

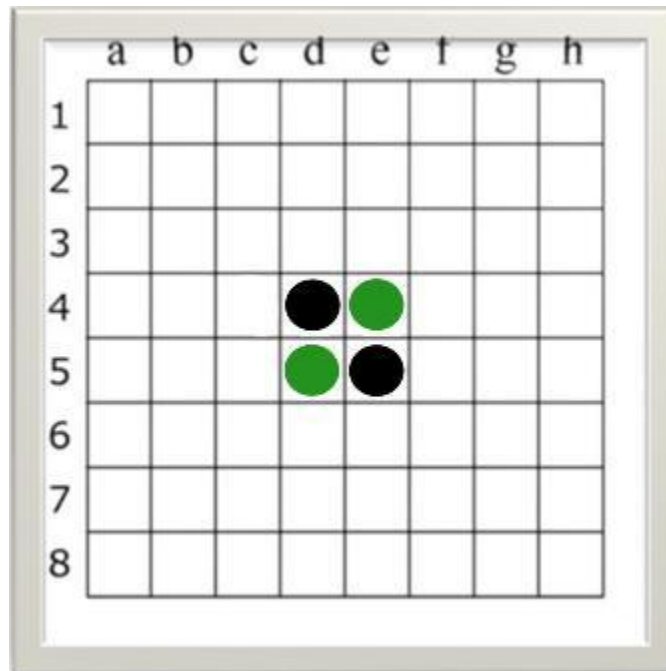


## اتللو

### خانه هوش و خلاقیت همدان

#### شروع بازی:

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



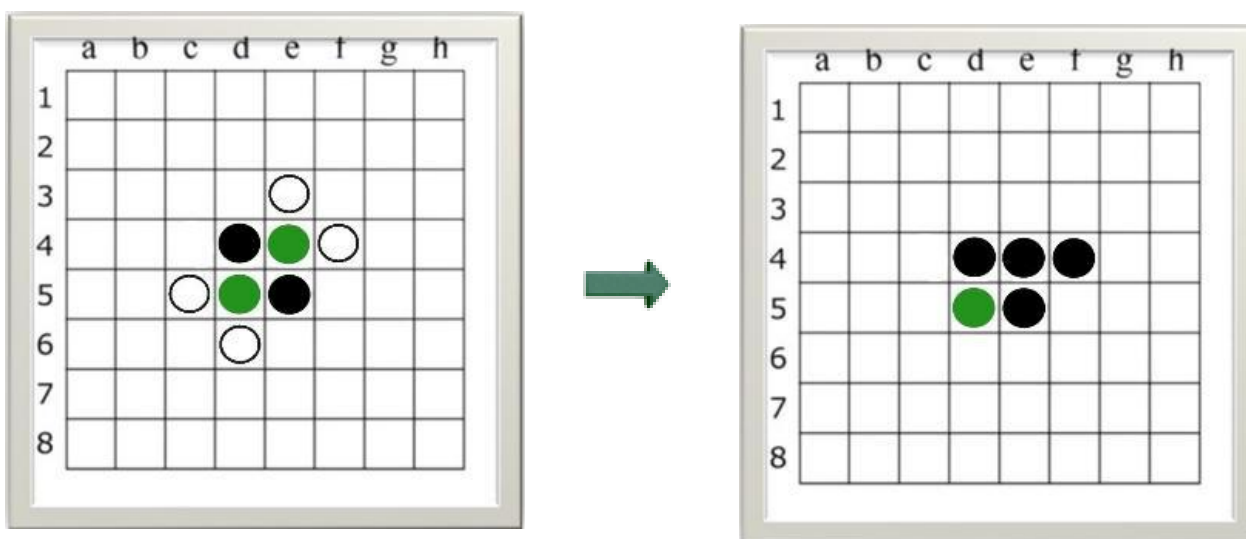
#### روش بازی:

مهره تیره بازی را آغاز می‌کند. هر یک از دو بازیکن به نوبت یک حرکت انجام می‌دهند. 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

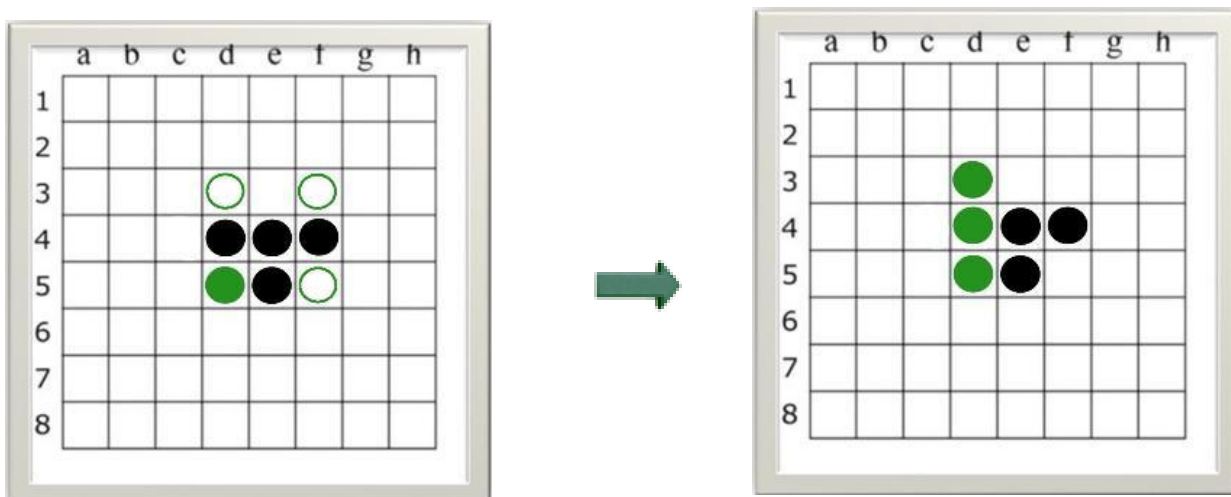
نتیجه مهره‌های محاصره شده را برگردانده و به رنگ مهره خود در آورید. این به معنی محاصره و تصاحب است.

قرار دادن مهره در صفحه به صورت نوبتی انجام می‌گیرد.

همان طور که گفته شد سیاه حرکت اول را انجام می‌دهد. مطابق شکل سیاه می‌تواند مهره خود را در یک از خانه‌های ۳E، ۴F، ۵C، ۶D بگذارد. فرض کنیم سیاه مهره‌اش را در خانه ۴F قرار دهد. مهره سبزی که بین دو مهره سیاه قرار گرفته، برگردانده می‌شود و به رنگ سیاه در می‌آید.



حالا نوبت سبز است که بازی کند. مطابق شکل سبز می‌تواند مهره خود را در یکی از خانه‌های ۳E، ۴C و یا ۵C قرار دهد. سبز مهره خود را در خانه ۳D قرار می‌دهد. مهره سیاهی که بین دو مهره سبز قرار گرفته برگردانده می‌شود.



بازی به همین ترتیب ادامه می‌یابد و بازیکنان به نوبت با گذاشتن مهره خود در محل‌های مجاز مهره‌های حریف را در راستاهای مختلف محصور کرده و تصاحب می‌کنند .  
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 می‌رسد و بازیکنی که تعداد مهره‌های بیشتری روی صفحه بازی داشته باشد برنده می‌باشد.

## **قوانین اولیه بازی اتللو**

### **خانه هوش و خلاقیت همدمان**