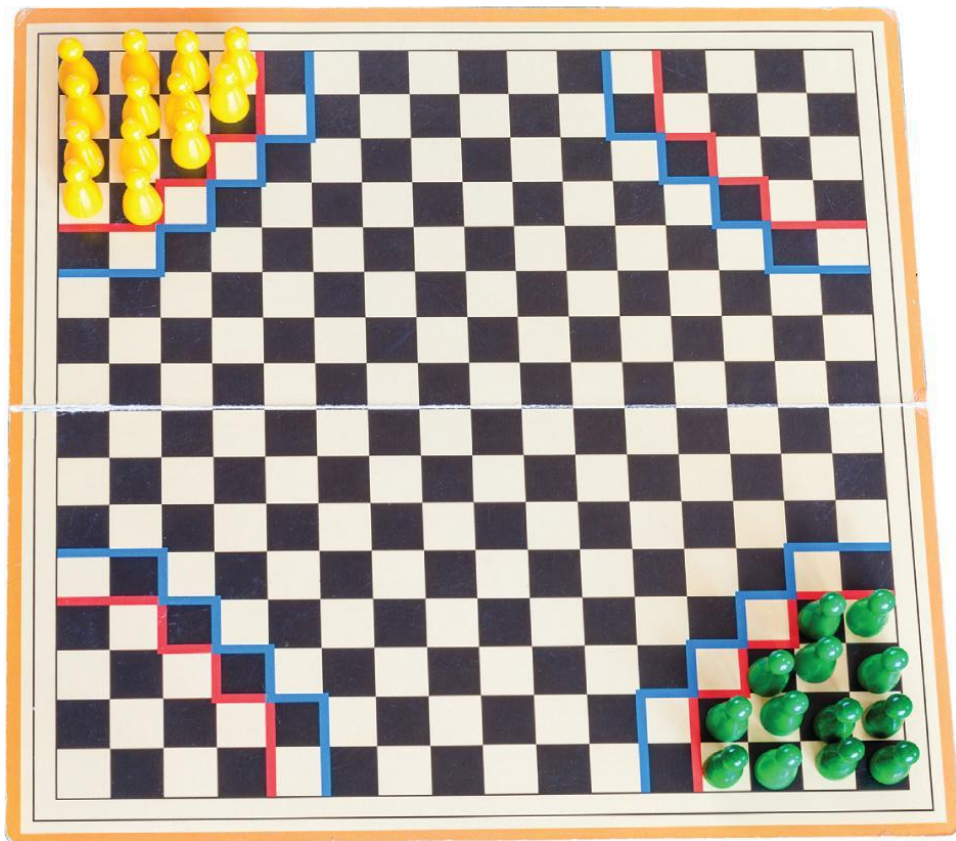


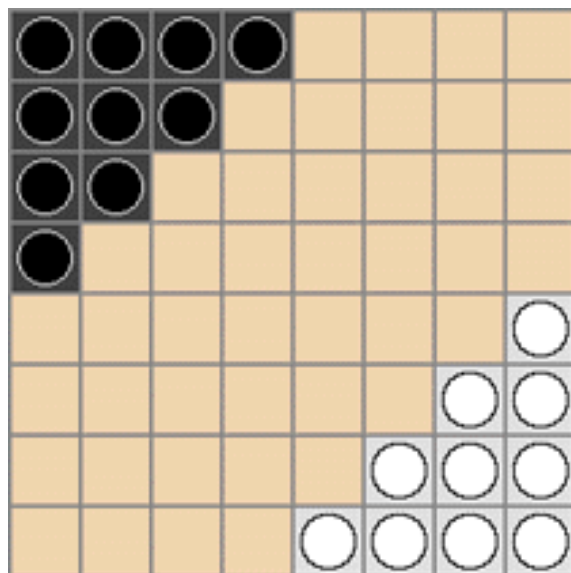
## بازی Halma



Halma یک بردگیم استراتژیک است.

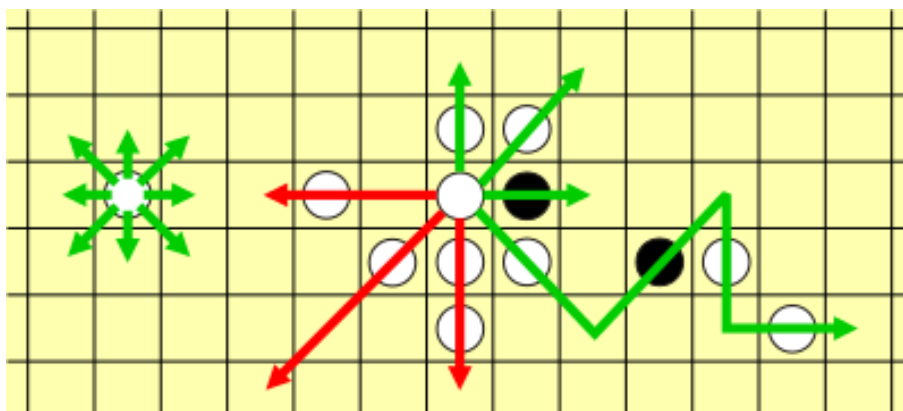
صفحه بازی شطرنجی و معمولاً در ابعاد  $8 \times 8$  یا  $16 \times 16$  می‌باشد. رنگ‌های مهره‌ها معمولاً سیاه و سفید یا 2 رنگ متمایز برای بازی‌های دو نفره هستند.

بازی توسط دو نفر که در گوشه‌های مقابل تخته نشسته‌اند انجام می‌شود. اولین بازیکنی که موفق شود همه ی مهره‌های خود را از کمپ خود به کمپ در گوشه مقابل منتقل کند برنده می‌شود.



توضیحات کلی:

- کمپ هر بازیکن از مجموعه ای از مربع های مجاور در گوشه ای از تخته تشکیل و با رنگ متفاوتی مشخص شده است.
- برای بازی های دو نفره با ابعاد  $8 \times 8$ ، کمپ هر بازیکن یک خوشه 10 مربعی است. کمپ ها در دو گوشه های مخالف برد قرار دارند.
- هر بازیکن دارای مجموعه ای از مهره ها به رنگ مجزا است که تعداد آنها به تعداد خانه ها در هر کمپ است.
- در ابتدای بازی، کمپ هر بازیکن با مهره های هم رنگ پر شده است.



### قوانین حرکت:

- یکی از بازیکن ها به طور تصادفی به عنوان نفر اول بازی را شروع می کند
- بازیکن ها میتوانند در 8 جهت حرکت کنند (حرکت قطری مجاز است)
- هر بازیکن میتواند در نوبت خودش یکی از مهره هایش را به شکل های زیر حرکت دهد:

#### ○ حرکت به یک خانه خالی:

- بازیکن مهره را به یکی از خانه های خالی مجاورش حرکت می دهد.
- این حرکت نوبت بازیکن را پایان می دهد.

#### ○ یک یا چند پرش از روی مهره های مجاور:

- میتوان از روی یک مهره مجاور (بدون در نظر گرفتن رنگ) پرید، به شرطی که در سمت مخالف آن مهره خانه خالی وجود داشته باشد.
- پس از پرش، مهره روی خانه خالی مجاور مهره ای که از روی آن پریده شده قرار می گیرد.
- مهره ای که از روی آن پریده شده بدون تغییر در بازی باقی می ماند (حذف نمی شود)
- بعد از یک پرش، بازیکن می تواند دوباره با همان مهره از روی مهره های مجاور بپرد یا نوبتش را پایان دهد.

- اگر یک مهره به منطقه مهره های حریف رسید، بازیکن مجاز به حرکتی نیست که باعث شود آن مهره از منطقه حریف خارج شود.
- اگر یک حرکت منجر به این شود که تمامی خانه های منطقه حریف توسط مهره های بازیکن اشغال شود، بازیکن برنده می شود.