كيفية الفوز في لعبة إكس أو

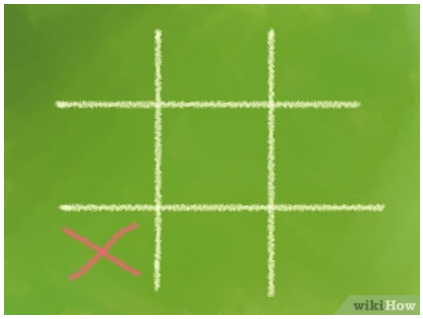
شارك في التأليف: Ashton Wu

لعبة "إكس أو" لعبة محلولة، بمعنى أنه توجد استراتيجية معلومة ومثبتة حسابيًا يمكن اتباعها للحصول على أفضل نتيجة في كل دور. إذا اتبع كلا اللاعبان الاستراتيجية الصحيحة فسينتهي الدور بالتعادل دائمًا دون فوز أي طرف، ومع ذلك فما زال بإمكانك الفوز على الخصم الذي يجهل تلك الاستراتيجيات متى ارتكب خطئًا. ما أن يدرك أصدقاؤك أو خصومك خطتك، جرب استخدام حيل جديدة للفوز في اللعبة. إذا كنت تجهل كيفية لعب إكس أو فتعلم القواعد الأساسية.

طريقة 1

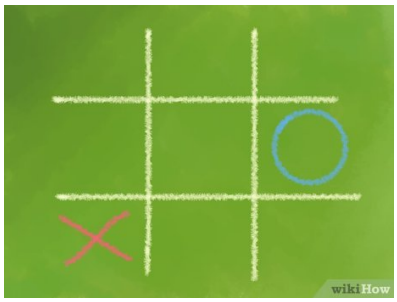
طريقة 1 من 3:

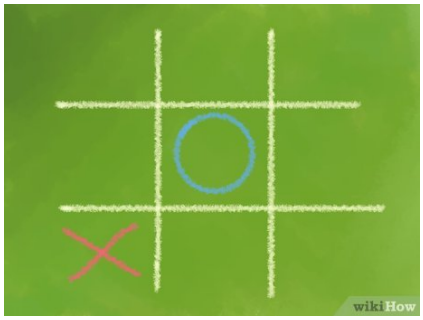
الفوز أو التعادل عندما تلعب في البداية



1 **ضع أول X في أحد الأركان.** يضع معظم لاعبي إكس أو الخبراء أول X لهم في أحد الأركان عند حصولهم على فرصة اللعب أولًا، فهذا الاختيار يجعل الخصم يخطئ بنسبة أكبر، حيث أنه إذا رد الخصم بوضع O في أي مكان عدا المركز فقد ضمنت أنت الفوز.[١]

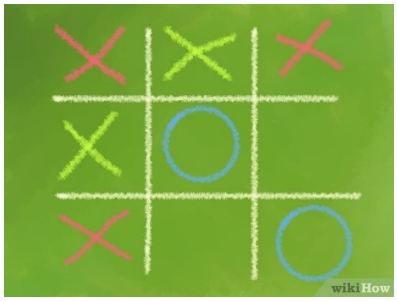
- في هذا المثال ستلعب أنت أولًا برمز X بينما خصمك سيلعب ثانيًا وبرمز O.



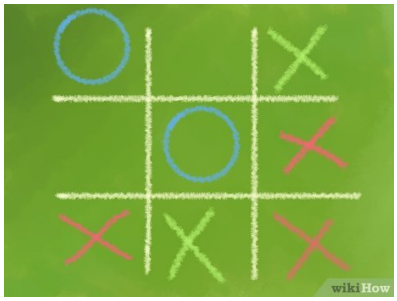


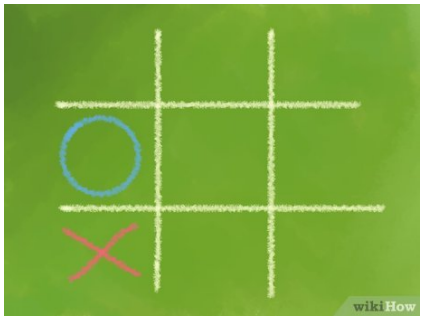
2 **حاول الفوز إذا وضع الخصم أول O له في المركز.** إذا لعب الخصم أول O في المركز فيجب أن تنتظر ارتكابه لخطأ حتى تقدر على الفوز. إذا استمر الخصم في اللعب بالطريقة الصحيحة فالتعادل مؤكد. إليك الخياران المتاحان أمامك في الخطوة الثانية مع بعض التعليمات حول كيفية الفوز إذ ارتكب الخصم بعض الأخطاء (فإذا لم يرتكب أي خطأ، فقط واصل إعاقته في اللعب وسينتهي الدور بالتعادل):

- ضع الـ X الثانية في الركن المقابل للـ X الأولى بحيث يتكون خط من "X O X" قطريًا على لوحة اللعب. إذا وضع الخصم بعدها أي O في واحدة من الأركان الباقية فيمكنك الفوز![٢] ضع الـ X الثالثة في الركن المتبقي الأخير ولن يقدر الخصم من إعاقتك عن الفوز بالـ X الرابعة.



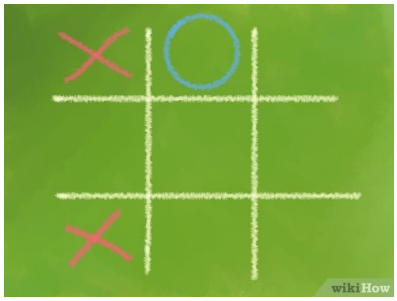
- أو يمكنك وضع الـ X الثانية في مربع طرفي أوسط (لا بالركن) بحيث لا تلامس الـ X الأولى. إذا وضع الخصم O في الركن غير المجاور للـ X الثانية، فيمكنك وضع الـ X الثالثة في الركن المقابل لإعاقته والفوز تلقائيًا بالـ X الرابعة.

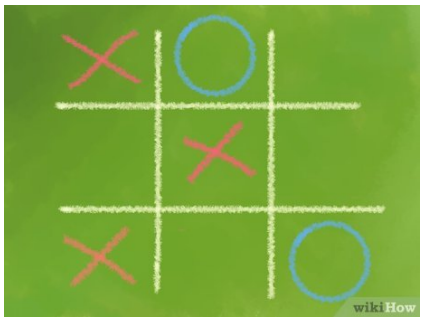




3 **اكسب تلقائيًا إذا وضع الخصم الـ O الأولى في أي مربع غير المركز.** إذا وضع الخصم الأو الأولى في أي مربع عدا المركز فيمكنك الفوز. رد بوضع الـ X الثانية في أي ركن آخر، بحيث تكن هناك مساحة فارغة ما بين كلا الإكسين.

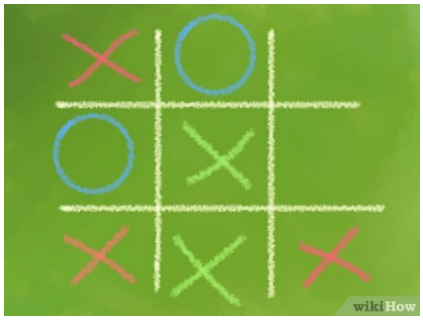
- على سبيل المثال لنقل أن الـ X الأولى لك في المربع العلوي الأيسر، ووضع الخصم O في المربع العلوي المنصف، فيمكنك حينها وضع الـ X الثانية في الركن السفلي الأيسر أو السفلي الأيمن. لا تضع الـ X في الركن العلوي الأيمن، فهذا سينتج شكلًا "X O X" بدلًا من ترك مساحة فارغة بين الإكسين مما يعيقك عن الفوز.





4 **ضع الـ X الثالثة حيث يتوفر لديك طريقين للفوز.** في معظم الأوقات سيلاحظ الخصم أن لديك إكسين متتاليتين ويعيقك عن الفوز (فإن لم يلاحظ ذلك فضع الـ X الثالثة وأكمل صفًا ثلاثيًا بكل بساطة حتى تفز). بعد حدوث ذلك ينبغي أن يكون هنالك مربعًا فارغًا على نفس الخط مع كلًا من الإكسين الأولى والثانية لك دون وجود أي O تعيق هذا الخط. ضع الـ X الثالثة في هذا المربع.

- على سبيل المثال خذ ورقة وارسم فيها جدول إكس أو على أن يكون الصف العلوي به "_ X O" والصف المركزي به "_ _ O" والصف السفلي به "_ _ X". إذا وضعت الـ X الثالثة في الركن السفلي الأيمن، فستكن على نفس الخط مع كلا الإكسين الأخريين.

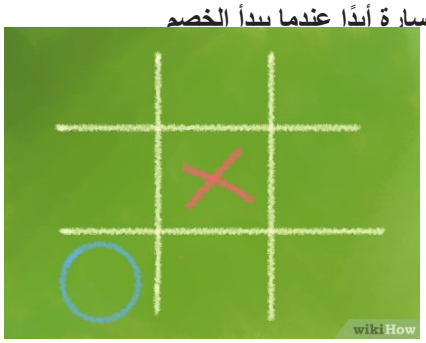


5 **اكسب بالـ X الرابعة.** بعد وضع الـ X الثالثة ستلاحظ أن هنالك مربعين فارغين يمكنهما جلب الفوز لك إذا وضعت X في أيٍ منهما، ولأن الخصم متاح له فقط أن يضع O واحدة فلن يتمكن إلا من إعاقة واحد فقط من المربعين الفارغين. ضع الـ X الرابعة في المربع الذي لم يضع به O وستكسب الدور!

طريقة 2

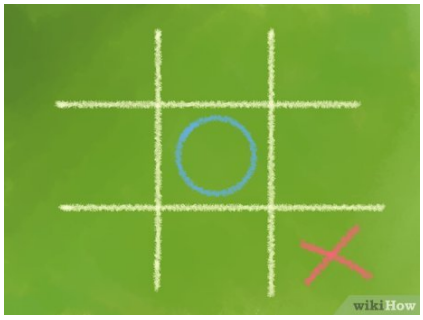
طريقة 2 من 3:

عدم الخسارة أبدًا عندما يبدأ الخصم

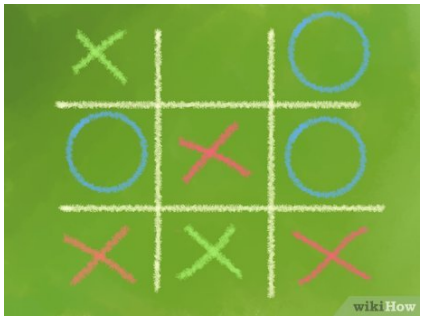


1 **أجبِر الخصم على إنهاء الدور بالتعادل إذا بدأ بوضع O في أحد الأركان.** إذا لعب الخصم أولًا وبدأ بوضع O في أحد الأركان، فيجب دائمًا أن ترد بـX في مركز الجدول. يجب أن تضع الـ X الثانية في مربع طرفي أوسط لا ركن، مالم تكن بحاجة لإعاقة الخصم عن عمل صف ثلاثي كامل، وباتباع تلك الاستراتيجية ستنتهي كل الأدوار بالتعادل.[٣] نظريًا يمكنك الفوز من تلك الوضعية في حالة ارتكب الخصم خطأً كبيرًا كعدم ملاحظة أن لديك إكسين على التوالي.

- في هذا الجزء من المقال ما زال الخصم يلعب بالـ O، ولكن تذكر أنه هو من سيلعب أولًا هذه المرة.

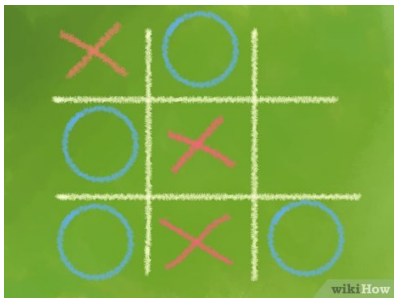


2 **أجبِر الدور على الانتهاء بالتعادل إذا بدأ الخصم بوضع O في مركز الجدول.** إذا بدأ الخصم في المركز فضع الـ X الأولى لك في أحد الأركان، ومن بعدها استمر بكل بساطة في إعاقة خصمك عن وضع ثلاثة أو متتالية وسينتهي الدور بالتعادل بشكلٍ مضمون.[٤] لا توجد طريقة لك للفوز من تلك الوضعية ما لم يتوقف خصمك عن محاولة الفوز أو إيقافك أنت عن الفوز.



3 **حاول الفوز إذا بدأ الخصم بوضع O في مربع طرفي أوسط.** في معظم المرات سيبدأ الخصم بإحدى الطريقتين السابقتين، ولكن إن بدأ بوضع الـ O الأولى على إحدى المربعات الطرفية الوسطى لا بالركن أو المركز فلديك فرصة صغيرة للفوز. ضع الـ X الأولى في المركز. إذا وضع الخصم الـ O الثانية في المربع الطرفي الأوسط المقابل مشكلًا "O-X-O" فضع الـ X الثانية لك في أحد الأركان، وبعدها إذا وضع الخصم الـ O الثالثة في المربع الطرفي الأوسط المجاور للـ X، مشكلًا خطًا به "O-X-O" فضع الـ X الثالثة لك في المربع الفارغ لإعاقة صفه الذي به اثنتين O. يمكنك من تلك الوضعية الفوز دائمًا بالـ X الرابعة.[٥]

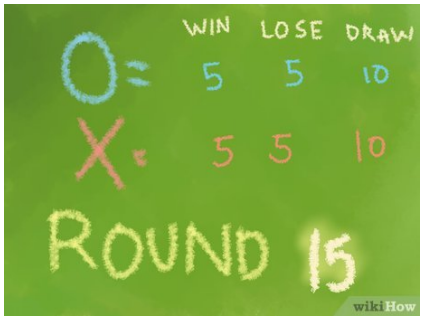
- إذا لم يقم الخصم في أي مرحلة بعمل نفس الخطوة المذكورة أعلاه بالضبط فستضطر لإنهاء الدور بالتعادل. ابدأ بكل بساطة بإعاقة خطواته ولن يفز أي منكما بالدور.



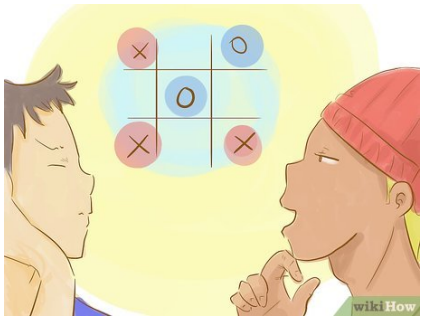
طريقة 3

طريقة 3 من 3:

الصور المختلفة للعبة إكس أو

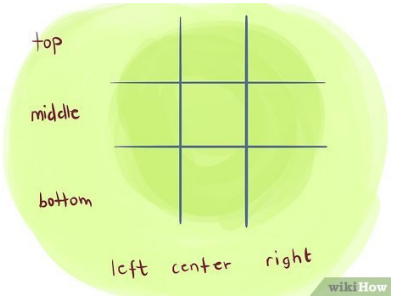


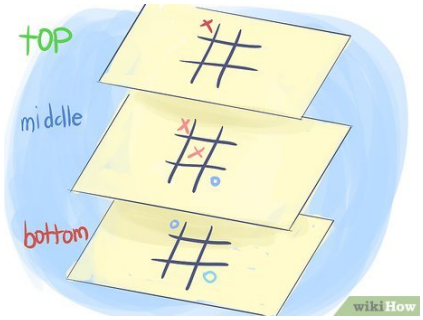
1 **جرب تلك الطرق المختلفة إذا كانت أدوار إكس أو تنتهي بالتعادل دائمًا.** قد يكن الأمر مسليًا بالنسبة إليك ألا يقدر أحد على هزمك في لعبة "إكس أو"، ولكن يمكن لأصدقائك حتى دون رؤية هذا المقال أن يكتشفوا كيفية إعاقتك عن الفوز. ما أن يحدث ذلك، ستلاحظ أن كل الأدوار تنتهي بالتعادل. مازال بإمكانك استخدام القواعد البسيطة لإكس أو للعب في صور مختلفة صعبة الحل. جرب ما يلي:



2 **العب لعبة إكس أو الذهنية.** إن القواعد هي ذاتها في تلك الطريقة إلا أنه لا يوجد لوح أو جدول لعب مرسوم! بل بدلًا من ذلك يعلن كل لاعب بصوتٍ عالٍ عن خطوته ويتخيل الجدول في ذهنه. ما زال بإمكانك الاستعانة بالاستراتيجيات والنصائح المذكورة في هذا المقال، إلا أنه من الصعب أن تركز على ذلك مع محاولة تذكر أين كانت أماكن الـ X والـ O على الجدول التخيلي من الأساس.

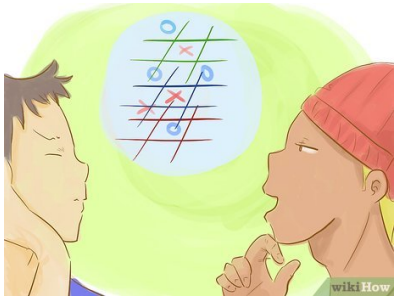
- اتفقوا على نظام لوصف الخطوات، على سبيل المثال يجب أن تكون أول كلمة هي الصف (العلوي-الأوسط-السفلي) والكلمة الثانية هي العمود (الأيسر-الأوسط-الأيمن).

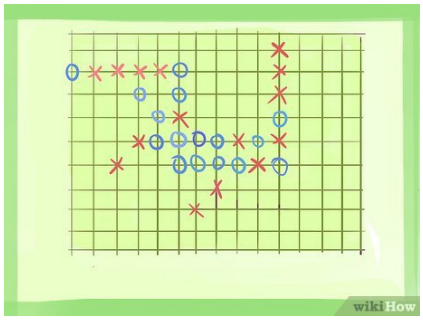




3 **العب لعبة إكس أو ثلاثية الأبعاد.** ارسم ثلاثة جداول إكس أو على ثلاثة أوراق منفصلة. اكتب على إحدى الجداول "العلوي" والآخر "الأوسط" والثالث "السفلي". يمكنك اللعب على أي مكان من تلك الجداول، وتسري اللعبة كما لو كانت الجداول مكدسة فوق بعضها البعض لتشكيل مكعب.[٦] على سبيل المثال، إذا وضعت X بالمركز في الثلاث جداول فهذا يؤدي لكسبك للدور، لأن هذا يشكل خطًا عموديًا عبر المكعب. يمكنك الفوز بوضع ثلاث X أو O متتالية أيضًا على أيٍ من الجداول. حاول اكتشاف كيف يمكنك الفوز بخطٍ قطري على امتداد الثلاث جداول كلها.

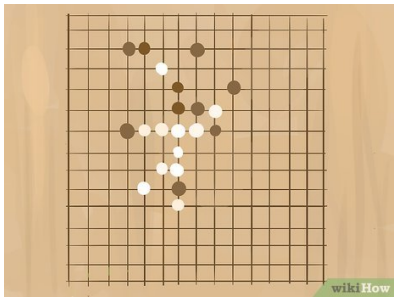
- لجعل التحدي صعبًا بالفعل اجمع بين الطريقتين السابقتين والعب لعبة إكس أو ذهنية ثلاثية الأبعاد دفعةً واحدة! تمثل الكلمة الأولى الجدول (العلوي-الأوسط-السفلي) والكلمة الثانية هلي الصف (العلوي-الأوسط-السفلي) والكلمة الثالثة هي العمود (الأيسر-الأوسط-الأيمن).





4 **العب لعبة خمسة على التوالي.** يطلق أحيانًا على تلك اللعبة "جوموكو"، وهي تلعب على ورق رسم بياني دون الحاجة لرسم أي جدول. بدلًا من وضع X أو O داخل المربعات قم بوضعها عند نقاط تقاطع خطوط ورقة الرسم البياني الأفقية والعمودية. يمكنك وضع رمزك في أي مكان على ورقة الرسم البياني، ويفز بالدور من يتمكن من وضع خمسة رموز على التوالي (لا ستة أو أكثر).[٧] هذه اللعبة معقدة للغاية بالرغم أنها مشابهة للعبة إكس أو، كما أنه لها بطولات ودورات عالمية.[٨]

- يستخدم اللاعبون في البطولات ورقة رسم بياني أبعادها 15×15 سم أو 19×19 سم، ولكن يمكنك استخدام ورق من أي مقاس. يمكنك حتى اللعب على جدول لانهائي، وذلك بإلصاق ورقة رسم بياني أخرى بالجدول حسب الحاجة.



أفكار مفيدة

- جرب هذا التحدي ضد خصم مبتدئ. العب أولًا وضع أول X على مربع طرفي أوسط. يمكنك ضمان الفوز فقط إذا وضع الخصم أو O في ركن غير ملامس للـ X أو على مربع طرفي أوسط قطري بالنسبة للـ X الخاصة بك.[٩] هل يمكنك اكتشاف كيف يمكنك الفوز في تلك الحالتين؟
- لتصعيب التحدي أكثر حاول الفوز بعد أن تلعب أولًا وتضع X في مركز الجدول. إذا وضع الخصم أول O له في مربع طرفي أوسط (وهو نادرًا ما يحدث) فيمكنك ضمان الفوز.[١٠]
- توجد ألعاب أخرى يمكن لأحد اللاعبين الفوز فيها دائمًا حتى إن لعب كلا اللاعبين بشكلٍ صحيح مثالي دائمًا. على سبيل المثال، في لعبة "كونكت فور" يمكن للاعب الأول الفوز دائمًا إذا اتبع الاستراتيجية الصحيحة.[١١]
- احذر عند وضع رموزك وفكر مسبقًا فيها.

تحذيرات

- يمكن حتى لمن لا يعلم تلك الاستراتيجيات أن يفهم طريقة لعبك بسهولة إذا بدأت في كل مرة من نفس الوضعية. إن كنت تتدرب على البدء من أحد الأركان مثلًا، حاول أن تبدأ من ركن مختلف في كل مرة حتى لا يفهم الخصم النمط الذي تتبعه بسهولة.

المصادر

١. http://www.cs.jhu.edu/~jorgev/cs106/ttt.pdf ↑

٢. http://www.cs.jhu.edu/~jorgev/cs106/ttt.pdf ↑

٣. http://www.cs.jhu.edu/~jorgev/cs106/ttt.pdf ↑

٤. http://www.cs.jhu.edu/~jorgev/cs106/ttt.pdf ↑

٥. http://www.cs.jhu.edu/~jorgev/cs106/ttt.pdf ↑

٦. http://www.math.cornell.edu/~mec/2003-2004/graphtheory/tictactoe/howtoplayttt.html ↑

٧. http://gomokuworld.com/gomoku/1 ↑

٨. http://gomokuworld.com/worldchampionship ↑

٩. /http://www.novelgames.com/en/gametips/tictactoe-win ↑

١٠. /http://www.novelgames.com/en/gametips/tictactoe-win ↑

١١. http://www.informatik.uni-trier.de/~fernau/DSL0607/Masterthesis-Viergewinnt.pdf ↑

المزيد حول هذا المقال

شارك في التأليف::
Ashton Wu

شارك Ashton Wu في تأليف المقال. يحرص الكتاب المشاركون ضمن فريق عمل ويكي هاو على العمل يدًا بيد مع المحررين لضمان أن المعلومات المذكورة في المقال دقيقة وشاملة لأقصى درجة ممكنة. تم عرض هذا المقال ١٥٦،٥٣٠ مرة/مرات.

تصنيفات: الألعاب الجماعية

https://ar.wikihow.com/%D8%A7%D9%84%D9%81%D9%88%D8%B2-%D9%81%D9%8A-%D9%84%D8%B9%D8%A8%D8%A9-%D8%A5%D9%83%D8%B3-%D8%A3%D9%88

The text and visual content in this PDF is intended only for your personal, non-commercial use. Any commercial reproduction of the contents of this .document without the express written permission of wikiHow, Inc., is prohibited