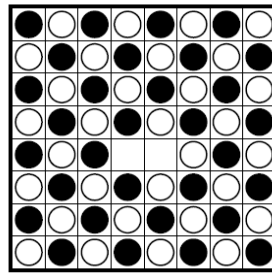


Konane

Jogo Tradicional do Havai

Material

Um tabuleiro quadrado 8 por 8.
31 peças brancas e 31 peças negras.



Objectivo

Ganha quem realizar a última jogada.

posição inicial

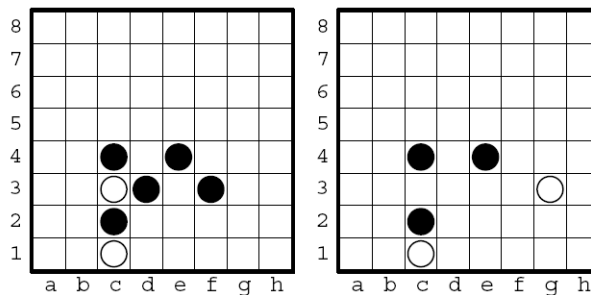
Regras

Cada jogador, alternadamente, move uma peça sua. Começam as Brancas.

Uma peça pode ser movimentada desde que esteja adjacente (na horizontal ou vertical mas não na diagonal) a outra peça adversária e possa saltar por cima desta ficando na casa imediatamente a seguir (que tem de estar desocupada). A peça saltada é capturada e removida do tabuleiro (à semelhança das Damas). Isto significa que devem ocorrer capturas em todos os lances de um jogo de Konane.

Após uma captura, a peça movimentada pode – opcionalmente e se houver essa possibilidade – continuar a capturar peças adversárias desde que o faça no mesmo sentido (ou seja, não pode alterar a direcção da captura no meio da jogada).

Um exemplo: *É a vez das Brancas no diagrama esquerdo que se segue. A peça branca em c3 tem várias opções de captura: ou se move para c5, saltando e capturando a peça negra em c4; ou se move para e3, capturando d3 e podendo ainda continuar a saltar para g3 (capturando f3). De reparar que, após o salto para e3, é proibido alterar a direcção e saltar para e5 (para capturar e4).*



No diagrama da direita observamos a posição após a captura dupla de d3 e f3 pela peça branca que se situava em c3. Sendo agora a vez das Negras e não tendo elas uma única jogada disponível, o jogo termina com a vitória das Brancas.

Semáforo

Autor: Alan Parr

Material

8 peças verdes, 8 amarelas e 8 vermelhas partilhadas pelos jogadores.

Objectivo

Ser o primeiro a conseguir uma linha de três peças da mesma cor na horizontal, vertical ou diagonal.

Regras

O jogo realiza-se no seguinte tabuleiro, inicialmente vazio:

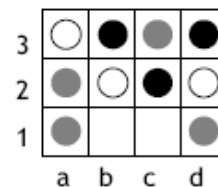
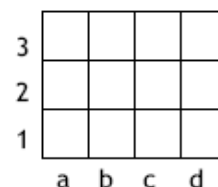
Em cada jogada, cada jogador realiza uma das seguintes acções:

- Coloca uma peça verde num quadrado vazio;
- Substitui uma peça verde por uma peça amarela;
- Substitui uma peça amarela por uma peça vermelha.

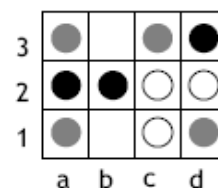
De notar que as peças vermelhas não podem ser substituídas. Isto significa que o jogo tem de terminar sempre: à medida que o tabuleiro fica com peças vermelhas, é inevitável que surja uma linha de três peças.

Nos diagramas seguintes usam-se as cores branca, cinzenta e preta para representar respectivamente o verde, o amarelo e o vermelho.

O diagrama ao lado mostra uma posição com três possibilidades de vitória imediata: 1. substituir a peça verde em a3 (cria um três em linha vertical de amarelos); 2. substituir a peça amarela em d1 (cria um três em linha diagonal de vermelhos); 3. largar uma peça verde em c1 (cria um três em linha diagonal de verdes).



O exemplo ao lado é de um fim de partida. Se analisarmos o tabuleiro, verificamos que já só restam duas opções de jogada que não levam à derrota: (a) largar uma peça verde em b1; (b) substituir a peça verde em d2 ou a peça amarela em d1. Ao jogar numa dessas opções, o adversário joga na outra. Isto significa que o jogador a quem cabe a vez vai perder.



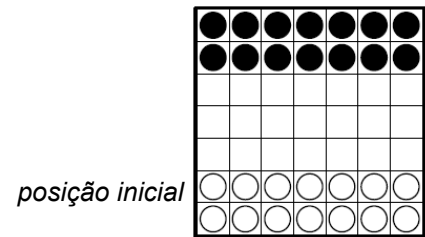
Avanço

Autor: Dan Troyka, 2000

Material

Um tabuleiro quadrado 7 por 7.

14 peças brancas e 14 peças negras.



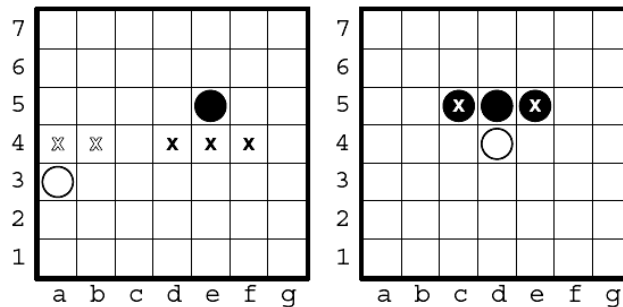
Objectivo

Um jogador ganha se chegar com uma das suas peças à primeira linha do adversário, ou seja, as Brancas devem chegar à 7ª linha e as Negras à 1ª linha do tabuleiro.

Regras

Cada jogador, alternadamente, move uma peça sua. Começam as Brancas.

As peças movem-se sempre em frente, para uma casa vazia, seja na sua coluna ou numa das suas diagonais. *No diagrama esquerdo mostram-se para onde cada uma das peças se poderia movimentar se fosse a sua vez de jogar.*



As peças podem capturar peças adversárias que se situem na sua diagonal em frente movendo-se para a casa onde elas se encontram (como os peões do Xadrez). As peças capturadas são removidas do tabuleiro.

As capturas são opcionais e apenas se pode capturar uma peça por turno (ou seja, não há capturas múltiplas). No diagrama direito observa-se quais as peças negras que poderiam ser capturadas pela peça branca (a peça branca não se pode mover para d5 porque a casa está ocupada, nem pode capturar essa peça negra, porque as capturas apenas se efectuam na diagonal).

Hex

Autor: Piet Hein, John Nash

Material

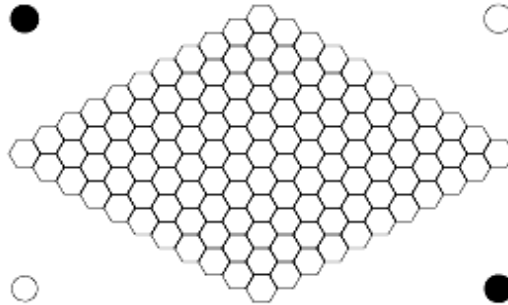
Um tabuleiro como o da figura 1 mais 100 peças (50 de cada cor)

Objectivo

Criar um caminho que una as duas margens da sua cor.

Regras

O jogo inicia-se no seguinte tabuleiro vazio:



Em cada jogada, cada jogador coloca uma peça da sua cor num hexágono vazio. O jogador das pretas ganha a partida se criar um caminho que una as margens negras (no diagrama, noroeste e sudeste). Por sua vez, o jogador das brancas ganha a partida se criar um caminho que una as margens brancas (no diagrama, nordeste e sudoeste).

Troca de Cores: O segundo jogador, no seu primeiro lance (se vir vantagem nisso) pode aproveitar o lance efectuado pelo seu adversário, impondo a troca de cores.

Na figura 2, as Negras ganham o jogo (se for a sua vez de jogar) colocando uma peça na casa g2.

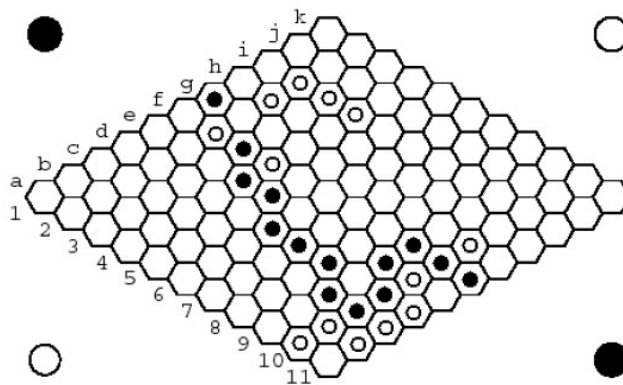


figura 2