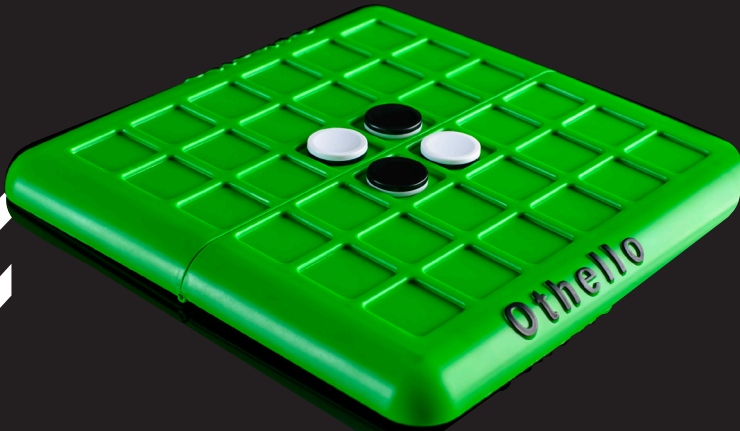




# اتللو Othello

A Minute to Learn, A Lifetime to Master



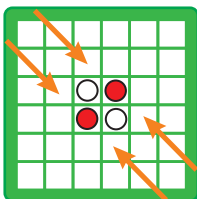
محصولات فرهنگی فکرانه، به یاری پروردگار، در تولید محصولات متنوع بازی های فکری و ارتقا سطح مهارت های فردی و اجتماعی مخاطبان پرشمارش به توفیقات فراوانی دست یافته است. محصول اتللو، از سری بازی های مهره و صفحه استراتژیک، ظرفیت ها و جذابیت های فراوانی را برای علاقمندان بازی های فکری ایجاد کرده است. به علاوه، 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 درباره بازی و نیز ثبت نام می توانید به نشانی اینترنتی فکرانه مراجعه نمایید.

**بازی اصلی اتلو:**

در این بازی فکری دوفره، بازیکنان با محاصره و تصاحب مهره‌های یکدیگر، وارد رقابتی جدی و آموزنده می‌شوند و زمان خود را به نحو جذابی سپری می‌کنند.

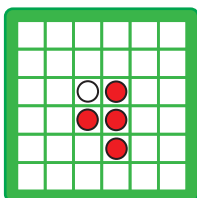
**روش بازی:**

ابتدا چهار مهره، مطابق شکل «۱»، در صفحه قرار می‌گیرد و هر بازیکن به قید قرعه یک رنگ را انتخاب می‌کند. بازیکن قرمز با گذاشتن یک مهره از طرف قرمز آن، بازی را شروع می‌کند. او فقط در خانه‌ای می‌تواند مهره بگذارد که طی آن یک (یا چند) مهره سفید، بین دو مهره قرمز قرار بگیرد. در شکل «۱» چهار خانه علامت گذاری شده است که بازیکن قرمز برای اولین مهره گذاری، یکی از آن‌ها را می‌تواند انتخاب کند.



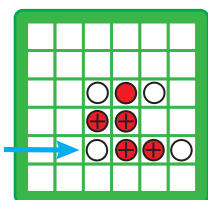
● شکل ۱

بازیکن مهره سفید محاصره شده (بین دو مهره قرمز) را با چرخاندن، به رنگ قرمز در می‌آورد و از آن خود می‌کند. شکل «۲» صحنه بازی را پس از اولین مهره گذاری بازیکن قرمز نشان می‌دهد. اکنون نوبت بازیکن سفید است، او هم باید یک مهره سفید را در خانه‌ای بگذارد که یک یا چند مهره قرمز را محاصره کند و با چرخاندن آنها به رنگ سفید، آنها را تصاحب کند. «خط محاصره» می‌تواند افقی یا عمودی یا مورب (یا ترکیبی از این سه) باشد. نوبت بازیکن قرمز می‌رسد و او با محاصره مهره‌های حریف، آنها را تصاحب می‌کند.



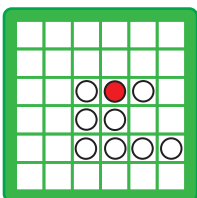
● شکل ۲

بازی به همین ترتیب ادامه می‌یابد. به شکل‌های «۳» و «۴» نگاه کنید: بازیکن سفید با یک مهره گذاری، چهار مهره قرمز (+) دار را هم‌زمان در سه جهت محاصره کرده و سپس مطابق شکل «۴» به رنگ سفید درآورده است. دقت کنید که بازیکن در محاصره مهره‌های رقیب، نقش فعال داشته باشد. این بدان معناست که فقط مهره‌هایی را می‌توان تصاحب کرد که با مهره تازه گذاشته شده و مهره از پیش موجود، محاصره شده باشند. توضیح شکل ۵: با گذاشتن مهره جدید قرمز فقط مهره «۱» را می‌توان چرخاند. مهره‌های سفیدی را که به صورت تصادفی (در نتیجه چرخیدن مهره‌های دیگر) محاصره شده (+دارها) را به هیچ وجه نباید چرخاند.



● شکل ۳

ممکن است بازیکنی با موقعیتی خاص روبرو شود که در آن اگر هر جای صفحه مهره بگذارد مهره‌ای از رقیب محاصره نشود. در این حالت تا زمانی که امکان مهره گذاری برای او پیش بیاید، نوبت را به رقیب می‌دهد.



● شکل ۴

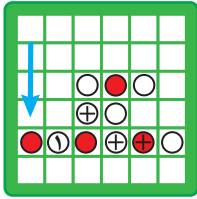
**پایان بازی:**

زمانی که تمام خانه‌ها پر شد یا آنکه وضعیتی پیش آمد که هیچ یک از دو بازیکن نتوانستند مهره جدیدی برای محاصره، در صفحه قرار دهند

بازی خاتمه می یابد. برنده کسی است که تعداد مهره های بیشتری تصاحب کرده باشد.

### خلاصه قوانین:

- ۱ - مهره گذاری فقط باید همراه با محاصره رقیب باشد.
- ۲ - خط محاصره می تواند افقی یا عمودی یا مورب یا هر سه باشد.
- ۳ - فقط مهره هایی را می توان تصاحب کرد که بین مهره جدید و مهره قبلی موجود در صفحه محاصره شده اند.
- ۴ - اگر بازیکنی امکان مهره گذاری برای محاصره نداشت، نوبتش را به حریف واگذار می کند.

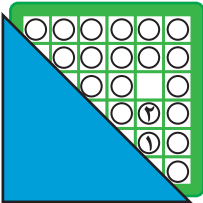


● شکل ۵

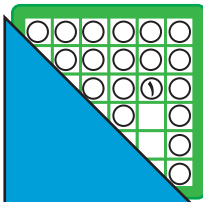
سعی کنید روش هایی را بیابید که امکان برنده شدن شما را بیشتر می کند. ترفندهای برنده شدن و افزایش جذابیت رقابت را به مرور و با درگیر شدن در خم و چم بازی می توانید بیاموزید. با این حال، برای آگاهی از چند ترفند اصلی حتما به سایت فکرانه ([www.fekraneh.ir](http://www.fekraneh.ir)) سری بزنید.

### بازی دوم: پرش و حذف

«پرش و حذف» بازی یک نفره ای است که قدرت ذهن را در استفاده از تمام امکانات موجود و برداشتن گام هایی همراه با دور اندیشی، برای رسیدن به هدفی مشخص، تقویت می کند. با مقوای مثلث شکل نیمی از صفحه را ببوشانید. البته خط قطر جزو بازی است. نیمه دیگر را با رنگ دلخواه خود مهره گذاری کنید و به انتخاب خود جای یک مهره را خالی بگذارید. روش بازی در یک جمله این است: باید از روی فقط یک مهره بپرید و آن را حذف کنید.



توضیح بیشتر از این قرار است: دومین مهره مجاور خانه خالی را بردارید. آنرا از روی اولین مهره مجاور خانه خالی، عبور دهید و در خانه خالی بگذارید. خط پرش می تواند افقی یا عمودی یا مورب باشد. مهره ای را که از روی آن پریده اید از صفحه خارج کنید. (مطابق شکل ۶) دقت کنید که از روی فقط یک مهره می توان پرید، آن هم به شرطی که بعد از آن خالی باشد.

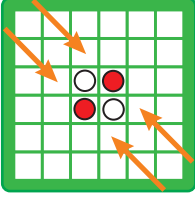


● شکل ۶

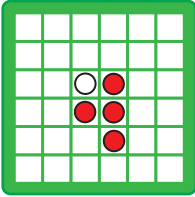
همچنین اگر به صورت مورب پرش کردید حواستان باشد که خط پرش دقیقا مورب باشد. با پرش و حذف های مکرر به مرور صفحه خالی می شود. نگذارید مهره ای تنها شود، اگر شد برای نجات آن برنامه ریزی کنید. در پایان تعداد مهره های باقی مانده را بشمارید، هر چه کمتر باشد برنده تری! و اگر یکی ماند نابغه اید.

**اللعب الرئيسي: اتللو**

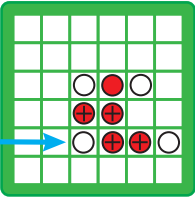
فى هذا اللعب التفكيرى الذى بنجز بلا عيين اثنين يدخل اللاعبان فى تنافس جدى و معلم بحصر و امتحواذ أحدهم على حجر اللاعب الآخر و يمضيان وقتهم بأحسن شكل. و حاليا يطورون قدرة تخطيطهم و تفكيرهم فى المستقبل ضمن الدخول فى روائع هذا اللعب المشهور و يخططون و ينفذون امتزانجيات التنافس و البقاء فى حالة الفوز.م أنت و امرتك و أصدقائك بهذا اللعب و تعلم قدرة التصميم و التخطيط الذهنى و تنفيذهما فى ماحة التنافس متزامنا مع تذوق الهيجان الناتج عن اللعب.



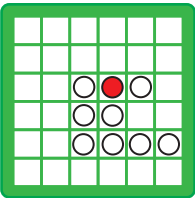
● الصورة ١



● الصورة ٢



● الصورة ٣



● الصورة ٤

فى البداية، يتم جعل أربعة أحجار فى صفحة اللعب و فى الصورة ١ و ينتخب أى من اللاعبان لونا واحدا من الأحجار بالاقتراح و صاحب الحجر الأحمر يبدأ اللعب من الجهة الحمراء من صفحة اللعب بجهل حجره و بإمكانه أن يجعل حجرة فى الخانات التى يقع حجر أبيض أو عدة أحجار بيضاء بين حجرين أحمرين. تم تحديد أربع خانات فى الصورة ١ التى يمكن لصاحب الحجر الأحمر أن يختار أحدا منها لجعل حجره للمرة الأولى.

يحمل صاحب الحجر الأحمر الحجر الأبيض المحصور بين الحجرين الأحمرين بالتدوير و يستحوذ عليه. يمكنكم مشاهدة مشهد اللعب بعد جعل الحجر للمرة الأولى من جانب صاحب الحجر الأحمر فى الصورة ٢ .

و حاليا قد جاء دور صاحب الحجر الأبيض: و أيضا يجب أن يجعل حجرا أبيض فى خانة و يجب أن يحصر حجره حجرا أو عد أحجار حمراء و يستحوذ عليها بتدويرها إلى اللون الأبيض. يمكن أن يكون خط الحصر أفقيا أو موعجا أو مركبا من هذه الحالات الثلاث. جاء دور صاحب الحجر الأحمر و يستحوذ على أحجار منافسه بحصرها و يستمر اللعب على هذا النحو. أنظر إلى السككين الثالث و الرابع: قد قام صاحب الحجر الأبيض عبر جعل حجره بحصر أربعة أحجار حمراء فى أن واحد و فى ثلاثة خطوط.

انتبه أنه يجب أن يودى أى لاعب دور انتاطافى حصر أحجار منافسه و هذا يعنى أنه يمكن يستحوذ على الأحجار التى قد حصرت بين الحجر الذى تم جعله مؤخرا أو كان مجعولا من قبل فحسب. إيضاح الصورة الخامسة: يمكن تدوير الحجر الأول فحسب يجعل الحجر الأحمر الجديد. لا يجوز تدوير الأحجار البيضاء (الأحجار البيضاء التى تحمل علامة +) التى تم حصرها صدفة (نتيجة عن تدور

الأحجار الأخرى). يمكن أن يواجه لاعب مع ظروف خاص و لا يتم حصر أى حجر من أحجار المتنافس و فى هذه الحالة يتنازل هذا اللاعب عن دوره لصالح متنافسه مادام لم تحدث له فرصة لجعل حجره.

#### انتهاء اللعب:

ينتهى اللعب إذا اكتملت كافة الخانات أو حدثت حالة لا يمكن فيها لإى من اللاعبين أن يجعل حجرا جديدا فى صفحة للعب للمحصر والفائز هو الذى يمتلك أحجار أكثر.

#### ملخص القوانين:

١. يجب جعل الأحجار متزامنا مع حصر المتنافس فحسب.  
٢. يمكن أن يكون خط الحصر أفقيا أو عموديا أو مركبا منهما.  
٣. يمكن الامتنواذ على الأحجار التى يتم حصرها بين حجر جديد أو حجر مقدم فحسب.

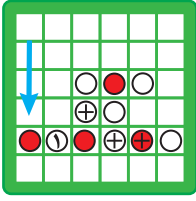
٤. إذا لا يمكن للاعب كى يجعل أى حجر للمحصر. يجب أن يتنازل عن دوره. حاول أن تعتر على طرق تزيد على فرصة فوزك بإمكانك أن تتعلم حيل الفوز و ازدياد روعة التنافس عبر مضى الزمن و بالخوض فى طرق اللعب. رغم هذا راجع موقع فكرانه ([www.fekraneh.ir](http://www.fekraneh.ir)) للاطلاع على عد حيل رئيسية.

#### اللعب الثانى: التوثيب و الحذف

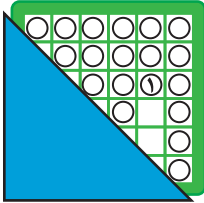
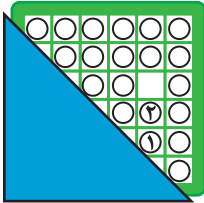
يتم هذا اللعب بلاعب واحد و يقوى قدرة الذهن فى استخدام كافة الإمكانيات الوجودية و طى خطوات بالحزم و لتحقيق هدف معين. قم بتغطية نصف صفحة اللعب بكرتون مثنى و يعتبر خط القطر جزءا من اللعب. قم بجعل الأحجار فى النصف الأخر كما ترغب و أبق مكان حجر واحد خاليا باختيارك. هذا هو طريقة اللعب فى جملة واحدة: يجب أن توثب حجرك من فوق حجر واحد آخر فحسب و أن تحذفه.

الإيضاح الأكثر: هذا الحجر الثانى موجود إلى جانب الخانة الفارغة و أمضه من الحجر الأول الواقع إلى جانب الخانة الفارغة و اجمله فى الخانة الفارغة. و يمكن أن يكون خط الوثب أفقيا أو عموديا أو معوجا. قم بإخراج الحجر التى قمت بتوثيب الحجرك من فوقه عن الصفحة. (الصورة ٦)

انتبه أنه يمكن توثيب الحجر من فوق حجر واحد فحسب شرط أن تكون الخانة التالية فارغة. أيضا إذا و ثبت حجرك بشكل معوج فانتيه أن يكون خط توثيبك معوجه بالضبط.



• الصورة ٥



• الصورة ٦

**End of the game:**

When all squares are occupied or the player's faces such situations that none of them can put a new spawn for besiege, the game is ended. The winner is the player possessing more spawns.

**Summary of the game rules:**

1. Passing a spawn is allowed when it can besiege the opponents spawn.
2. Line of besiege may be in horizontal, vertical, diagonal or in all directions
3. Only the spawn's besieged whit the last move could be possessed.
4. If there is no possible pass of square, the player gives his/ her turn to the other player.

Try to find ways helping you increase the possibility for your winning.

You may gradually learn tricks for winning and for increasing the attractions of the game through engagement in playing. You find some main tricks at: [www.Fekraneh.ir](http://www.Fekraneh.ir)

**Second game, jump and remove**

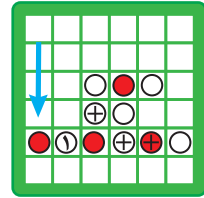
Jump and remove is a one- player game, boost the mind power in utilizing all of available facilities and taking steps with future-sighting to reach a given aim. Cover half of the tray with a triangle shaped page. The red line can be used in the game. Put all of spawns to the uncovered space, put leave a square without spawn. The game method is summarized in this phrase: you should jump a spawn and remove it.

More details are a follows: take the second spawn adjacent to the empty square. Transfer it over the first spawn adjacent to empty, and put in the empty square. The line of jump may be in horizontal, vertical or diagonal direction. Remove the spawn over which you have jumped. (picture 6)

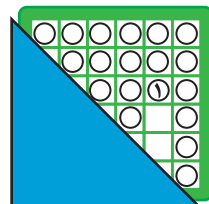
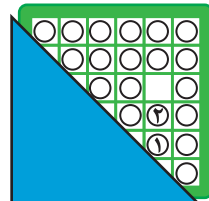
Be care full that you can jump over a spawn once providing that the square next to it is empty. Also if you jump in diagonal direction you should be sure that it is exactly diagonal.

Following repeated jump and removal, the space is become empty gradually.

Do not allow a spawn left alone. If possible, plan for saving it. At the end, enumerate spawns left on try: the lesser the number of remaining spawns are, the more winner you are, if there in one spawn left, you are genius.



● picture 5



● picture 6

**Othello game:**

In this mind- challenging game, two players enter a serious and instructive competition followed by besieging and capturing spawns of each other, spending their time in the best manner. Today, thousands of persons are attracted by the attractions of this game while training their planning and future prediction skills, practicing competition and survival strategies. You can play this game with your friends and family members, testing your mental capability of planning and putting it in the scene of the competition.

**How to play:**

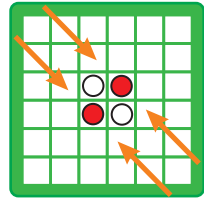
First, four spawns are located on the tray like picture1. Each player chooses his/her own color by lot. The red player starts the game by putting a red spawn (the side of red color) the red player must choose a square in such a way that one or several with spawns are located between tow red spawns. In picture 1, there are four marked squares that the red player can choose one for putting the first red spawn.

The red player's turns the two red spawns- besieged white spawn to the red color, taking the possession of it. Picture 2 shows the situation of the scene following the putting of red spawn

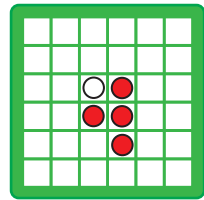
. Now, it is the white players turn. He/ she should put a white spawn on a square in such a way that one or more red spawns are besieged, turning in into white side. Besieged line can be formed horizontally, vertically, diagonal or a combination of these three directions. Now the red player continues the game and takes the possession of other plays spawns by besieging them.

The game in played so. Look at pictures 3&4 the white player has besieged four red spawns in right direction simultaneously by putting one red spawn on the proper square turning them into white spawns. Be careful that each player must be active in besieging the opponents spawn. It means that only can those spawns be taken that they are besieged by a previous spawn and newly put spawn. (With putting a new red spawn, only may spawn 1 be turned. Those white spawns accidentally besieged (marked+) (due to the turning of other spawns) will not be turned. A player is likely to face a special situation in which no opponents spawn may be besieged.

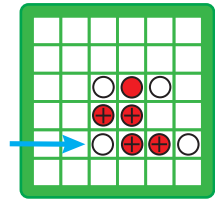
Under such circumstances, he/she allows the opponent to continue play until he/ she can put a spawn which besieges the opponents spawn.



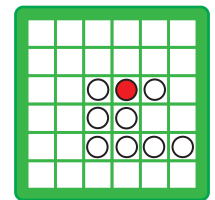
● picture 1



● picture 2



● picture 3



● picture 4



■ با صفحه و مهره های اتللو، چند بازی فکری دیگر نیز می توان انجام داد! معرفی و توضیح درباره آن ها را در سایت فکرانه ([www.fekraneh.ir](http://www.fekraneh.ir))، در قسمت اتللو ببینید. برای دریافت اطلاعات بیشتر درباره بازی و دریافت اخبار جهانی این بازی می توانید به سایت جهانی اتللو مراجعه کنید. همچنین کتاب جامع آموزش اتللو در سایت فکرانه قابل دریافت می باشد.

همچنین فکرانه در زمینه تمام بازیهای فوق، کارگاههای آموزشی و مسابقات در سطوح مختلف را برگزار می کند.

دیگر محصولات فرهنگی فکرانه عبارتند از:

- بازی اتللو حرفه ای
- بازی جهانی پنتاگو ( Pentago )
- بازی جهانی هپی کیوب ( Happy Cube )
- بازی جهانی ابلون ( Abalone )
- بازی جهانی هگزگون ( Hexagon )
- بازی جهانی جنگا ( Jenga )
- بازی جهانی لونپوس ( Lonpos )
- بازی مکعب روبیک ( Rubik Cube )



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

[www.fekraneh.ir](http://www.fekraneh.ir)  
[info@fekraneh.ir](mailto:info@fekraneh.ir)

**فکرانه**

**FEKRANEH**  
Toy Corporation