



Resumo das Regras:

Nota: Este resumo não dispensa a consulta do restante Manual, onde se encontram figuras e descrições detalhadas.

- Preparação: dividindo o tabuleiro em quatro quadrantes simétricos, preencha cada quadrante com blocos da mesma cor. Cada quadrante deverá estar em contacto lateral com dois outros de blocos de cor diferente (fig.1).
- Por bloco, entenda-se a unidade, e por peça, um bloco ou conjunto de blocos.
- Em cada jogada, o jogador move apenas uma peça da cor que escolheu, alternando as suas jogadas com as jogadas do adversário.
- Os passos (ou andamentos) das peças contam-se lateralmente, casa a casa, nunca na diagonal ou pelos vértices.
- O número de passos que uma peça anda numa jogada tem de ser igual ao número de blocos de que é formada (por exemplo, quatro blocos, quatro passos).
- Cada passo dado pelas peças numa jogada tem de ser na direção perpendicular ao passo anterior, de modo a que dois passos seguidos formem um ângulo reto (fig.2 a 5).
- O caminho de uma peça tem de estar totalmente desocupado, ou seja, não é permitido passar por cima de qualquer peça entre a casa de partida e a casa terminal (de chegada) (fig.6).
- A casa terminal de uma peça pode estar:
 - Ocupada por outra peça da mesma cor, desde que assim não se forme uma peça com mais de quatro blocos (agregação). Poderão ocorrer “sacrifícios” de peças;
 - Ocupada por outra peça adversária, desde que essa peça adversária seja mais pequena que a peça jogada (prisão - fig.8);
 - Desocupada ou vazia, o que a obriga a dividir-se em duas peças menores. Parte dos seus blocos fica nessa casa terminal e a outra parte numa casa vazia adjacente (divisão – fig.7).
 - Se prendermos uma peça adversária que tenha blocos nossos aprisionados por baixo, é obrigatório libertar esses blocos aprisionados, retirando-se de cima dos mesmos o conjunto formado pela peça que movimentámos mais a peça adversária que os impedia de ficar no topo para uma casa adjacente (libertação - fig.9).
- O objetivo de cada jogador é bloquear os movimentos de todas as peças adversárias, ganhando quem fizer o último movimento do jogo.
- Todas estas regras referem-se à peça que está no topo de cada conjunto de blocos pelo que nunca poderão ser deixados mais que quatro blocos seguidos da mesma cor no topo de qualquer conjunto (fig.10).

black

Regras Detalhadas:

O jogo é constituído por um tabuleiro de quarenta casas e por quarenta **blocos** ou peças, metade dos quais escuros e metade claros.

Por definição um bloco é uma unidade individual, e uma peça pode ser um só bloco ou um conjunto de vários blocos. Note-se que uma peça pode ser constituída por um só bloco.

A partida é disputada por **dois jogadores**. No início do jogo, cada um deles escolhe a cor dos seus blocos. Para determinar quem inicia o jogo, tira-se à sorte ou estipula-se um outro modo aceite por ambos.

A disposição inicial dos blocos no tabuleiro deve ser feita de modo a que fique **sem casas vazias** e dividido em **quatro partes simétricas**. Cada parte simétrica é preenchida por **blocos da mesma cor**.

Cada um dos quadrantes resultantes não pode estar em contato lateral com o outro quadrante da mesma cor: **tem de tocar em dois outros de cor diferente** (fig.1).

O jogo inicia-se quando um dos jogadores move qualquer uma das suas peças.

Cada jogador pode mover apenas **uma peça** da cor que escolheu em **cada jogada**.

Alternam-se as jogadas com as jogadas do adversário, de modo a que **uma peça escura se mova a seguir a uma peça clara, e vice-versa**.

Quando o jogo começa, todas as casas estão preenchidas por **peças de um só bloco**. Para que uma peça se mova, é obrigatório que se posicione noutra casa **já preenchida por um bloco da mesma cor**, construindo-se assim uma **peça constituída por dois blocos**.

Este processo pode ser repetido ao longo do jogo, fazendo com que as **peças cresçam** de cada vez que a casa terminal esteja **ocupada por outra peça da mesma cor**.

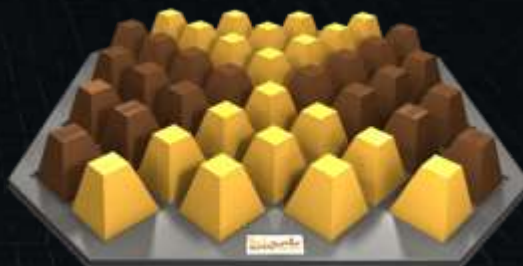


fig.1: Disposição inicial das peças no tabuleiro. Esta configuração pretende aumentar a interação dos blocos de cores diferentes, pois cada quadrante está lateralmente encostado aos dois quadrantes da cor adversária. Torna também o jogo mais versátil devido à simetria radial, pois não há qualquer orientação fixa do tabuleiro em relação aos jogadores. Assim, o tabuleiro pode ser rodado mediante o ponto de vista pretendido pelo jogador na construção de uma estratégia.



fig.2: As casas que correspondem ao primeiro andamento das peças estão assinaladas com o n.º 1 e representadas a cinzento-escuro quando essas são casas terminais da respetiva peça. Nesta figura apenas a peça de um só bloco vai terminar o movimento em casas já preenchidas.



fig.3: Neste exemplo, as casas relativas aos segundos andamentos das peças estão assinaladas com o n.º 2 e os andamentos assinalados em algarismos azuis-claros e azuis-escuros para distinguir os percursos possíveis das peças. Aqui, apenas a peça de dois blocos termina o movimento numa das casas a cinza-escuro.

black

As peças podem crescer por **agregação** de blocos, empilhados **por cima uns dos outros**, mas não podem existir peças constituídas por mais do que quatro blocos. Assim, só há **quatro diferentes tipos de peças: de um, dois, três ou quatro blocos**. Cada um destes tipos tem algumas características específicas e outras em comum:

1- A quantidade de **casas** que uma peça pode andar numa jogada é igual ao número de **blocos** que a constitui. **Não pode andar nem mais, nem menos**.

2- O primeiro andamento de **qualquer peça** é feito para uma das casas que estejam em contato com a casa inicial **pelos lados**, nunca pelos vértices das suas **formas quadradas** (fig.2).

3- No caso de haver um segundo andamento (por uma peça constituída por **mais de um bloco**), o mesmo é feito, como antes, para uma das casas encostadas à casa onde a peça foi **colocada no primeiro andamento**, mas com uma diferença: tem que seguir na **direção perpendicular à do primeiro**, desenhando-se a forma de um “L” com o **movimento da peça** (fig.3).

4- Se houver um terceiro andamento (por uma peça constituída por **mais de dois blocos**), o mesmo também será feito **perpendicularmente ao anterior**, desenhando-se um “S/Z” ou um “C/U” (fig.4).

Esta última opção de movimento em forma de “C/U” por parte das peças de três blocos tem como resultado final o **andamento feito pelas peças de um só bloco**, mas percorrendo um trajecto de três casas.

5- Havendo um quarto andamento (por uma peça constituída por **quatro blocos**), desenhando-se um “M/W”, um “b/d/p/q” ou um “O” (fig.5).



fig.4: Os terceiros andamentos estão assinalados com o n.º 3; os algarismos a azul-claro e azul-escuro mostram os percursos possíveis das peças. As casas terminais da peça de três blocos foram representadas a cinza-escuro, tal como nos exemplos anteriores.



fig.5: Esta peça de quatro blocos pode seguir os percursos assinalados pelos algarismos azuis-claros e azuis-escuros, terminando nas casas representadas a cinzento-escuro e assinaladas com os algarismos 4. Atente ao fato de que uma das casas terminais deste exemplo é também a casa de partida da respetiva peça.



fig.6: Os percursos assinalados pelas linhas que começam nas bases das peças podem terminar apenas nas casas assinaladas com algarismos (número dos blocos que constituem a peça) pois estas peças não podem passar por cima dos obstáculos formados pelas outras peças.

black

Esta última opção de movimento em forma de “O” resulta na **divisão obrigatória** da peça de quatro blocos que é movida, pois a mesma tem de forçosamente **terminar** o seu movimento numa **casa vazia**, que é a casa em que a peça se **encontrava antes de ter iniciado o movimento**. (Explicação do processo de divisão no parágrafo “7”).

6- Ao longo do seu movimento, **nenhuma peça pode passar por cima de outra: tem** que fazer os seus andamentos através de **casas vazias**. Isto significa que **entre a casa inicial e a terminal** não pode haver outras peças, **independentemente da cor** que possam ter (fig.6).

7- Se uma peça **terminar** o seu movimento numa **casa vazia**, terá de ser **dividida em duas peças menores**, ficando uma das resultantes na casa onde se terminou o movimento, **ou casa terminal**, e a outra numa das **casas vazias encostadas lateralmente** a essa casa terminal, tal como indicado antes para o primeiro andamento de qualquer peça (fig.7).

A forma de **repartir os blocos** por essas duas **peças resultantes** fica ao critério do jogador que a moveu:

- Uma peça de **quatro** blocos pode dar origem a uma de **três** e uma de **um**, ou a **duas de dois**; **qualquer uma delas pode ficar na casa terminal**;
- Uma peça de **três** pode dar origem a uma de **dois** e uma de **um**, podendo também **uma ou outra ficar na casa terminal**;
- Uma peça de **dois** divide-se em duas de **um** só bloco cada;
- Finalmente, e como consequência da regra de divisão, **nenhuma peça formada por um só bloco pode mover-se para uma casa vazia**, pois não pode dividir-se em duas.

Se a peça a dividir contiver **blocos adversários por baixo de si**, esses terão que ficar debaixo da peça resultante da divisão que fica na **casa terminal**.



fig.7: Esta figura representa simultaneamente o antes e o depois da divisão das várias peças. As peças iniciais (a cinzento) deslocam-se até às casas terminais. Aí os blocos que as constituem são repartidos, permanecendo nessa casa um determinado número de blocos (na figura, com o número dos blocos de origem). Os restantes são colocados numa das casas encostadas aresta com aresta. Ambas as peças resultantes estão a castanho ou a amarelo, consoante o tom da peça original (cinza-escuro/castanho e cinza-claro/amarelo). Atente a que num dos exemplos de divisão da peça de quatro blocos, uma das peças resultantes da divisão ficou na casa antes ocupada pela peça de origem (com quatro blocos), pois essa peça pode terminar o movimento na casa onde o iniciou, desde que para isso tenha um percurso desimpedido.

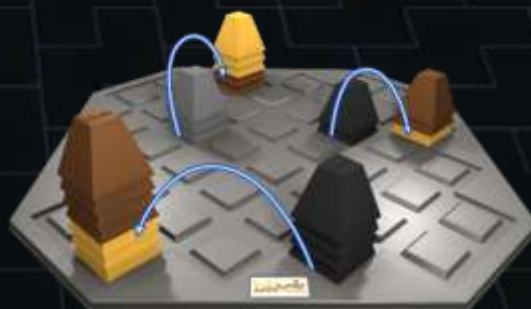


fig.8: Aqui, mostra-se a cinzento-claro e cinzento-escuro as peças que vão fazer as prisões, antes de iniciar o respetivo movimento, ficando a castanho e amarelo após terminarem o percurso por cima da peça que prenderam. Atentar aos blocos abaixo das setas; essas são as peças presas.

black

8- As peças podem terminar o seu percurso em casas já **ocupadas por peças de cor diferente**. A este procedimento chama-se **prisão de peça adversária**.

Com a **prisão de uma peça** pretende-se que o adversário perca o domínio dessa peça, ficando inativa por baixo da peça que a **prende**.

A peça que faz a prisão tem sempre de ser constituída por um número superior de blocos ao da peça que é presa:

- Uma peça de **quatro blocos não pode ser presa**, pois não existem peças maiores para o poderem fazer, mas **pode prender continuamente** peças de **três**, de **dois** ou de **um** bloco;
- Uma peça de **três** prende da **mesma forma** peças de **dois** ou de **um** bloco;
- E uma de **dois** prende **apenas** as de **um** só bloco;
- Finalmente, as peças de **um só bloco estão impedidas de fazer prisões**, pelo facto de serem a unidade mais pequena do jogo (**fig.8**).

9- As peças presas poderão voltar a ter parte ativa no jogo se a peça que as impede disso for também presa:

O jogador, ao prender uma peça adversária **que tenha também blocos seus presos por baixo**, deve pegar no conjunto formado pelos **blocos que moveu** e os **blocos que estavam por cima da peça a libertar** e colocá-lo numa casa vazia adjacente à casa **terminal**, aresta com aresta, como se de uma **divisão** se tratasse. Dessa forma, retira-se do controlo do adversário não só a peça que se **prende**, como a que se **liberta**, com todo o conjunto de blocos que estiver por baixo (**fig.9**).

Como podem ocorrer **várias intercalações de cores** no corpo de uma peça, o jogador que faz a **prisão com libertação** deve escolher **qual das suas peças irá libertar**, tendo em conta que não podem ser deixados mais que **quatro blocos seguidos da mesma cor no topo do conjunto** que fica a ocupar a casa terminal.



fig.9: Aqui vê-se simultaneamente a prisão e a libertação de várias peças. Tome-se como exemplo a peça cinza-escura de três blocos identificada com o n.º 3. O movimento representado pela seta azul só é possível se for ignorado por agora o conjunto de três blocos castanhos sobre os dois amarelos (também com o n.º 3) que aparece numa das casas que fazem parte da trajetória da peça. O resultado deste movimento é a prisão da peça cinza-clara de dois blocos (onde termina a seta azul). Depois, o jogador que faz o movimento pega no conjunto de blocos cinzentos resultante (que não aparece na figura como conjunto) e transfere o mesmo para a casa ao lado, como se de uma divisão se tratasse (movimento representado pela seta cinzenta). Assim, obtemos a peça que se tinha ignorado e a que se libertou (também a castanho e amarelo, debaixo dos dois blocos cinza-claros presos antes). Todo este processo é aplicado aos outros dois exemplos de libertação de peças presentes nesta figura.

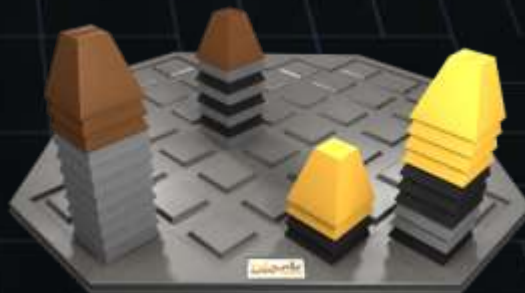


fig.10: Embora as peças possam atingir grandes dimensões e complexidade, a castanho e amarelo mostram-se as peças sujeitas às regras do jogo, a cinzento, os blocos que foram parte de peças presas e que só depois de libertadas voltarão a obedecer às mesmas regras.

black

10- No decorrer do jogo, como já referido, a casa onde uma peça termina os seus andamentos pode estar **preenchida por outra da mesma cor**, se com esta agregação **não se formar uma peça com mais de quatro blocos**.

Note que se a **peça movida** tiver **peças adversárias presas por baixo**, **sacrificará** ou **tornará inativa** a peça que está na casa terminal **até que seja libertada**, o que não impede essa ação.

11- Todas estas regras aplicam-se à peça que está no **topo de cada conjunto de blocos ou conjunto de peças**, por maior que seja a **intercalação de cores** atingida por sucessivas **agregações, divisões, prisões e libertações** (fig.10).

O jogo termina quando todas as peças de uma das cores ficarem com todos os movimentos **bloqueados**, impedindo o respetivo jogador de jogar, assim **perdendo a partida**.

Em suma, o objetivo de cada jogador é **bloquear os movimentos a todas as peças adversárias** através da prisão de peças, obstrução de trajetórias, isolamento de peças de um bloco, ocupação de casas terminais por peças que impeçam prisões, e todo o tipo de estratégias que impeçam o movimento adversário.

Se numa última jogada todas as peças das duas cores ficarem bloqueadas, situação que pode sugerir um empate, **ganha o jogador que jogou por último**.

