

جستجو در دانشجوایی و دانش آموزی فرهیختگان و نخبگان

سحاب

محل برگزاری: کلان شهر شیراز (سومین حرم اهل بیت ع)



تاریخچه :

پنجاه سال در سال ۲۰۰۴ در کشور سوئد طراحی شده و تا کنون ۱۰ جایزه جهانی را به عنوان بازی برتر فکری دریافت کرده است. از جمله می توان به دریافت جایزه ی بازی برتر سال در سه سال متوالی (۲۰۰۵-۲۰۰۷) در کشورهای مختلف اشاره کرد. این بازی در عین سادگی، پیچیده و عمیق نیز هست و این قدرت را دارد که با حرکاتی ساده، ذهن شما را بچرخاند و توانایی تفکر منطقی و تحلیل شرایط را برایتان به ارمغان آورد.

هدف: تلاش کنید پیش از رقیبتان پنج مهره خود را در هر جای صفحه در یک ردیف عمودی، افقی یا اریب پشت سر هم قرار دهید.

راهنمای کامل قواعد بازی:

شروع : این بازی دو نفره با یک صفحه خالی که شامل ۴ صفحه کوچک تر قابل چرخش می باشد شروع می شود. در ابتدا رنگ مهره بازی هر یک از بازیکنان را مشخص کنید . سپس برای تعیین شروع کننده بازی یکی از بازیکنان یک مهره را به صورت اتفاقی از کیسه بیرون بکشد تا رنگ شروع کننده مشخص شود.

هدف: شما باید تلاش کنید تا پیش از رقیبتان بتوانید ۵ مهره خود را در یک ردیف (افقی ، عمودی یا اریب) پشت سر هم قرار دهید.

روش بازی: هر یک از شما در نوبت خود یک مهره را در هر جای صفحه که می خواهید قرار دهید و بعد از آن باید حتما یکی از ۴ صفحه کوچک بازی را به دلخواه انتخاب کنید و به سمت راست یا چپ فقط به اندازه ۹۰ درجه بچرخانید. شما در انتخاب هر کدام از ۴ صفحه کوچک برای چرخاندن آزاد می باشید یعنی در هر نوبت بعد

سحاب

چتنواره دانستجویی و دانست آموزی
فرهیختگان و نخبگان

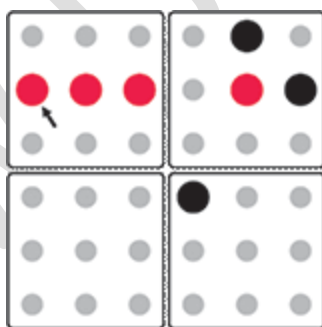
محل برگزاری: کلان شهر شیراز (سومین حرم اهل بیت ع)

از گذاشتن مهره در یکی از ۴ صفحه کوچک می توانید همان صفحه یا یک صفحه دیگر را بچرخانید. در اوایل بازی صفحه های خنثی به شما این اجازه را می دهند تا بتوانید از چرخاندن صفحه بعد از گذاشتن مهره صرف نظر کنید. (صفحه خنثی به صفحه کوچکی که خالی می باشد یا تنها یک مهره در خانه مرکزی آن قرار داده شده است گفته می شود. چرخش صفحه خنثی هیچ تغییری در وضعیت بازی ایجاد نمی کند.) بنابراین فقط تا زمانی که صفحه خنثی در بازی وجود داشته باشد چرخاندن بعد از گذاشتن مهره برای شما اختیاری می باشد.

برنده: اولین کسی که بتواند ۵ مهره خود را پشت سر هم ردیف کند، برنده بازی می باشد. این ردیف ۵ تایی مهره ها می تواند در ۲ یا ۲ صفحه کوچک بازی قرار گرفته باشد.

(توجه: ممکن است رنگ مهره ها و صفحه در تصاویر راهنما متفاوت باشد)

برای مثال قسمتی از یک بازی نمونه را توضیح می دهیم: فرض کنیم بازی در وضعیت شکل (۱) قرار دارد و نوبت بازی قرمز است. بازیکن قرمز مهره ای را در صفحه قرار می دهد (نشان داده شده با فلش) حال باید یکی از صفحات را ۹۰ درجه بچرخاند اما چون هنوز یکی از صفحات (پایین چپ) خنثی است از این کار صرف نظر می کند.

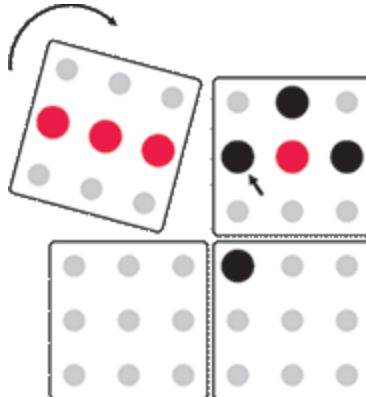


در شکل (۲) می بینیم که بازیکن سیاه برای اینکه جلوی برد قرمز را بگیرد یک مهره در صفحه قرار می دهد (نشان داده شده با فلش) اما این دفاع کافی نیست بنابراین صفحه بالا چپ را هم ۹۰ درجه می چرخاند.

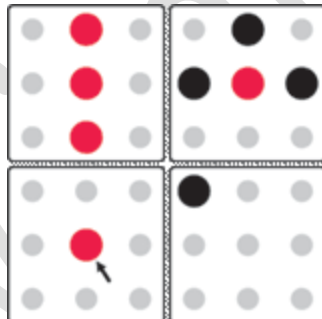
سینجانب

چیننواره دانستنجویی و دانستن آموزی
فرهیختگان و نخبگان

محل برگزاری: کلان شهر شیراز (سومین حرم اهل بیت ع)



همان طور که در شکل (۳) دیده می شود بازیکن قرمز بازی هوشمندانه ای را درپیش می گیرد و خانه مرکزی صفحه پایین چپ را از آن خود می کند از آن جا که این صفحه هنوز خنثی است قرمز از چرخش صرف نظر می کند. همان طور که در حرکت بعد خواهید این بازی باعث می شود که بازیکن سیاه در دوراهی قرار گرفته و به سوی شکست پیش رود.

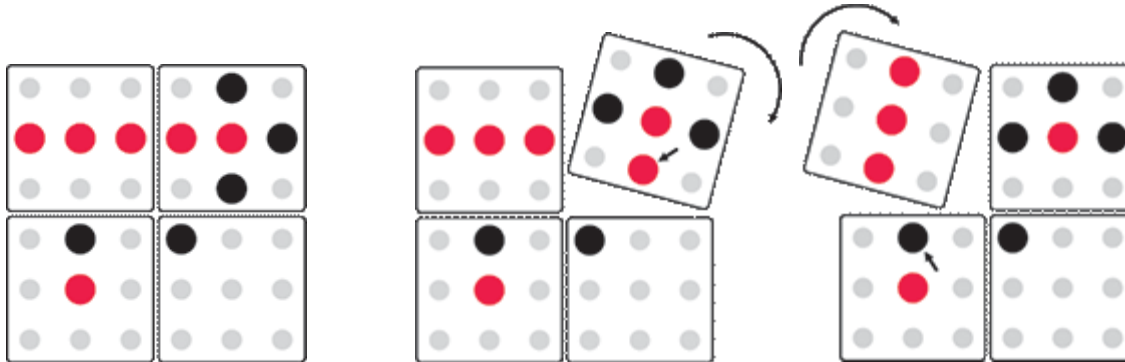


حال در شکل (۴) می بینیم که بازیکن سیاه در شرایط نا مناسبی قرار گرفته و راه دیگری ندارد جز آنکه مهره ای را در صفحه پایین چپ (نشان داده شده با فلش) قرار دهد و سپس صفحه بالا چپ را بچرخاند. در حرکت آخر بازیکن قرمز مهره ای را در صفحه قرار می دهد و سپس همان صفحه را ۹۰ درجه می چرخاند (شکل ۵) با ردیف شدن ۵ مهره قرمز برنده بازی می شود (شکل ۶).

سینج‌تاب

چهارم‌ساله دانش‌آموزی و دانش‌آموزی
فرهیختگان و نخبگان

محل برگزاری: کلان شهر شیراز (سومین حرم اهل بیت ع)



شکل (۴)

شکل (۵)

شکل (۴)

استراتژی های پنتابال:

همان طور که می بینید آموختن این بازی آسان است و می توان قواعد بازی را به راحتی و در زمان اندکی آموخت اما خواهید دید که این بازی در عین سادگی از پیچیدگی و عمق بسیاری برخوردار می باشد و این ویژگی باعث می شود که همزمان بازیکنان مبتدی و حرفه ای از بازی پنتابال لذت ببرند. در این قسمت سعی می کنیم توضیحاتی درباره استراتژی های بازی پنتابال بیاوریم البته بازی های استراتژیک پیچیدگی های بسیاری دارند و کسانی که بیشتر و بهتر می اندیشند می توانند به آنها دست یافته و با فکر و خلاقیت این راه ها را کشف کنند. برای مثال در پنتابال 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 این بازی 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. حال به توضیح هر یک از این روش ها و استراتژی های چهارگانه می پردازیم.

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 از موقعیت های توانمند استراتژی موثری برای برد باشد.

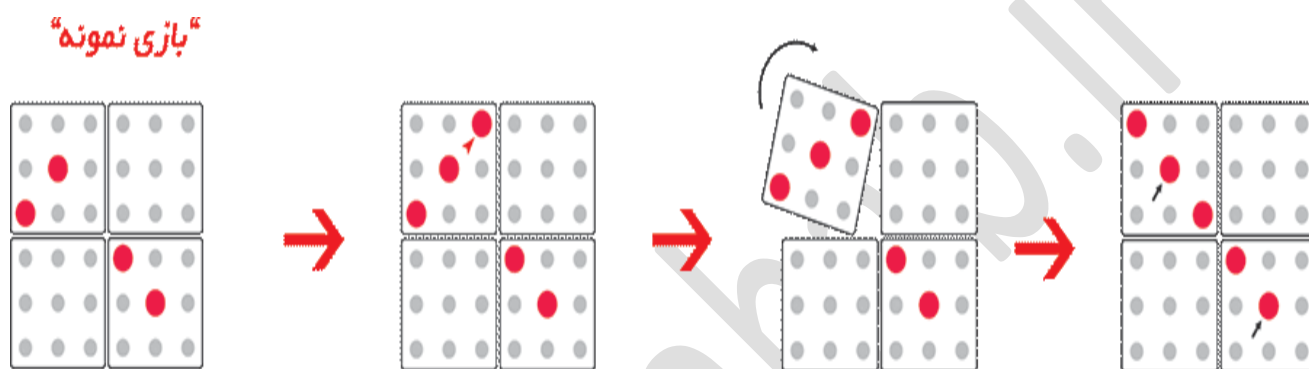
نقاط قوت: حریف شما ممکن است به علت امکان وجود دفاع ساده در برابر این استراتژی آن را دست کم بگیرد و همین مساله باعث برنده شدن شما بشود.

سحاب

چشمتنواره دانستجویی و دانست آموزی
فرهیختگان ونخبگان

محل برگزاری: کلان شهر شیراز (سومین حرم اهل بیت ع)

نقاط ضعف: این استراتژی به راحتی با گذاشتن یک مهره در مرکز یکی از دو صفحه کاملا مهار می شود. چگونه به قدرت این روش بیافزاییم؟ سعی نمایید قبل از اینکه ۲ مهره را در یکی از صفحه ها ردیف کنید مرکز دو صفحه قطری (نشان داده شده با فلش سیاه) را از آن خود کنید.



۲- روش میانی:

در این روش ۵ مهره به صورت افقی یا عمودی در ردیف های میانی پشت سر هم قرار می گیرند، این روش هم مانند روش اول به راحتی قابل دفاع می باشد.

نقاط قوت: اگر شما ۲ مهره را در یک صفحه ردیف کرده و مرکز صفحه ی مجاور را هم از آن خود کرده باشید (همان طور که در شکل زبردیده می شود) در موقعیت بسیار خوب و وضعیت قدرتمندی قرار خواهید داشت، موقعیتی که اغلب به برد قطعی شما می انجامد.

نقاط ضعف: این استراتژی واضح و به راحتی قابل دفاع است. با اشغال مراکز دو صفحه مجاور، قدرت این استراتژی خنثی خواهد شد.

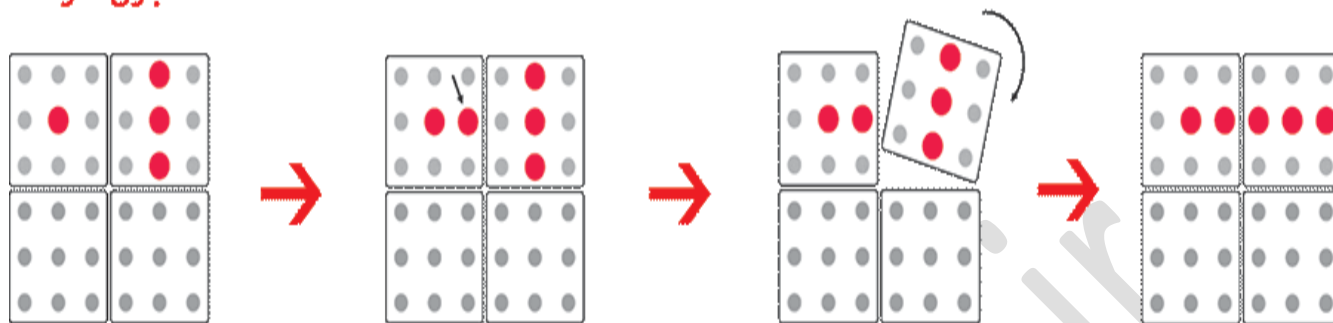
چگونه به قدرت این روش بیافزاییم؟ با اشغال مراکز دو صفحه مجاور و ترکیب این روش با سایر روش ها (بخصوص با روش سوم) می توانید به قدرت این روش بیافزایید.

سحاب

چگونگی آشنایی و دانستن آموزی
فرهیختگان و نخبگان

محل برگزاری: کلان شهر شیراز (سومین حرم اهل بیت ع)

“بازی نمونه”

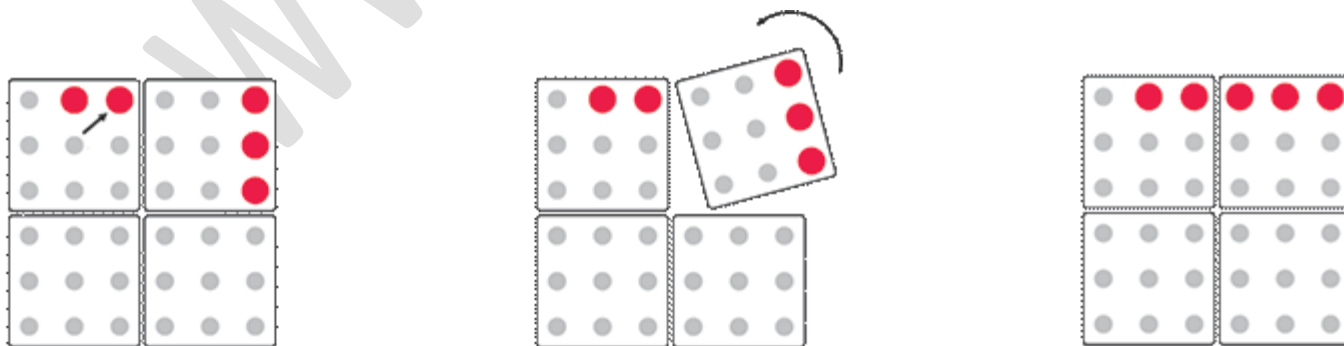


۳- روش جانبی:

در این روش ۵ مهره در ردیف های کناری افقی یا عمودی صفحه بازی ، پشت سر هم قرار می گیرند. خنثی کردن این روش زمان بر و مشکل می باشد ، بخصوص وقتی که ۳ مهره در یک صفحه ردیف شده باشند. نقاط قوت: تطبیق پذیری زیاد این روش با موقعیت های متفاوت که منجر به ایجاد وضعیت های مقتدرانه و فریبنده می شود .

نقاط ضعف: با جلوگیری از ردیف شدن ۲ مهره در یک صفحه، این استراتژی مهار می شود و حتی اگر ۳ مهره هم در یک صفحه ردیف شده باشند با چرخاندن آن صفحه و دور کردن ردیف مهره از وضعیت برد، می توان دفاع خوبی انجام داد.

چگونه به قدرت این روش بیافزاییم؟ وقتی ۲ مهره در یک صفحه ردیف می شوند، سعی کنید با فراهم کردن چند موقعیت هم زمان در صفحه های مجاور این امکان را که حریف بتواند با چرخاندن آن صفحه موقعیت برد را از شما بگیرد کم کنید و امکان برد خود را افزایش دهید.



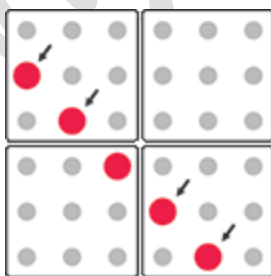
۴ - روش قدرت سه گانه (ردیف کردن ۵ مهره به صورت مورب در ۳ صفحه کوچک):

این استراتژی قوی ترین استراتژی برای برد است و ضمن اینکه بسیار فریبنده می باشد از تطبیق پذیری زیاد با موقعیت های مختلف نیز برخوردار می باشد.

نقاط قوت: 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. هر چند بازیکنان حرفه ای می توانند زودتر این استراتژی را تشخیص دهند اما در صورت پیشرفت بازی و پرت شدن صفحه، این روش بسیار فریبنده خواهد شد و به راحتی قابل پیش بینی نخواهد بود.

نقاط ضعف: این استراتژی می تواند اندکی در برابر چرخش و به هم ریختن ردیف، آسیب پذیر شود حتی اگر حریف شما این کار را عمدا انجام ندهد.

چگونه به قدرت این روش بیافزاییم؟ با پیشرفت بازی سعی کنید موقعیت های بیشتری مثل آنچه در شکل روبرو نشان داده شده در یک صفحه ایجاد کنید.



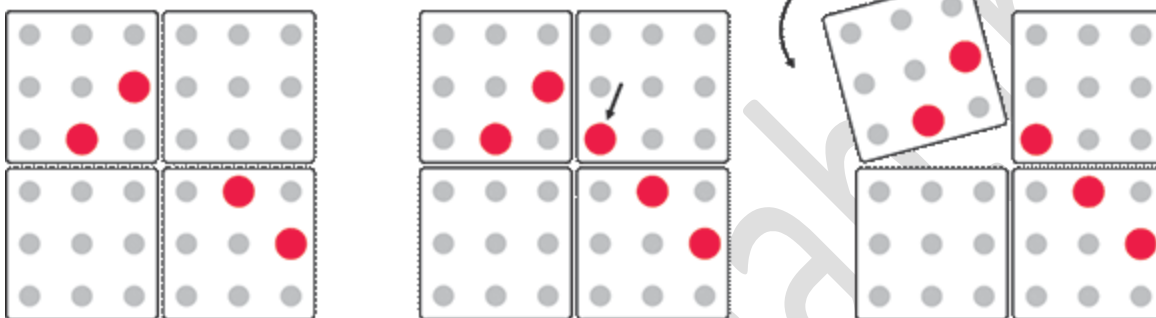
سحاب

چتننواره داننتجويي و داننتس آموزي
فرهيختگان ونخبگان

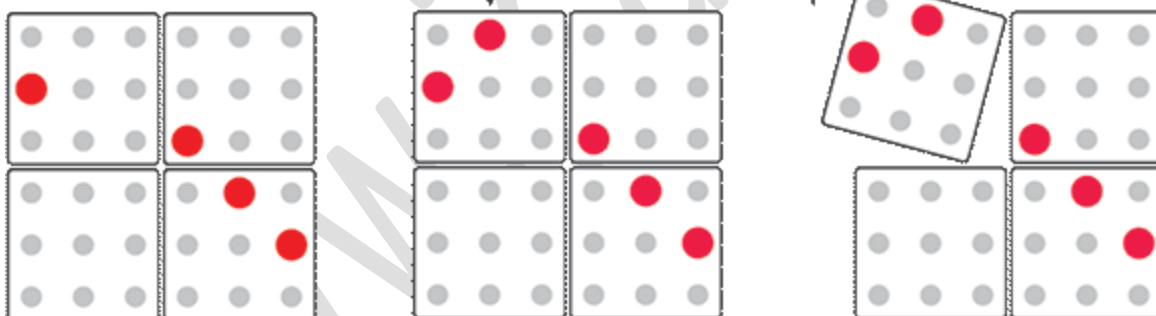
محل برگزاري: كلان شهرشيراز (سومين حرم اهل بيت ع)

چند نمونه بازی برای روش چهارم:

”بازی نمونه ۱-۴“



”بازی نمونه ۲-۴“

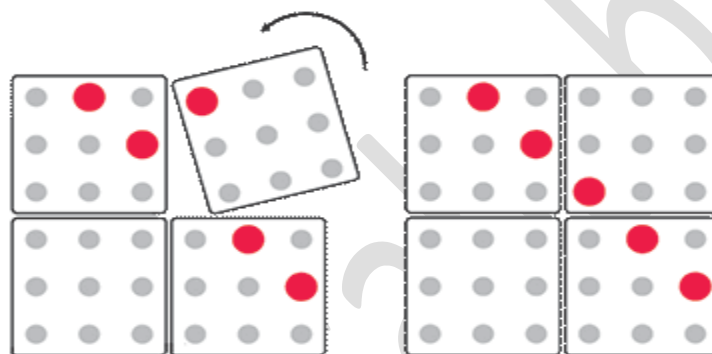
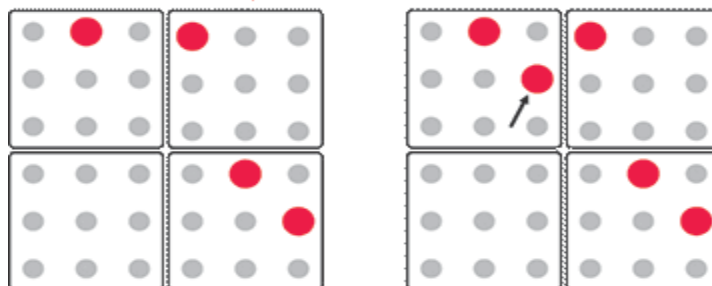


سحاب

چشمتنواره دانستنجویی و دانست آموزی
فرهیختگان ونخبگان

محل برگزاری: کلان شهر شیراز (سومین حرم اهل بیت ع)

”بازی نمونه ۳-۴“



نکات مهم

تساوی:

در شرایطی که هردونفر تمام مهره های خود را وارد بازی کرده و هیچ یک نتوانسته اید ۵ مهره را ردیف کنید، می توانید برای انتخاب یکی از راه های زیر با یکدیگر توافق کنید.

۱- نتیجه بازی را مساوی اعلام نمایید.

۲- هر یک از شما می توانید با رعایت نوبت، طبق روال بازی، فقط ۵ چرخش انجام دهید. در صورتی که هیچ یک نتوانستید برنده شوید نتیجه بازی مساوی خواهد بود.

هرگاه یکی از شما با چرخاندن صفحه ای برای ساختن ردیف ۵ تایی از مهره هایش باعث شود که یک ردیف ۵ تایی از مهره های حریف نیز ساخته شود، نتیجه بازی مساوی خواهد بود.

مسابقات پنتابال:

مسابقات پنتابال شامل ۵ دور بازی می باشد. در هر دور، شروع کننده بازی عوض می شود. برنده ۳ بازی از ۵ بازی، برنده نهایی مسابقه می باشد.

سحاب

چتنواره داننتجویی و داننتس آموزی
فرهیختگان ونخبگان

محل برگزاری: کلان شهر شیراز (سومین حرم اهل بیت ع)

روش های دیگر بازی و مسابقه پنتابال:

شما می توانید قواعد دیگری نیز با توافق قبلی با حریف خود یا در گروه بازی جهت مسابقات اجرا نمایید. ما چند روش را برای شما توضیح می دهیم.

۱- قاعده چرخش در جهت مشخص: شما بعد از گذاشتن مهره تان در صفحه طبق قرار قبلی، صفحه ها را باید فقط به چپ یا فقط به راست بچرخانید.

۲- قاعده چرخش صفحه دیگر: در این روش هر بازیکن بعد از گذاشتن مهره، مجاز به چرخاندن صفحه ای که آخرین مهره خود را در آن گذاشته نمی باشد و فقط می تواند هر یک از سه صفحه دیگر را برای چرخش انتخاب نماید.