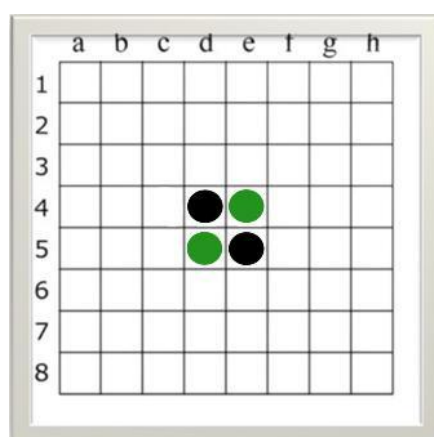


تاریخچه اتلو:

بازی اتلو در رده اول بازی های فکری دنیا است که از تعدادی مهره با دو وجه رنگی و یک صفحه بازی تشکیل شده است. در سال ۱۹۷۱ یک مبتکر ژاپنی بر اساس بازی "Reversi" اتلو را طراحی و ثبت تجاری کرد. این بازی با وجود عمر کوتاهش در ذهن علاقه مندان بازی های فکری سراسر جهان شهرت و محبوبیت روزافزونی ایجاد کرده است. تا جایی که هم اکنون نمایندگان رسمی آن در ۶۲ کشور، سالانه ۳۵۰ مسابقه اتلو برگزار می کنند. همچنین فدراسیون جهانی اتلو (WOF) هر سال به میزبانی یکی از ۳۱ فدراسیون ملی مسابقات جهانی آن را اجرا و به فرد قهرمان جام جهانی اتلو را اهدا می کند. راز جذابیت این بازی دونفره در این است که قواعدی بسیار ساده دارد. ولی استراتژی هایش پیچیده و عمیق است.

شروع بازی:

برای شروع، چهار مهره مطابق شکل در وسط صفحه به صورت ضربدری، قرار می گیرند.

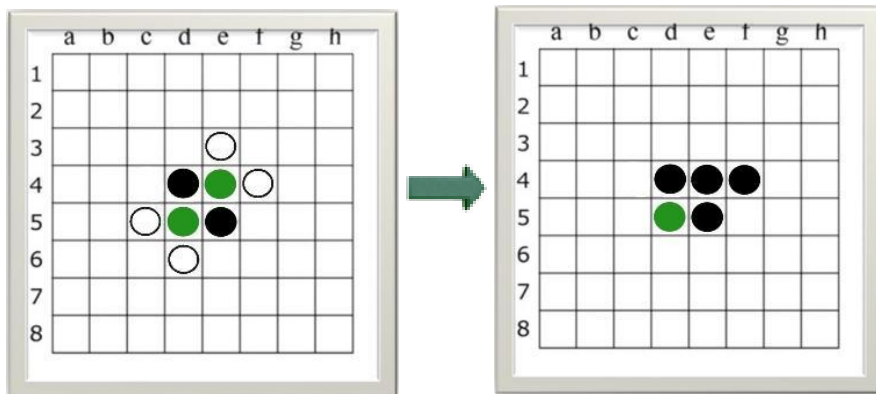


روش بازی:

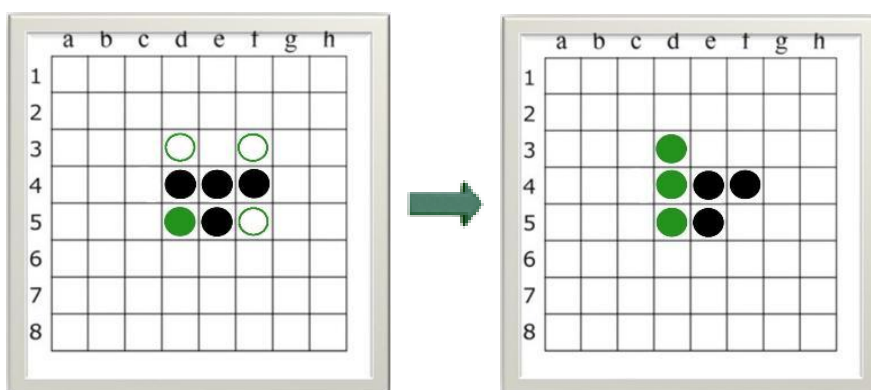
مهره تیره بازی را آغاز می کند. هر یک از دو بازیکن به نوبت یک حرکت انجام می دهند. مهره را جایی قرار دهید که **یک یا چند مهره حریف را محاصره** کند. انجام حرکت به معنی گذاشتن یک مهره (از طرف رنگ خود) در صفحه و محصور کردن یک یا چند مهره حریف در یک یا چند راستا است. در نتیجه مهره های محاصره شده را برگردانده و به رنگ مهره خود درآورید. این به معنی محاصره و تصاحب است.

قرار دادن مهره در صفحه به صورت نوبتی انجام می گیرد.

همان طور که گفته شد سیاه حرکت اول را انجام می دهد. مطابق شکل سیاه می تواند مهره خود را در یک از خانه های E۳, F۴, C۵, D۶ بگذارد. فرض کنیم سیاه مهره اش را در خانه F۴ قرار دهد. مهره سبزی که بین دو مهره سیاه قرار گرفته، برگردانده می شود و به رنگ سیاه در می آید.



حالا نوبت سبز است که بازی کند. مطابق شکل سبز می تواند مهره ی خود را در یکی از خانه های C^3 , E^3 و یا C^5 قرار دهد. سبز مهره خود را در خانه D^3 قرار می دهد. مهره سیاهی که بین دو مهره سبز قرار گرفته برگردانده می شود.



بازی به همین ترتیب ادامه می یابد و بازیکنان به نوبت با گذاشتن مهره خود در محل های مجاز مهره های حریف را در راستاهای مختلف محصور کرده و تصاحب می کنند.

هدف داشتن بیشترین مهره رنگ خود روی صفحه در پایان بازی است.

پایان بازی:

وقتی تمام صفحه پر شود و یا هیچ کدام از دو طرف حرکتی نداشته باشند، بازی به پایان می رسد و بازیکنی که تعداد مهره های بیشتری روی صفحه بازی داشته باشد برنده می باشد.

نکته:

ممکن است بازی قبل از پر شدن همه ۶۴ خانه به پایان برسد.