

abalone

ابالون

Game of the Decade



تولیدکننده بازی‌های فکری
ارائه‌دهنده خدمات کمک آموزشی
برگزارکننده دوره‌های آموزشی

www.fekraneh.ir
info@fekraneh.ir

فکرانه

FEKRANEH
Toy Corporation

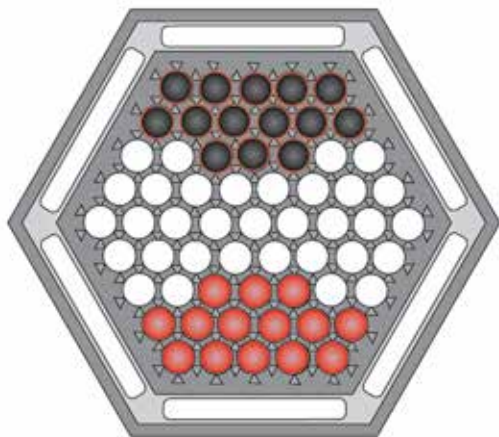
بازی ابلون یک بازی استراتژیک است که در سال ۱۹۸۷ توسط لورنت لوی و میشل لاکت اختراع شد. در سال ۱۹۹۹ تعدادی از بازیکنان المپیک بازی های فکری، تفاهم نامه ای مبنی بر بهتر شدن جایگاه این بازی امضاء کردند و امروزه در این مسابقات جام اهداء می شود.

اب (ab) یک پیشوند لاتین به معنای هرگز می باشد که با ترکیب شدن با بخش دیگر نام بازی (alone) این مفهوم را متبادر می کند که با ابلون هرگز تنها نخواهد بود.



■ آغاز بازی:

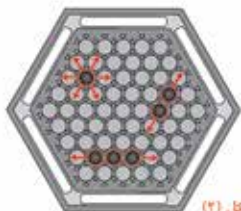
آرایش آغازین صفحه مانند شکل زیر (شکل ۱) می باشد. هر بازیکن ۱۴ مهره متعلق به خود را مطابق شکل ۱ در صفحه قرار می دهد.
 مهره سیاه بازی را آغاز می کند.
 هدف: رساندن مهره های حریف به لبه های صفحه و بیرون راندن ۶ مهره به خارج صفحه است.



شکل (۱)

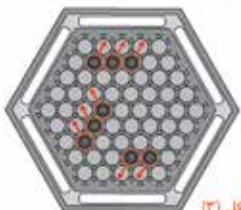
■ قاعده حرکت مهره ها،

قاعده ۱: هر بازیکن در هر نوبت، می تواند یک تا ۳ مهره از مهره های خود را تنها به اندازه یک خانه، در تمام جهات حرکت دهید.
 قاعده ۲: در هر حرکت می توانید مهره های هم راستا (۳ و ۲ مهره) را به ردیف جانی خالی انتقال دهید. (شکل ۲)



شکل (۲)

اریب: در این حرکت، مهره ها به صورت اریب به خانه مجاور انتقال داده می شوند. (شکل ۳)
 نکته: تمام مهره های یک ستون باید حرکت را در یک جهت انجام دهند. شکل (۳)



شکل (۳)

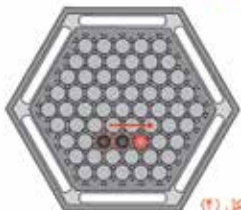
■ (سومیتو (Sumito)) لغزاندن مهره های

حریف در صفحه :

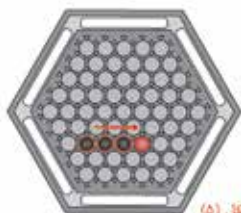
در ابلون سومیتو یک اصطلاح است و به حالتی از بازی گفته می شود که مهره های شما با مهره های حریف، در یک راستا قرار داشته باشند.

شما در صورتی می توانید مهره های حریف را یک خانه به جلو بلغزانید که یکی از حالت های زیر را داشته باشید:

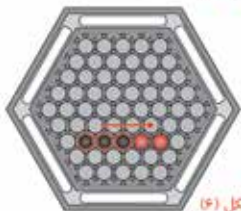
- بازیکنی که دو مهره در کنار هم دارد، می تواند یکی از مهره های حریف را در صفحه حرکت دهد. (شکل ۴)



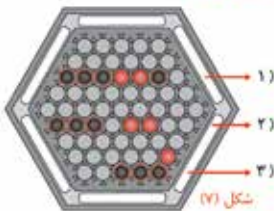
شکل (۴)



شکل (۵)



شکل (۶)



شکل (۷)

- بازیکنی که سه مهره در کنار هم دارد، می تواند یکی از مهره های حریف را در صفحه حرکت دهد. (شکل ۵)

- بازیکنی که سه مهره در کنار هم دارد، دو مهره از حریف را در صفحه حرکت می دهد. (شکل ۶)

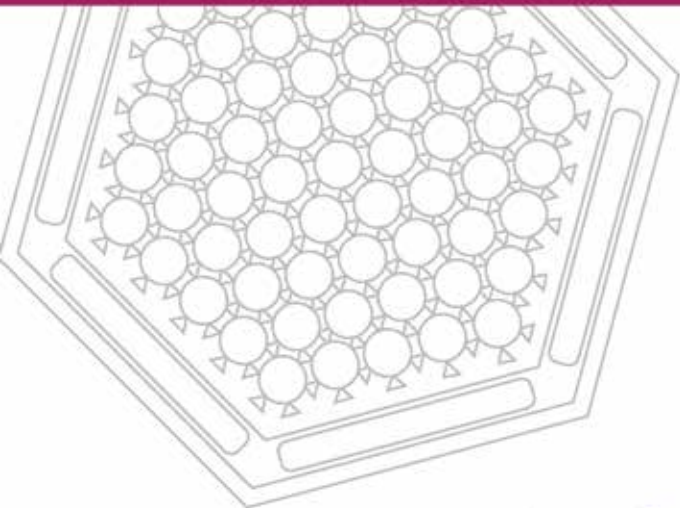
تعداد مهره های مجاز قابل حرکت می توانند تعداد مهره های کمتر را به جلو حرکت دهند. برای مثال در موارد زیر سیاه نمی تواند مهره قرمز را به جلو حرکت دهد: (شکل ۷)

- ۱) پشت مهره های قرمز خانه خالی وجود ندارد.
- ۲) میان مهره های سیاه و قرمز فضای خالی وجود دارد.
- ۳) مهره های سیاه و قرمز بصورت مستند قرار ندارند.

نکته: توجه داشته باشید که تنها در صورتی که خانه کنار مهره حریف خالی باشد، امکان لغزاندن مهره وجود دارد.

پایان بازی:

اولین بازیکنی که بتواند ۶ مهره از مهره های حریف را از صفحه خارج کند، برنده بازی خواهد بود.



■ شیوه های دیگر بازی،

مجموعه قوانین اشاره شده، از قوانین کلاسیک این بازی پرطرفدار به شمار می آید. با این حال، پس از گذشت سال ها، علاقه مندان و طرفداران این بازی استراتژیک، شیوه ها و قواعد متنوعی را ابداع و پیشنهاد کرده اند که برخی از آنها، محبوبیت خاصی پیدا کرده است.

برای مثال، گروهی در جهت پیچیده نشدن بازی، از قاعده سومیتو در ایجاد محدودیت حداکثر سه مهره جابجایی، صرف نظر می کنند. مطابق یک طراحی دیگر، با اضافه کردن مهره های با رنگ دیگر، امکان بازی میان سه و یا چهار بازیکن به صورت همزمان فراهم می شود. برای دریافت اطلاعات و جزئیات بیشتر، می توانید از سایت فکرانه به نشانی www.fekraneh.ir دیدن فرمائید.



تولیدکننده بازی های فکری
ارائه دهنده خدمات کمک آموزشی
سرگزارکننده دوره های آموزشی

www.fekraneh.ir
info@fekraneh.ir

فکرانه

FEKRANEH
Toy Corporation

محصولات فرهنگی فکرانه، به یاری پروردگار، در تولید محصولات متنوع بازی های فکری و ارتقا سطح مهارت های فردی و اجتماعی مخاطبان پرشمارش به توفیقات فراوانی دست یافته است. اهلون، از سری بازی های مهره و صفحه استراتژیک، ظرفیت ها و جذابیت های فراوانی را برای علاقمندان بسیاری بازی های فکری ایجاد کرده است. به علاوه، فکرانه ضمن برگزاری دوره های آموزشی بازی های فکری، مجموعه مسابقات متنوعی را ویژه گروه های سنی مختلف طراحی و اجرا کرده است. برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد بازی ها و نیز ثبت نام می توانید به نشانی اینترنتی فکرانه مراجعه نمایید.