

بازی Stratego یا فتح پرچم

بازی Stratego یک بازی مهیج است که دو نفر آن را در یک صفحه 10×10 بازی می کنند . در این بازی هر شخص ۴۰ مهره در اختیار دارد که می تواند به اختیار خود آنها را در ۴۰ خانه روبروی خود بچیند . یعنی یک بازیکن مهره های خود را در سطرهای ۱ ، ۲ ، ۳ و ۴ و بازیکن دیگر مهره های خود را در سطرهای ۷ ، ۸ ، ۹ و ۱۰ می چیند . در ابتدای بازی هیچ مهره ای از هیچ بازیکنی در سطرهای ۵ و ۶ وجود ندارد . مهره ها دو وجه دارند که در یک وجه آن شماره مهره مورد نظر و نام آن نوشته شده است ، اما در یک وجه آن هیچ چیزی نوشته نشده است . مهمترین نکته بازی این است که هر بازیکن مهره های خود را می بیند ، اما از مهره های حریف اطلاعی ندارد و نمی بیند هر مهره حریف در چه خانه ای قرار گرفته است . تنها در هنگام زدن مهره حریف برای بازیکنان مشخص خواهد شد . در کل زمان انجام بازی مهره های هیچ یک از دو بازیکن اجازه ورود به خانه هایی که با رنگ آبی نمایش داده شده اند ، در واقع رنگ آبی نشاندهنده دریاچه است .

قوانین حرکت مهره ها در بازی Stratego

۴۰ مهره ای که هر بازیکن در بازی Stratego در اختیار دارد در جدول ۱ نمایش داده شده است . قوانین حرکت در این بازی به این صورت میباشد که هر مهره میتواند ۱ خانه به یکی از چهار جهت بالا ، پایین ، راست و چپ حرکت کند . همانطور که در جدول ۱ مشخص است ، مهره شماره ۹ تنها مهره ای است که می تواند به تعداد دلخواه حرکت به یکی از چهار جهت راست، چپ، بالا و پایین حرکت کند.

جدول ۱: مهره های بازی Stratego برای یک بازیکن

قابلیت ویژه	تعداد موجود برای هر بازیکن	شماره مهره	نام مهره
زدن همه مهره ها	۱	۱	Marshal
جز به ها مهره همه زدن Marshal	۱	۲	General
-	۲	۳	Colonel
-	۳	۴	Major
-	۴	۵	Captain
-	۴	۶	Lieutenant
-	۴	۷	Sergeant
خنثی کردن بمب	۵	۸	Miner
حرکت چند خانه ای	۸	۹	Scout
زدن مهره Marshal	۱	S	Spy
غیر قابل حرکت	۶	B	Bomb
غیر قابل حرکت	۱	F	Flag

مهره Flag و مهره Bomb قابل حرکت نیستند و پس از قرار داده شدن در ابتدای بازی دیگر نمیتوان در طول بازی آنها را حرکت داد.

قوانین زدن مهره و چگونگی برنده شدن در بازی Stratego

در صورتی که مهره ای وارد خانه ای شود که مهره حریف در آن قرار دارد در واقع اقدام به زدن مهره حریف کرده است. قوانین زدن به این شکل است که بعد از زدن مهره حریف، هر دو بازیکن مهره های خود را نشان داده اند، و مهره ای که شماره کمتری داشته باشد از بازی بیرون می رود. در صورتی که شماره دو مهره برابر باشد، هر دو مهره بیرون خواهند رفت.

اگر مهره X یک بازیکن مهره Y بازیکن دیگر را بزند و $X < Y$ باشد، مهره Y بیرون می رود و مهره X در بازی نگه داشته می شود. در این حالت مهره X حرکت کرده است و وارد خانه ای شده است که مهره Y قبلاً در آنجا قرار داشته است.

اما اگر مهره X یک بازیکن مهره Y بازیکن دیگر را بزند و $X > Y$ باشد، مهره X آن بازیکن بیرون می رود و مهره Y حریف در بازی نگه داشته می شود. در این حالت مهره Y حریف حرکت نکرده است و مهره X بازیکن مهاجم بیرون رفته است.

اگر مهره X یک بازیکن مهره Y بازیکن دیگر را بزند و $X = Y$ باشد، در اثر زدن هر دو مهره بیرون خواهند رفت.

مهره شماره ۸ تنها مهره ای است که میتواند Bomb یا همان مهره B را بزند. بقیه مهره ها در صورت زدن بمب خواهند سوخت و بیرون خواهند رفت. فقط در صورتی که مهره شماره ۸، مهره B را بزند، Bomb بیرون خواهد رفت.

مهره S تنها مهره ای است که میتواند مهره شماره ۱ یا همان Marshal را بزند. یعنی اگر مهره S، مهره شماره ۱ را بزند، مهره شماره ۱ بیرون خواهد رفت. اما مهره S در زمین بازی باقی خواهند ماند.

تمامی مهره ها میتوانند مهره S را بزنند، حتی اگر مهره شماره ۱ یا Marshal زودتر اقدام به زدن مهره S بکند، مهره S از بازی بیرون رفته و مهره Marshal در زمین بازی باقی میماند.

تمامی مهره ها غیر از Bomb ها که قابل حرکت نیستند، حتی مهره S میتوانند مهره F یا پرچم را بزنند.

بازی هنگامی تمام می شود که یکی از بازیکنان مهره F یا پرچم حریف را بزند که در این صورت برنده خواهد شد. همچنین در صورتی که یک بازیکن تمام مهره های قابل حرکت طرف مقابل را بزند، برنده خواهد شد. بازی تحت شرایط خاصی مساوی خواهد شد که هر دو بازیکن تمام مهره های قابل حرکت یکدیگر را بزنند که کمتر اتفاق خواهد افتاد.