

رویداد اشاره گرهای هوشمند

بخش مقدماتی

تاریخچه بازی

A hexagonal board game layout. The board consists of a central 4x4 grid of red hexagons, surrounded by a ring of yellow hexagons. The entire board is enclosed in a red hexagonal border. There are 12 black stones and 12 white stones placed on the yellow hexagons. A red star is located in the center of the board, on a yellow hexagon.

نمونه صفحه بازی به همراه مهره های سرباز و ملکه

توضیحات بازی

شروع؛

- هر بازیکن یک مهره ملکه و شش سرباز دارد.
- صفحه اصلی بازی حلقه های هم مرکز با سلول های شش وجهی منتظم است که خانه "تخت" در مرکز آن قرار دارد.
- بازی نوبتی است و در هر نوبت بازیکن یکی از مهره هایش را حرکت می دهد.
- بازیکن ها مجاز هستند در نوبت خود هیچ حرکتی انجام ندهند و نوبت را واگذار کنند.
- مهره سیاه شروع کننده بازی است.

حرکت؛

- مهره ها می توانند در هر حرکت:
- یک خانه به سمت حلقه درونی جلو بروند.
- به خانه راست یا چپ حلقه ای که در آن هستند، بروند.
- خانه ای که مهره ها به آن می روند باید خالی باشد.
- فقط مهره ملکه حق دارد در خانه "تخت" بنشیند.

زندانی؛

- یک مهره زمانی زندانی است که دو مهره حریف در سمت راست و چپ آن در یک خط راست قرار گرفته باشند.
- بازیکنی که مهره زندانی دارد؛ باید اولین حرکتش بعد از زندانی شدن، جابجایی مهره زندانی باشد.
- اگر مهره سرباز باشد، مهره به یکی از خانه های بیرونی ترین حلقه رانده می شود.
- اگر مهره ملکه باشد، بازیکن آزاد است مهره اش را به هر خانه خالی صفحه بازی ببرد.
- اگر بیش از یک مهره زندانی باشد، بازیکن تا زمانی که تمام مهره های زندانی اش را آزاد نکند نمی تواند مهره دیگری را حرکت دهد.
- اگر ملکه هم جزو زندانی ها باشد باید ابتدا ملکه را آزاد کند.
- قرار دادن مهره در خانه زندان - خانه ای که منجر به زندانی شدن می شود - ممنوع است.

برنده؛

- نفر اولیست که بتواند ملکه اش را بر روی تخت بنشاند و شش سرباز را دور آن قرار دهد.
- اگر یک بازیکن خانه خالی "تخت" را با تمام سربازانش احاطه کند، بازنده است
-

قوانین سرور بازی

- قوانین سرور بازی ها منطبق با قوانین اصلی بازی است با این تفاوت که هر تیم با ۲ دقیقه وقت و ۱۵۰ حرکت رقابت را شروع می کند.
- این ۲ دقیقه کل زمانی است که هوش برای فکر کردن در اختیار دارد. شمارنده معکوس به محض انجام حرکت باز می ایستد و دوباره به محض انجام حرکت حریف به شمارش معکوس خود ادامه می دهد. تیمی که زمانش صفر بشود در هر حالتی از بازی که باشد بازنده است.
 - زمانی که ۱۵۰ حرکت بازیکن ها به پایان برسد و تیمی برنده نباشد؛ امتیاز شماری خواهد شد و تیم با امتیاز بالاتر برنده است.

امتیاز شماری

امتیاز نهایی با استفاده از فرمول روبرو محاسبه می شود:

$$bp = \sum_{i=1}^6 10 * grade(P_i) + 20 * grade(Q) + 5 * Ptrap + 10 * Qtrap$$

grade شماره حلقه مهره؛ حلقه ها از بیرونی ترین به سمت خانه تخت از ۱ تا ۶ شماره گذاری شده اند.

Ptrap تعداد دفعاتی که مهره های حریف در زندان انداخته شد

Qtrap تعداد دفعاتی که ملکه حریف در زندان انداخته شد

تذکر ۱: واگذاری حرکت به حریف نیز خود یک حرکت محسوب می شود.

تذکر ۲: حرکت "غیرقابل قبول" که شامل انواع حرکت های خلاف قوانین بازی می شود، حرکت واقعی محسوب نگردیده و سرور تا زمانی که حرکت قابل قبولی دریافت نکرده باشد نوبت را جابجا نخواهد کرد و شمارش معکوس ادامه خواهد یافت.

تذکر ۳: حتما پروتکل ارتباطی کلاینت و سرور را به دقت مطالعه نمایید.