

آموزش اتللو
خانه هوش و خلاقیت همدان
استراتژی های اتللو

نام گذاری خانه‌ها

شکل زیر نمادگذاری استاندارد بازی اتللو را نشان می‌دهد. ستون‌ها به ترتیب از چپ به راست a تا h و ردیف‌ها از بالا به پایین ۱ تا ۸ نام گذاری شده اند. به عنوان مثال ۱a گوشه چپ بالا و ۸h گوشه راست پایین را نشان می‌دهد.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8

برخی از خانه‌ها نیز با حروف بزرگ نشان داده شده‌اند. این نمادگذاری‌ها اولین بار توسط گورو هاسگاوا مخترع اتللو، پیشنهاد شده و تا به امروز هم باقی مانده اند. خانه‌های B وسط کناره‌ها، خانه‌های C در کناره‌ها کنار گوشه‌ها و خانه‌های A، بین خانه‌های B و C قرار دارند. خانه‌های X، در راستای قطب کنار گوشه‌ها قرار دارند. در این جا X به معنای خطر است.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		C	A	B	B	A	C	
2	C	X					X	C
3	A							A
4	B							B
5	B							B
6	A							A
7	C	X					X	C
8		C	A	B	B	A	C	

امتیازدهی

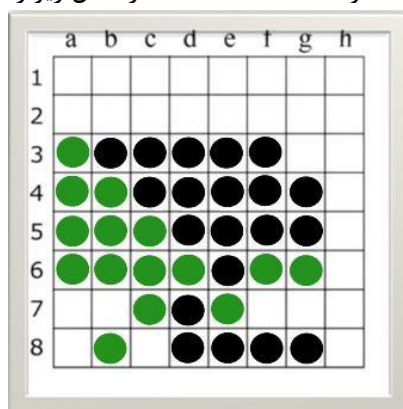
امتیازدهی پایان بازی انجام می‌شود. روش معمول امتیازدهی، شمارش تعداد مهره هاست، مثلاً اگر ۳۴ مهره سیاه و ۳۰ مهره سفید داشته باشیم، سیاه با نتیجه ۳۴-۳۰ برنده است. اگر دو بازیکن تعداد مهره‌های برابری داشته باشند، بازی مساوی می‌شود. در بازی‌های تورنمنتی، اگر یک بازیکن تمام مهره‌های حریف را بگیرد، صرف نظر از تعداد مهره‌های روی صفحه، بازی ۰-۶۴ به نفع آن بازیکن تمام می‌شود. علاوه بر این، در برخی تورنمنت‌های خاص، مثل قهرمانی جهان، امتیاز خانه‌های خالی به برنده داده می‌شود. مثلاً اگر در پایان بازی، ۳۲ مهره سیاه، ۲۹ مهره سفید و ۳ خانه خالی داشته باشیم، نتیجه بازی ۲۹-۳۵ به نفع سیاه خواهد بود.

گوشه‌ها و مهره‌های پایدار

شاید بتوان گفت اساسی‌ترین استراتژی در اتللو گرفتن گوشه هاست. با توجه به قوانین بازی، برگرداندن یک مهره در گوشه غیر ممکن است، بنابراین اگر شما بتوانید یک گوشه را بگیرید، آن مهره تا انتهای بازی از آن شما خواهد بود. علاوه بر این، وقتی شما یک گوشه را دارید، معمولاً این امکان وجود دارد که تعداد زیادی مهره بسازید که به وسیله گوشه حمایت شده و هرگز برگردانده نشوند. به چنین مهره‌هایی، مهره‌های پایدار می‌گویند.

مهره‌های سرحد و دیوارها

مهره‌های سرحد، مهره‌هایی هستند که با یک یا چند خانه خالی مرز مشترک دارند. گرچه مهره‌های خانه‌های کناره‌ها هم در این تعریف صدق می‌کنند ولی معمولاً وقتی در مورد مهره‌های سرحد صحبت می‌کنیم، آن‌ها را به حساب نمی‌آوریم. یک دیوار، گروه پیوسته‌ای از مهره‌های سرحد یک رنگ است. مثلاً در شکل زیر مهره‌های ۳b، ۳c، ۳d، ۳e، ۳f، ۴f، ۴g و ۵g همه مهره‌های سرحد بوده و یک دیوار را تشکیل می‌دهند. مهره‌هایی را که کاملاً به وسیله مهره‌های دیگر محاصره شده‌اند، مانند ۵e در شکل زیر را مهره‌های محصور می‌گویند.



حرکتی را که باعث به وجود آمدن مهره‌های سرحد زیادی می‌شود، حرکت شدید و حرکتی را که باعث به وجود آمدن مهره‌های سرحد نسبتاً کمی می‌شود، حرکت آرام گویند.

آموزش پیشرفته اتللو

خانه هوش و خلاقیت همدان