

## Avanço

Autor: Dan Troyka, 2000

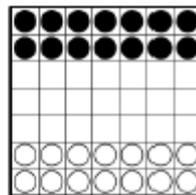
### Material

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.

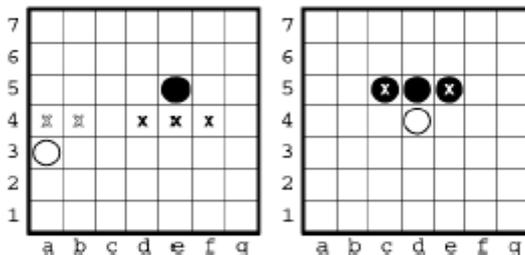


posição inicial

### 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). De notar que as partidas deste jogo terminam rapidamente porque as peças são obrigadas a mover-se sempre para a frente. Em cada turno, cada jogador tem pelo menos uma jogada possível (o adversário não consegue bloquear peças, assim, a peça mais avançada pode sempre deslocar-se). Deste modo, as partidas nunca terminam em empate.



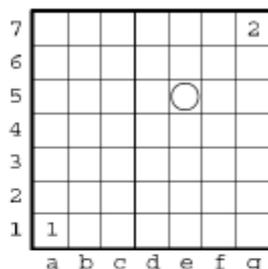
## Rastros

Autor: Bill Taylor, 1992

### Material

Um tabuleiro quadrado 7 por 7.

Uma peça branca e peças pretas em número suficiente (cerca de 40).



Neste tabuleiro a casa marcada [1] é a casa final do primeiro jogador, enquanto a casa marcada [2] é a casa final do segundo jogador.

### Objectivo

Um jogador ganha se a peça branca se deslocar para a sua casa final (quer seja o jogador quer seja o adversário a efectuar o movimento) ou se for capaz de bloquear o adversário, impedindo-o de jogar.

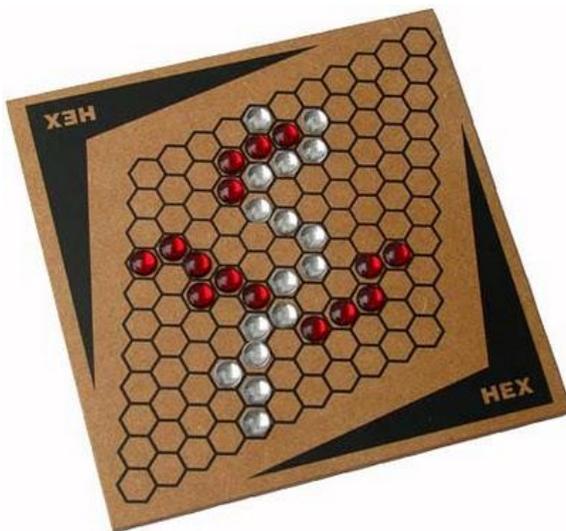
### Regras

Cada jogador, alternadamente, desloca a peça branca para um quadrado vazio adjacente (vertical, horizontal ou diagonalmente). A casa onde se encontrava a peça branca recebe uma peça negra. As casas que recebem peças negras não podem ser ocupadas pela peça branca.

O jogo começa com a peça branca na casa e5 (como mostra o diagrama inicial).

### Notas

É importante notar que mesmo que seja o adversário a mover a peça para a casa final do jogador, o jogo termina com a vitória do jogador.



## Hex

Autor: Piet Hein, John Nash

### Material

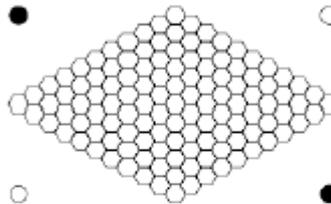
Um tabuleiro como o da figura 1 mais 100 peças (50 de cada cor)

### 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.

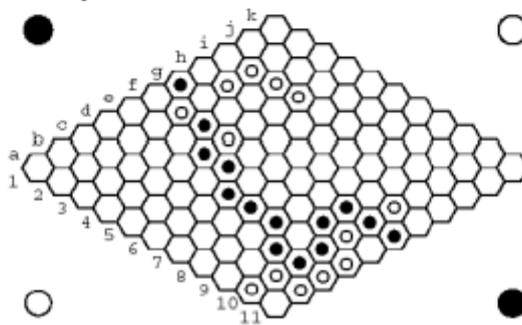


figura 2