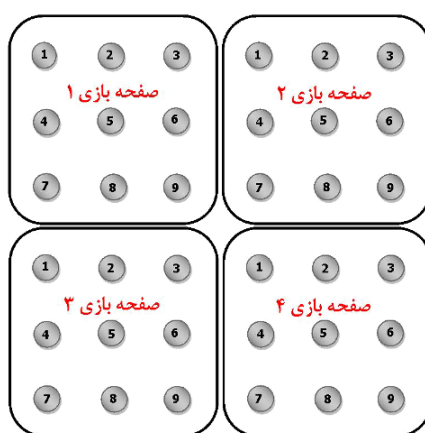


تاریخچه پنتاگو:

پنتاگو، بازی فکری و جذابی است که در سال ۲۰۰۴ توسط فردی سوئدی به نام توماس فلودن طراحی و ساخته شده است، و از همان ابتدا، هر ساله جوایز متعددی را از آن خود کرده است. از جمله آنکه چند سال پیاپی (۲۰۰۵ تا ۲۰۱۰) به عنوان بهترین بازی سال در کشورهای مختلف برگزیده شده است.

شروع بازی:

بازی با صفحه خالی (شکل زیر) شروع می شود و در ابتدا، بازیکنان رنگ مهره خود را انتخاب می کنند. در این مطلب آموزشی، چهار صفحه ی متحرک بازی را به ترتیب نشان داده شده در شکل زیر، نام گذاری می کنیم.

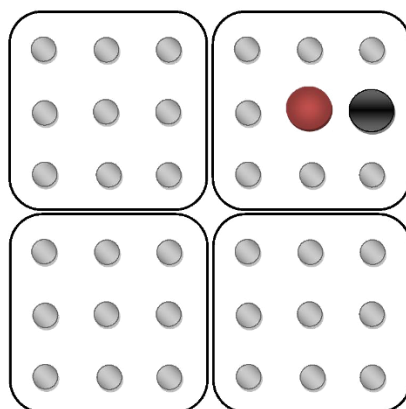


هدف بازی:

هدف بازی پنتاگو این است که تلاش کنید پیش از رقیبتان پنج مهره خود را در هر جای صفحه در یک ردیف عمودی، افقی یا اریب، پشت سر هم قرار دهید.

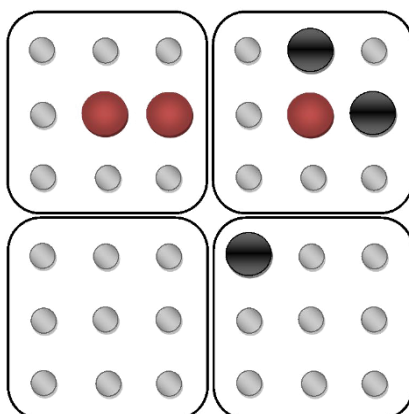
روش بازی:

مهره سفید بازی را آغاز می کند. برای شروع هر بازیکن به نوبت یک مهره متعلق به خود را در صفحه قرار می دهد و همزمان یکی از صفحه ها را ۹۰ درجه در جهت یا خلاف جهت عقربه های ساعت می چرخاند. (شکل ۱)



شکل (۱)

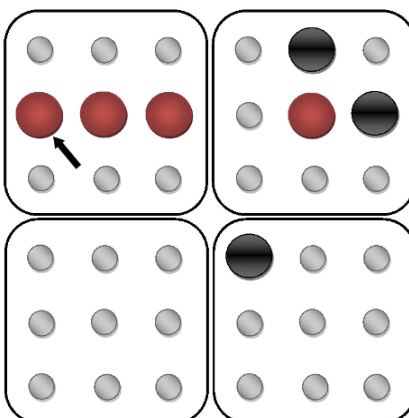
هر دو بازیکن، سه مهره در صفحه گذاشته اند اما هنوز حرکت صفحه ها تاثیری در بازی ندارد و اصطلاحاً حرکت صفحات خنثی است. (شکل ۲)



شکل (۲)

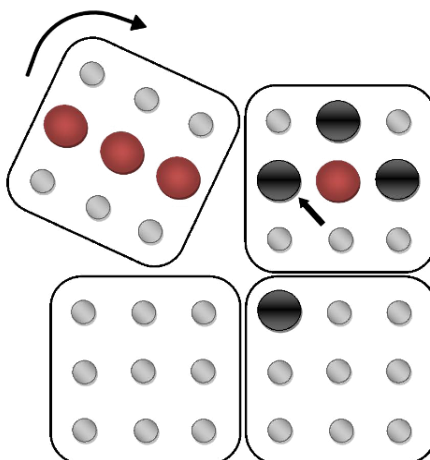
قرمز مهره خود را در مکان مشخص شده قرار می دهد. در این حالت قرمز سه مهره را بر روی صفحه بازی ۱ ردیف کرده است و اگر سیاه در نوبت خود این حرکت را خنثی نکند قرمز در نوبت بعدی بازی خود پنج مهره را در یک راستا قرار می دهد.

(شکل ۳)



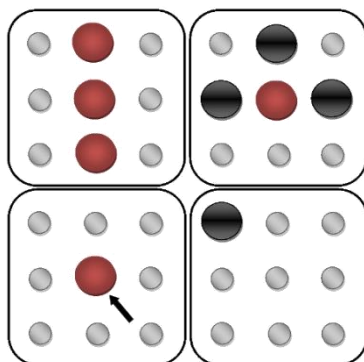
شکل (۳)

سیاه با قرار دادن مهره در صفحه شماره ۲ و چرخاندن صفحه شماره ۱ تهدید قرمز را موقتاً خنثی می کند. (شکل ۴)



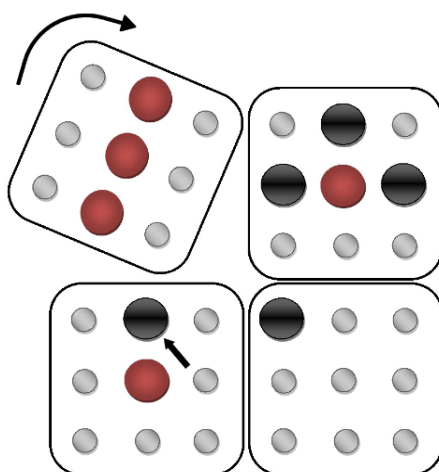
شکل (۴)

قرمز بازی را ادامه می دهد و مهره خود را در صفحه شماره ۳ می گذارد و صفحه شماره ۳ را می چرخاند که هنوز هم خنثی است و تاثیری در شکل بازی ندارد. (شکل ۵)



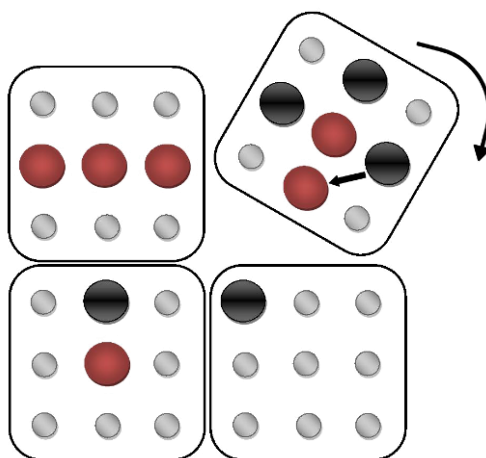
شکل (۵)

سیاه مجدداً با قرار دادن مهره در صفحه شماره ۳ و چرخاندن صفحه شماره ۱ تهدید قرمز را خنثی می کند. (شکل ۶)



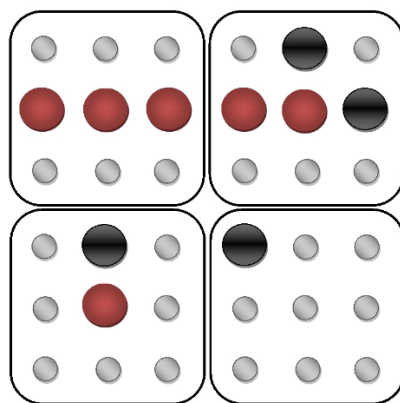
شکل (۶)

قرمز ضربه نهایی را با چرخاندن و قرار دادن مهره در صفحه شماره ۲ می زند و برنده بازی می شود. (شکل ۷)



شکل (۷)

تصویر زیر حالت نهایی بازی قرمز در مقابل سیاه است. (شکل ۸)



شکل (۸)