

[La ludo Atmalof kaj ĉi tiu teksto, ambaŭ verkitaj de Richard Sandes Forsyth, estas eldonataj sub la jena licenco: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License.

Legebla ĉe: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

La Esperantigon helpis Malcolm Jones.]

## **La Ludo ATMALOF** **[aŭ en Esperantujo, KVINIGU]**

ATMALOF signifas "Celu Fari Linion Kvinopan". (La siglo funkcias iom pli bone en la angla. ;) La ludo estis inventita en 1984 de Richard Forsyth en Londono, sub la nomo "Paralox", kaj iomete reviziita de li en Nottingham en 1988. La nomo Atmalof estis adoptita nur en 2004.

Atmalof estas unu el la malmultaj ludoj, kiuj efektive meritas la tro uzatan frazon "minutojn por lerni, jarojn por majstri". Ĝi estas elegante simpla ludo de strategio por du ludantoj, kiu enhavas elementon de hazardo, sed postulas malbagatelan lertecon kaj juĝon por bone ludi.

### **La Celu de la Ludo**

Oni ludas Atmalofe sur kvadrata ludareo de sep vicoj kaj sep kolumnoj, ĉiuj numeritaj 1 ĝis 7. La venkinto estas tiu ludanto, kiu unua povas aranĝi KVIN sinsekvajn pecojn de sia koloro en rekta linio. Ĉi tia linio povas esti horizontala, vertikala aŭ diagonala -- oriente-okcidente, norde-sude, nordoriente-sudokcidente aŭ nordokcidente-sudoriente. (Ankaŭ formi linion de 6 aŭ eĉ 7, kio iufoje okazas, estas konsiderata kiel venko.)

### **Reguloj de la Ludo**

La normala ludo estas ludata per 22 ruĝaj kaj 22 bluaj pecoj. Komence la ludareo estas malplena. La ludantoj agas alterne por ludi. Kiam estas via vico, vi havas elekton inter du specoj de ago. Vi povas fari unu el la jenaj:

- (1) fari METON (aŭ faligon); aŭ
  - (2) MOVI unu el viaj propraj pecoj.
- (Vi ne povas fari ambaŭ samvice.)

### **METO**

Se vi elektas meti, vi metas novan pecon de via propra koloro sur la ludareon. Tiu kvadrateto, kiun ĝi okupos, estas decidita jene. Unue, vi devas ANONCI al via kontraŭulo en kiun vicon aŭ kolumnon ĝi devas esti metita. Ekzemple, vi diras laŭte "Vico 2" aŭ "Kolumno 4" aŭ io tia. Tuj poste, vi rulas la ĵetkubon por determini la pozicion, kien estos metita la peco, ene de la vico aŭ kolumno, kiun vi elektis.

Ekzemple, supozu ke vi diras "Vico 4" kaj poste ĵetas 6 per la ĵetkubo, vian pecon vi devas meti sur la kvadraton ĉe la kuniĝo de Vico 4 kaj Kolumno 6. (Vica kaj Kolumna numeroj estas klare markitaj sur la ludareo.)

Gravas atenti, ke oni rajtas meti nur sur neokupitan kvadraton. Se peco iukolora jam staras ĉe la pozicio specifita, vi perdas vian ludvicon.

### **MOVO**

Anstataŭ meti novan pecon de via propra koloro sur la ludareon, vi povas elekti movi unu el viaj pecoj jam lokitaj tie. Vi povas movi iun ajn pecon de via propra koloro en iun ajn najbaran neokupitan kvadraton. Ĉi tio similas la moveblojn de reĝo ĉe ŝako. Vi povas movi iun ajn el viaj pecoj unu spacon supren, malsupren, maldekstren, dekstren aŭ diagonale en la ok direktoj de kompasoj --

kondiĉe ke tio ne prenis ĝin ekster la ludkampon aŭ sur lokon jam okupitan. Ne ekzistas koncepto "kapti" kontraŭan pecon en Atmalof: pecoj povas nur moviĝi al malplenaj kvadratoj. Nek ekzistas "saltaj" movoj.

### **Notoj**

Vico 7 kaj Kolumno 7 estas uzeblaj en la normala ludo. Vi povas movi en ilin aŭ elekti meti en iun el ambaŭ. Memoru, tamen, ke la ĵetkubo havas nur ses flankojn; tial vi ne povas atingi la Vicon 7 aŭ Kolumnon 7 hazarde. (La angula kvadrato, ĉe Vico 7, Kolumno 7 povas esti enirata nur per movo.) Ekzistas eta avantaĝo por la ludanto, kiu komencas, do en serio de ludoj oni konsilas ĵeti moneron por decidi, kiu komencas kaj poste alternigi la komencanton en postaj ludoj.

Kiam vi elektas meti prefere ol movi, gravas ke vi diru vian elektitan vicon aŭ kolumnon aŭdeble antaŭ ol ruli la ĵetkubon. Se vi rulas antaŭ ol paroli, tiu ago nuliĝas kaj via kontraŭulo povas peti vin ruli denove -- antaŭe anoncinte vian elekton pri vico aŭ kolumno. Flustraj aŭ murmuraj 'anoncoj' povas kaŭzi malbonan senton! Post kiam vi anoncis vicon aŭ kolumnon kaj ĵetis la ĵetkubon, vi ne povas ŝanĝi vian opinion pri via elekto aŭ decidi transloki anstataŭe. Simile, kiam vi movis iun pecon kaj via fingro ne plu kontaktas la pecon, vi ne povas retiri la movon kaj decidi meti aŭ movi alian pecon. (Pli bone estas konformiĝi al ĉi tiuj reguloj de la komenco ol disputi dum la ludo.)

### **Fino de la Ludo**

Kutime ludo finiĝas kiam unu ludanto akiras vicon de kvin sinsekvaj pecoj kaj tiel gajnas. Kelkfoje tamen neniu faras vicon de kvin. En tiaj situacioj la egaleco-regulo ekvalidas. Ĉi tio certigas, ke senvenka ludo estas maloftaj en Atmalof.

La regulo de egaleco diras, ke la ludo finiĝas tuj kiam ambaŭ ludantoj havas po 22 pecojn sur la tabulo. Tamen se metado de la 22a peco konstruas linion de kvin pecoj, tiam la ludanto, kiu metis ĝin, gajnas kiel kutime. Alie la ludo haltas kaj la nombro de linioj de kvar pecoj apartenantaj al ĉiu ludanto estas kalkulata.

La ludanto kun pli da kvarpecaj linioj venkas. Nur se ambaŭ ludantoj havas la saman nombron de kvaropoj estas la ludo konsiderata kiel egalvenko.

Atentu, ke kvaropoj estas nombrata sammaniere kiel linioj de kvin -- horizontale, vertikale aŭ diagonale. Nombro zorgoplene ĉiujn viajn kvaropojn, kaj ĉiujn de via kontraŭulo, precize.

### **Konsilo**

Atmalof ne estas malfacila. Vi rapide regos ĝiajn ĉefkonceptojn, eĉ kvankam ĝi havas multajn subtilecojn. Jenaj sugestetoj celas nur helpi vin ĝui viajn fruajn ludojn.

Estas du apartaj fazoj en la ludo. Dum la frua stadio -- t.e. ĝis ambaŭ ludantoj havas proksimume po 10 pecojn sur la tabulo -- estas pli da metado (faligado) ol da movado.

Frue, la pecoj ĝenerale estas tro malmultaj kaj tro disaj por kunmeti linion de kvin. Vi eble devos fari kelkajn movojn por kontraŭi subitan minacon, sed la plej granda parto de la tempo estas pasigata grandigante la nombron de viaj pecoj sur la tabulo.

Dum la ludo progresas, la pecaro amasiĝas kaj la eblecoj de sukcesa meto malpliĝas. Do la emfazo ŝanĝiĝas al movado de pecoj jam tie. Tamen vi ne forgesu, ke eblas peni meti ludpecon ĝis ĉiu el viaj 22 pecoj estas sur la tabulo. La fakto, ke via sola ŝanco por eviti malvenkon eble postulas unu bonŝancan ĵeton estas parto de la ekscito de la ludo.