

PENTAGO

Second to learn, Years to master

پنتاگو

پنتاگو، یک بازی استراتژیک و رقابتی است. هر بازیکن در نوبت خود باید مهره‌هایش را به گونه‌ای جایگذاری کند که علاوه بر سخت کردن کار حریف، فضایی برای ردیف کردن ۵ مهره رنگ خود به صورت عمودی، افقی یا مورب فراهم کند.



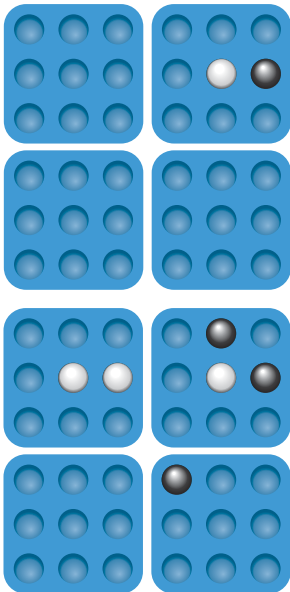
www.fekraneh.ir

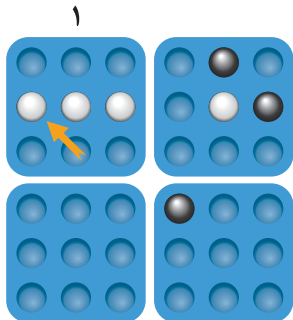
● روش بازی

مهره تیره بازی را آغاز می‌کند.

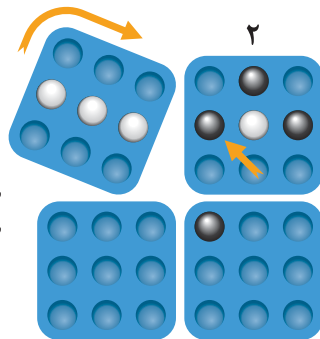
برای شروع هر بازیکن به نوبت یک مهره متعلق به خود را در صفحه قرار می‌دهد و همزمان یکی از صفحه‌ها را، به دلخواه ۹۰ درجه در جهت یا خلاف جهت عقربه‌های ساعت، می‌چرخاند.

هر دو بازیکن، سه مهره در صفحه گذاشته‌اند اما هنوز حرکت صفحه‌ها تاثیری در بازی ندارد و اصطلاحاً حرکت صفحات خنثی است.

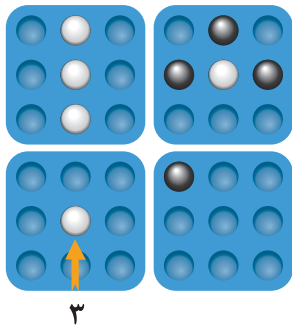




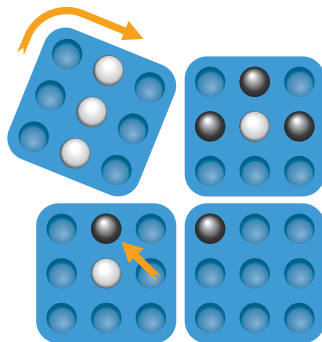
سفید مهره خود را در مکان مشخص شده قرار می‌دهد. در این حالت سفید سه مهره را بر روی صفحه بازی ۱ ردیف کرده است و اگر سیاه در نوبت خود این حرکت را خنثی نکند، سفید در نوبت بعدی بازی خود پنج مهره را در یک راستا قرار می‌دهد.



سیاه با قرار دادن مهره در صفحه شماره ۲ و چرخاندن صفحه شماره ۱ تهدید سفید را موقتاً خنثی می‌کند.

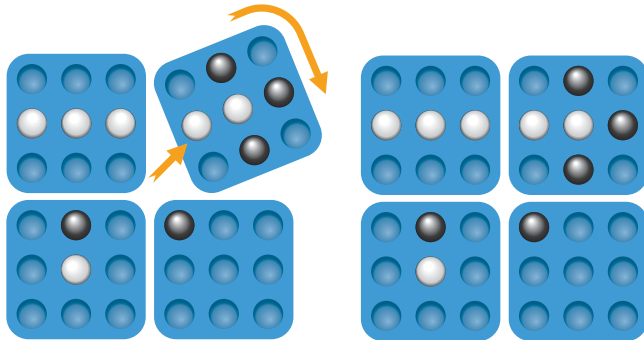


سفید بازی را ادامه می‌دهد و مهره خود را در صفحه شماره ۳ می‌گذارد و صفحه شماره ۳ را می‌چرخاند که هنوز هم خنثی است و تاثیری در شکل بازی ندارد.



سیاه مجدداً با قرار دادن مهره در صفحه شماره ۳ و چرخاندن صفحه شماره ۱ تهدید سفید را خنثی می‌کند.

سفید ضربه نهایی را با چرخاندن و قرار دادن مهره در صفحه شماره ۲ می زند. اکنون ۵ مهره سفید در یک ردیف قرار گرفته اند و سفید برنده بازی می شود.
تصویر زیر حالت نهایی بازی سفید در مقابل سیاه است.



● استراتژی های پنتاگو

بازی پنتاگو در عین سادگی از پیچیدگی و عمق بسیاری برخوردار می باشد و این ویژگی باعث می شود که هم زمان بازیکنان مبتدی و حرفه ای از این بازی لذت ببرند. در پنتاگو می توانید با پنهان نگه داشتن طرح استراتژی به وسیله حرکات نمایشی و یا غیر قابل پیش بینی توسط حریف و یا با وادار کردن طرف مقابل به بازی دفاعی موقعیت های مناسبی را برای برد ایجاد کنید.

در پنتاگو چهار روش برای ردیف کردن مهره ها وجود دارد. هر کدام از این روش ها نقاط قوت و ضعف خودش را دارد که با عواملی همچون میزان دفاع پذیری، قابل پیش بینی بودن برای حریف و امکان تغییر استراتژی تعیین می شوند.

۱- روش مونیکا (ردیف کردن ۵ مهره در قطر میانی صفحه):

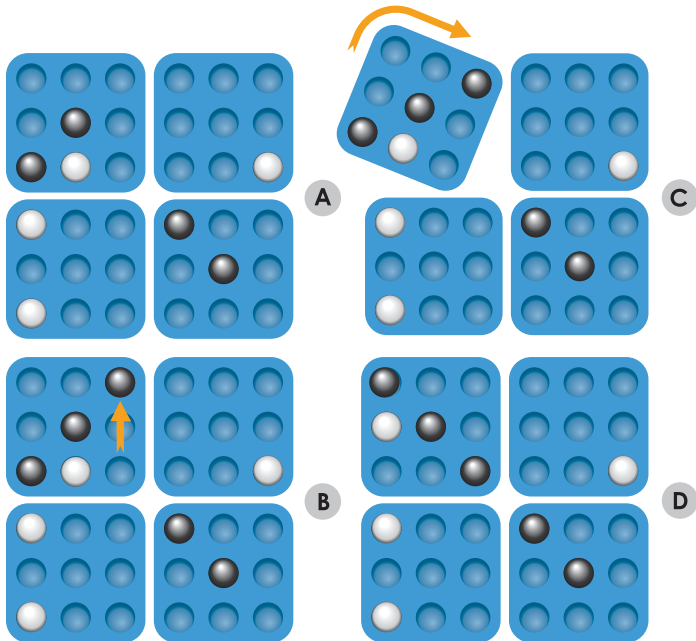
این روش یکی از دو روشی است که در آن ۵ مهره به صورت مورب ردیف می شوند. این استراتژی نسبتاً آشکار است و به راحتی می توان در برابر آن دفاع کرد، البته در بعضی موقعیت ها می تواند استراتژی موثری برای برد باشد.

سعی کنید قبل از اینکه ۳ مهره را در یکی از صفحه ها ردیف کنید مرکز دو صفحه قطری (نشان داده شده با فلش) را از آن خود کنید.

نکته :

۱- بهتر است در ابتدا خانه های مرکزی هر مربع متحرک را اشغال کنید. این حرکت کمک می کند که شما مرکز مربع ها را در دست داشته باشید.

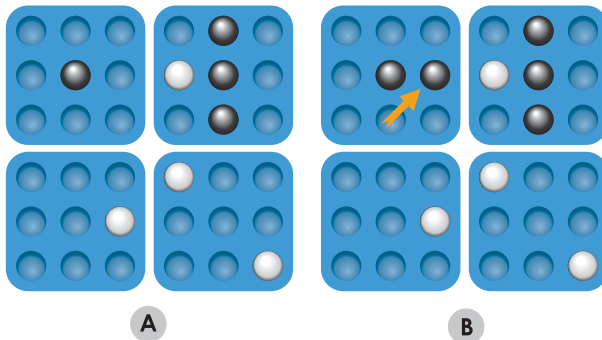
۲- بعد از آن سعی کنید با قرار دادن مهره ها در اطراف مرکز، ردیف های سه تایی ایجاد کنید.

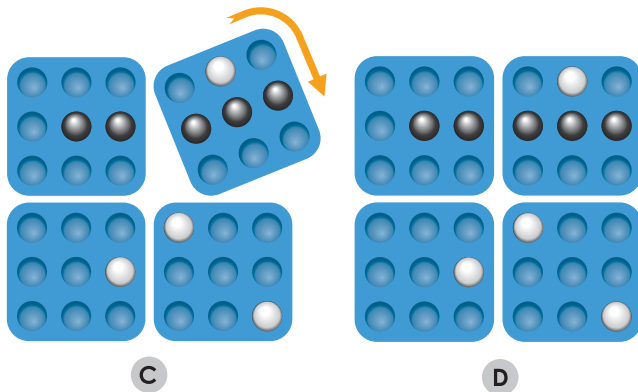


۲- روش میانی :

در این روش ۵ مهره به صورت افقی یا عمودی در ردیف‌های میانی پشت سر هم قرار می‌گیرند، این روش مانند روش مونیکا به راحتی قابل دفاع می‌باشد.

با اشغال مراکز دو صفحه مجاور و ترکیب این دو با سایر روش‌ها (به خصوص روش جانبی) می‌توانید به قدرت این روش بیفزایید.

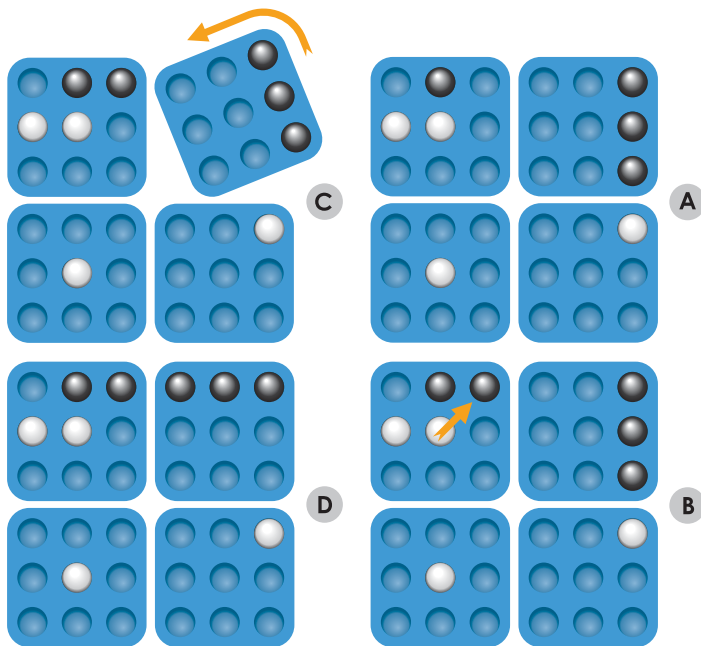




۳- روش جانبی :

در این روش ۵ مهره در ردیف‌های افقی یا عمودی در حاشیه صفحه بازی، پشت سر هم قرار می‌گیرند. ختشی کردن این روش زمان بر و مشکل می‌باشد، به خصوص وقتی که سه مهره در یک صفحه ردیف شده باشند.

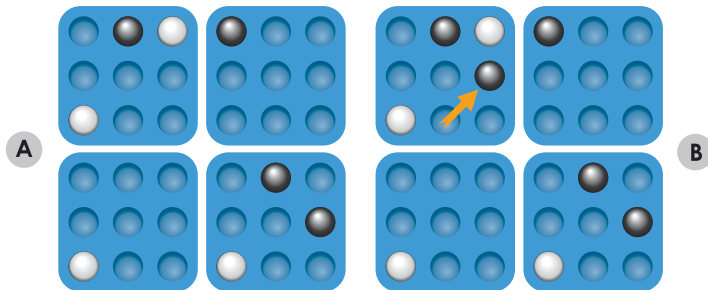


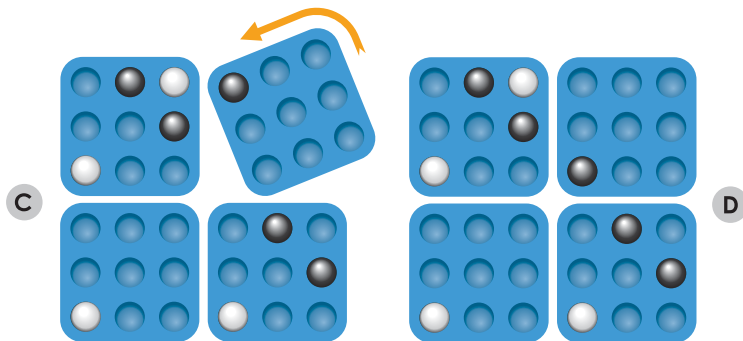


وقتی ۳ مهره در یک صفحه ردیف می‌شوند، سعی کنید با فراهم کردن چند موقعیت هم‌زمان در صفحه‌های مجاور این امکان را که حریف بتواند با چرخاندن آن صفحه، موقعیت بُرد را از شما بگیرد و امکان بردن خود را افزایش دهید.

۴- روش قدرت سه گانه (ردیف کردن ۵ مهره به صورت مورب در ۳ صفحه) :
این روش قوی ترین استراتژی برای برد است و ضمن اینکه بسیار فریبنده می باشد، از تطبیق پذیری زیاد با موقعیت های مختلف نیز برخوردار است.

در این استراتژی نیازی به ردیف شدن سه مهره در یک صفحه کوچک نمی باشد و به همین علت ممکن است حریف به سختی آن را تشخیص دهد و بتواند در برابر آن دفاع کند. اما از سوی دیگر در صورت مهار شدن یک راه، هنوز راه های دیگری برای ردیف کردن مهره ها باقی خواهد ماند. هرچند بازیکنان حرفه ای می توانند زودتر این استراتژی را تشخیص دهند، اما در صورت پیشرفت بازی و بیشتر شدن مهره ها در صفحه، این روش بسیار فریبنده خواهد شد و به راحتی قابل پیش بینی نخواهد بود.





● نکات :

- به ترتیب حرکات توجه کنید. هر بازیکن باید اول مهره‌اش را وارد بازی کند سپس هر صفحه‌ای را که خواست بچرخاند.
- ممکن است حالتی ایجاد شود که تمام مهره‌ها در صفحه جای بگیرند اما کسی برنده نشود.
- در این صورت یا هر دو بازیکن را برنده اعلام کنید و یا ۵ نوبت به هر بازیکن فرصت بدهید که با چرخاندن صفحه، مهره‌هایشان را ردیف کند.

- دقت کنید شما در هر نوبت بازی باید حواستان به ۱۲ حالت بالقوه باشد! یعنی هر بازیکن در نوبت خود می‌تواند ۱۲ حالت ایجاد کند و شما باید هم حرکات خود و هم حریف‌تان را تصور کنید و برای آن برنامه داشته باشید.



فکرانه، با تولید بازی های فکری و وسایل کمک آموزشی متنوع، برای نقش آفرینی و پاسخگویی به نیازهای مخاطبان، گام های بلندی برداشته و ابتکارات و روش های ثمربخشی را تجربه و ارائه کرده است.

برای دریافت مطالب تکمیلی درباره شیوه های استفاده از بازی های فکری، شما می توانید به پایگاه اینترنتی فکرانه به نشانی Fekraneh.ir مراجعه کنید و با عضویت در باشگاه مشتریان و هواداران بازی های فکری، تصاویر و تجربیات خود را از برگزار رویدادهای با محور بازی های فکری با دیگر کاربران به اشتراک بگذارید.

چنانچه هر یک از قطعات محصول فکرانه، دارای ویژگی های مطلوب نیست و احتمالا در تولید آن مشکلی وجود دارد، حتما با ما تماس بگیرید تا اقدامات لازم برای رفع ایراد صورت پذیرد.





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.



فکرانه

FEKRANEH
Toy corporation

تولید کننده بازی های فکری
ارائه دهنده خدمات کمک آموزشی
میرکزار کننده دوره های آموزشی

www.fekraneh.ir
info@fekraneh.ir