

بازی کندو

برنامه ریزی استراتژیک و تفکر منطقی

تعداد بازیکنان : ۲ نفر

گروه سنی : ۹ سال به بالا

هدف بازی:

کندو یک بازی جالب دو نفره شبیه به شطرنج می باشد. هدف هر بازیکن، محاصره ی کامل زنبور ملکه ی حریف و جلوگیری از محاصره شدن زنبور ملکه ی خودش است. مهره هایی که زنبور ملکه را محاصره می کنند، می توانند ترکیبی از مهره های هر دو بازیکن باشند. هر یک از مهره ها در این بازی، حرکت مخصوص به خود را دارد. برنده بازی کسی است که زودتر ملکه حریف را محاصره کند.

نحوه بازی:

در این بازی هر بازیکن ۱۳ مهره دارد که روی هرکدام حشره متفاوتی کشیده شده و هرکدام به شکل متفاوتی حرکت می کنند. هدف بازی این است که ملکه زنبورهای حریف را در محاصره حشرات خود قرار دهید. فقط مراقب باشید که ملکه زنبورهای خودتان را از دست ندهید! با اولین مهره ای که روی زمین قرار می گیرد، بازی آغاز می شود. برخلاف بازی های مشابه، در این بازی هیچ مهره ای خارج نمی شود و لازم نیست با تمام مهره ها بازی شود. کندو از جمله بازی های استراتژیک است که از آن خسته نمی شوید. به علاوه برای بازی کردن آن نیاز به فضا یا صفحه خاصی ندارید؛ روی هر سطح صاف می توانید بازی کنید! هدف بازی محاصره کردن کامل مهره های حریف و دفاع از محاصره شدن است. مهره هایی که ملکه را محاصره کرده اند می تواند مخلوطی از مهره های خودی و مهره های طرف مقابل باشد. اولین فردی که ملکه ی طرف مقابل را محاصره کند برنده بازی است. شروع بازی هر بازیکن همگی ۱۳ مهره ی رنگ انتخابی خود را جلوی خود می گذارد. یک نفر یکی از مهره های خود را در وسط زمین می گذارد و نفر دوم یکی از مهره هایش را ضلع به ضلع به مهره طرف مقابل می چسباند. هر مهره ای هر زمانی می تواند وارد بازی شود. ولی غیر از مهره ی اولی که وارد بازی می شود هر مهره ی دیگری که وارد بازی می شود نباید ضلع مشترکی با حریف داشته باشد. در واقع فقط می تواند به هم رنگ خودش بچسبند. ممکن است که بدون وارد کردن مهره ها به بازی برنده شوید ولی این امکان وجود ندارد که مهره ای را که وارد بازی کرده اید دوباره خارج کنید. کندو و ملکه منطقه ای که مهره ها در آن قرار می گیرند کندو نامیده می شود. ملکه باید در چهار حرکت اول وارد بازی شود. در صورتی که در سه حرکت اول ملکه را وارد نکرده اید حرکت چهارم وارد کردن ملکه خواهد بود. حرکت کردن از زمانی که ملکه وارد بازی می شود (و نه قبل از آن)، شما می توانید انتخاب کنید که مهره ای که در زمین هست را حرکت دهید و یا اینکه یک مهره جدید وارد زمین کنید. تا قبل از آن فقط می شود مهره وارد کرد و نه بازی کرد. هر مهره ای روش حرکت مخصوص به خود را دارد. و این امکان وجود دارد که بعد از حرکت در مکانی قرار بگیرد که با یک یا چندتا از اضلاع مهره حریف تماس داشته باشد. اما به خاطر داشته باشید که هنگام ورود یک مهره به بازی نمی تواند با مهره حریف تماس داشته باشد. همه ی مهره ها باید حداقل با یک مهره دیگر در تماس باشند. اگر مهره ای تنها نقطه ی اتصال دو قسمت از کندو باشد او نمی تواند تکان داده شود.

ملکه زنبورها (Queen Bee): ملکه در هر نوبت فقط می‌تواند یک خانه حرکت کند. گرچه این اتفاق کم‌تر پیش می‌آید ولی می‌شود با یک حرکت به موقع کل نقشه‌ی طرف مقابل را بر هم زد.

سوسک (Beetle): سوسک هم مانند ملکه یک خانه می‌تواند حرکت کند. اما برخلاف سایر مهره‌ها می‌تواند بالای کندو هم قرار بگیرد (روی یکی از مهره‌ها). مهره‌ای که سوسک روی آن قرار گرفته‌است نمی‌تواند حرکت کند و در واقع رنگ غالب آن رنگ سوسک می‌شود (در نتیجه اگر مهره‌ای وارد شود باید رنگ سوسک باشد تا بتواند به آن قسمت وصل شود. وقتی که سوسک در بالای سر مهره‌ای قرار دارد می‌تواند از آنجا به نقطه‌ی دیگری روی سر مهره‌ی دیگری برود و طی چند نوبت آنقدر جا به جا شود تا به یک نقطه که هیچ مهره دیگری نمی‌تواند در آن قرار گیرد برسد (به طور مثال یک حفره که دور تا دور آن مهره است). تنها راه قفل کردن یک سوسک آن است که سوسک دیگری روی آن قرار بگیرد. همه‌ی ۶ تا سوسک می‌توانند روی سر هم قرار بگیرند. موقع ورود یک سوسک به بازی او باید مانند سایر مهره‌ها در صفحه وارد شود و نمی‌تواند از ابتدا روی سر مهره‌ای قرار گیرد.

ملخ (Grasshopper): ملخ مانند سایر مهره‌ها دور کندو حرکت نمی‌کند بلکه از بالای سر مهره مهره که باشد. (حداقل یک مهره) می‌جهد و در یک جای از قبل اشغال نشده قرار می‌گیرد. پرش ملخ در یک خط مستقیم در راستای ردیفی از مهره‌های به هم چسبیده خواهد بود که در ردیف ضلعی از ملخ است که به کندو چسبیده است.

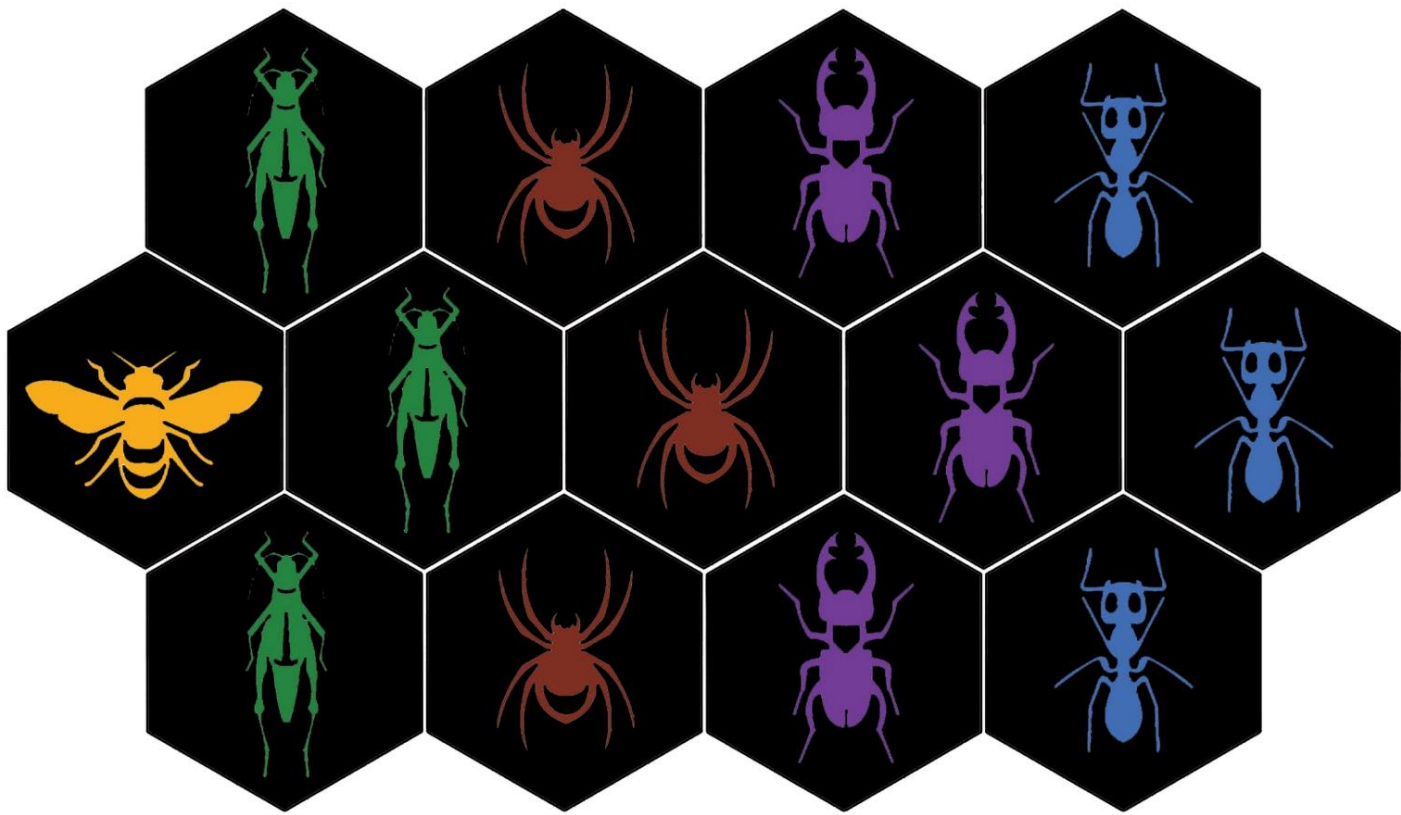
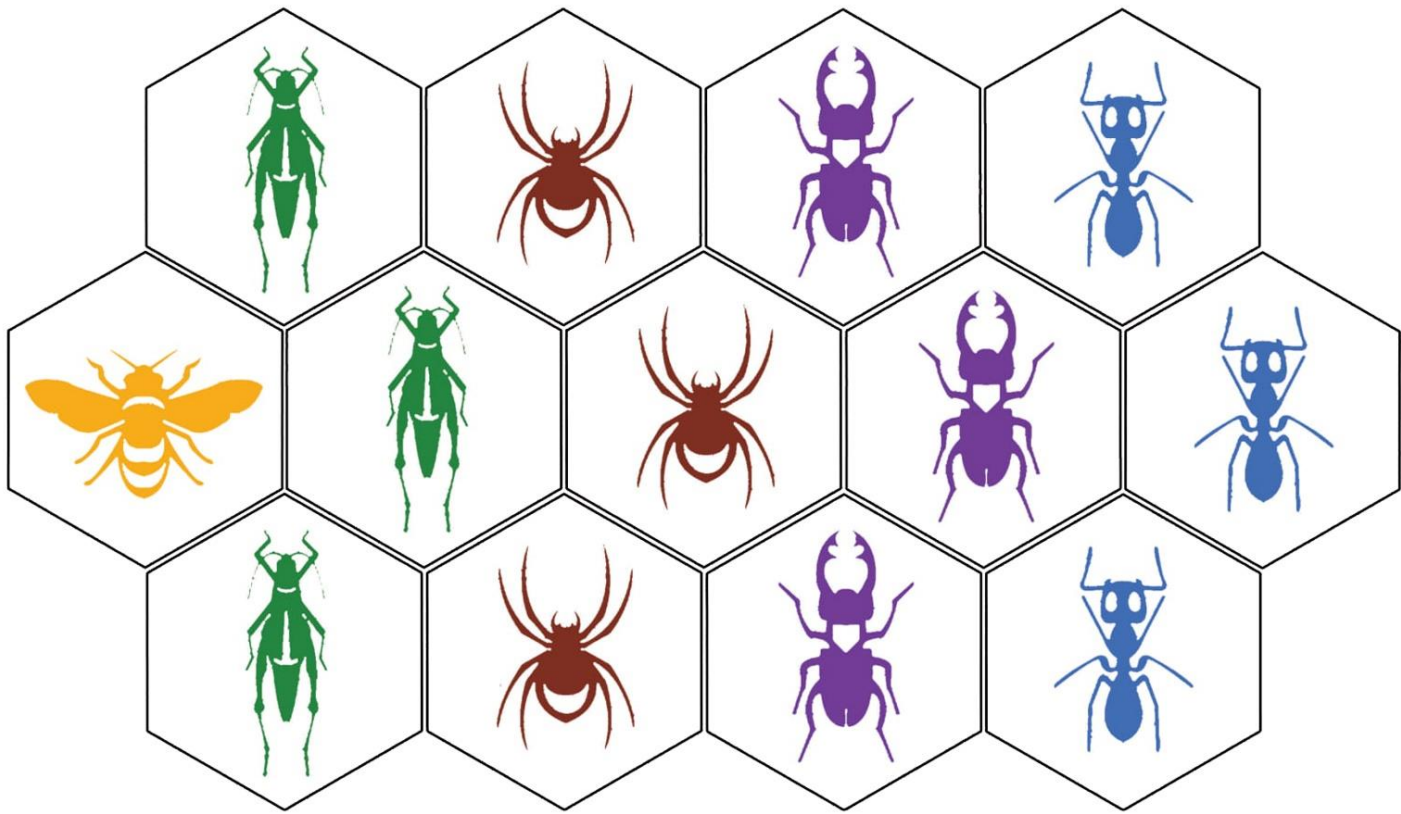
عنکبوت (Spider): عنکبوت در هر نوبت سه خانه در جهت مستقیم حرکت می‌کند - نه کمتر و نه بیشتر. و نمی‌تواند در یک نوبت راهی که رفته‌است را برگردد. عنکبوت فقط می‌تواند دور مهره‌هایی حرکت کند که به صورت مستقیم با آن‌ها در تماس است و نمی‌تواند به سمت مهره‌ای برود که با آن مستقیم در تماس نیست.

مورچه سرباز (Soldier Ant): مورچه سرباز می‌تواند از جایش به هر موقعیت دیگری در اطراف کندو (غیر از محدودیت‌های بازی) برود. این آزادی حرکت مورچه را یک مهره ارزشمند ساخته است.

محدودیت‌ها قانون کندو: مهره‌های بازی باید همیشه در طول بازی به همدیگر متصل باشند. در هیچ موقعیتی از بازی نمی‌توان مهره‌ای را معطل (بدون اینکه به کندو وصل باشد) نگه داشت یا آنکه کندو را به دو قسمت مجزا تقسیم کرد. می‌توان از این قانون در یک موقعیت استراتژیک برای قفل کردن مهره حریف بهره برد.

آزادی حرکت: مهره‌ها تنها می‌توانند با لغزیدن حرکت کنند. اگر مهره‌ای طوری محاصره شده باشد (از پنج طرف) که اگر بلغزد چیدمان سایر مهره‌ها به هم بخورد، نباید آن مهره را حرکت داد. فقط ملخ با پریدنش و سوسک با قابلیت بالارفتن از کندو و پایین آمدن از آن استثنا هستند. همینطور مهره‌ها نمی‌توانند وارد فضایی شوند که با لغزیدن به داخل آن چیدمان مهره‌های دیگر به هم بریزد. وقتی مهره‌ای وارد بازی می‌شود می‌تواند داخل فضایی که در بالا شرح داده شد بشود به شرط آن که قانون تماس نداشتن با مهره‌ی طرف مقابل رعایت شود.

پایان بازی: بازی وقتی تمام می‌شود که یکی از ملکه‌ها به طور کامل با هرگونه مهره‌ای محاصره شده باشد. کسی که اولین نفری باشد که ملکه‌اش محاصره شده بازنده خواهد بود مگر اینکه با آخرین حرکتی که ملکه‌اش محاصره شده ملکه‌ی رقیب هم محاصره شود، در این صورت بازی مساوی تمام می‌شود.



همراهتون: سیدعلی طباطبایی لطفی