

Resumo:

- Configuração inicial: 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.
- Cada **Movimento** ou passo que uma peça anda conta-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).
- O caminho de qualquer 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 de chegada ou terminal (fig.3).
- 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 (**União**). Poderá ocorrer o “**Sacrifício**” de peças;
 - Desocupada ou vazia, o que a obriga a dividir-se em duas peças menores. A parte de baixo dos seus blocos fica nessa casa terminal e a outra parte numa casa vazia adjacente (**Divisão** – fig.4).
 - Ocupada por outra peça adversária, desde que essa peça adversária seja mais pequena que a peça jogada (**Prisão** - fig.5);
- 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 vazia adjacente (**Libertação** - fig.6).
- O objetivo de cada jogador será o **Bloqueio** dos 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.7).

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.

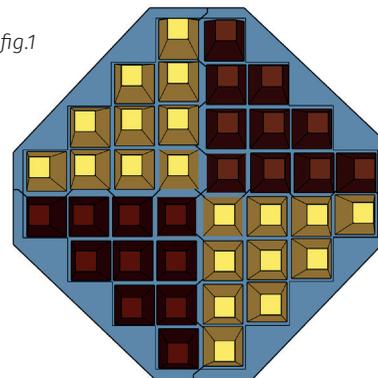
Por definição um bloco é uma unidade constituinte, e uma peça pode ser um só bloco ou um conjunto de vários blocos. Note-se que uma peça pode ser constituída por um só bloco.

A partida é disputada por dois jogadores. No início do jogo, cada jogador 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.

fig.1



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

Esta união de blocos da mesma cor empilhados por cima uns dos outros não poderá exceder mais do que quatro blocos. Assim, só podem existir quatro diferentes tipos de peças: de um, dois, três ou quatro blocos.

Sacrifício - Se uma peça a mover para cima de outra da mesma cor tiver blocos adversários por baixo (ver processo de **Prisão**) sacrificará ou tornará prisioneira essa peça da mesma cor que está na casa terminal, pois entre as duas estarão presentes blocos adversários. Este sacrifício é permitido pois nunca forma uma peça com mais de quatro blocos. Poderá ser obrigatório se for o único movimento permitido.

Movimento - As mesmas regras de movimento aplicadas aos vários tamanhos de peças resultam em trajetos diferentes:

- Todos os passos são feitos para casas que estejam em contacto com a anterior pelos lados, nunca pelos vértices das suas formas quadradas (fig.2A).
- A quantidade de casas ou passos que uma peça pode e deve andar numa jogada é igual ao número de blocos que a constitui. Não pode andar nem mais, nem menos.
- Nenhuma peça com mais de um bloco pode andar dois passos seguidos na mesma direção, assim em cada jogada e após o primeiro passo todos os seguintes deverão seguir na direção perpendicular ao passo anterior, desenhando-se ângulos retos com os respetivos trajetos:
 - Uma peça constituída por dois blocos faz um trajeto em forma de "L" (fig.2B).
 - Uma peça constituída por três blocos faz um trajeto em forma de "C" ou de "S" (fig.2C). A opção de movimento em forma de "C" por parte das

peças de três blocos tem como resultado final o movimento feito pelas peças de um só bloco, mas tendo de percorrer um trajeto de três casas.

· Uma peça constituída por quatro blocos faz um trajeto em forma de "M", "O" ou "P" (fig.2D). A 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 (ver processo de **Divisão**).

· Ao longo do seu movimento, não é permitido a uma peça passar por cima de outra; todos os seus passos têm de ser feitos através de casas vazias. Isto significa que entre a casa inicial e a terminal não pode haver outras peças; independentemente da cor ou tamanho que possam ter (fig.3).

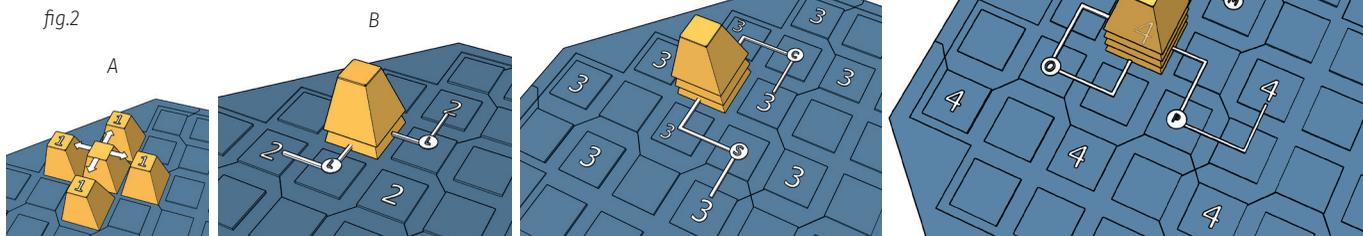
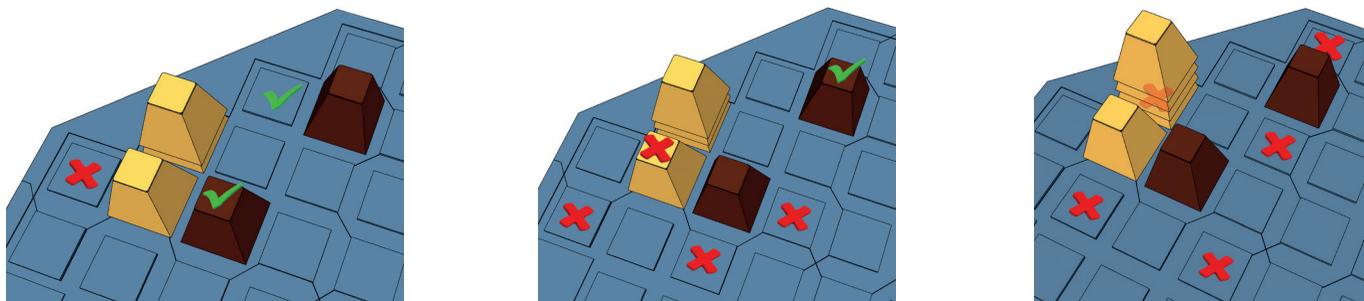


fig.3



Divisão - 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 (fig.4).

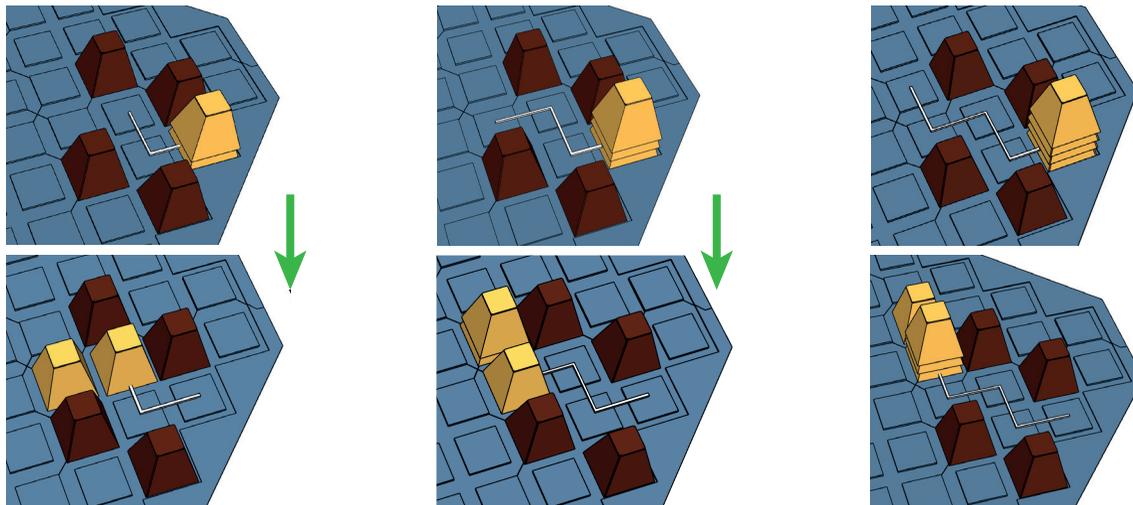
A forma de repartir os blocos por essas duas peças resultantes fica ao critério do jogador que fez o movimento:

- Uma peça constituída por 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 constituída por três pode dar origem a uma de dois e uma de um, podendo também uma ou outra ficar na casa terminal;
- Uma peça constituída por dois divide-se em duas de um só bloco cada;
- Finalmente, e como consequência da regra de divisão, nenhuma peça constituída 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, estes terão de se manter debaixo da peça resultante da divisão que fica na casa terminal.

fig.4



Prisão - 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.

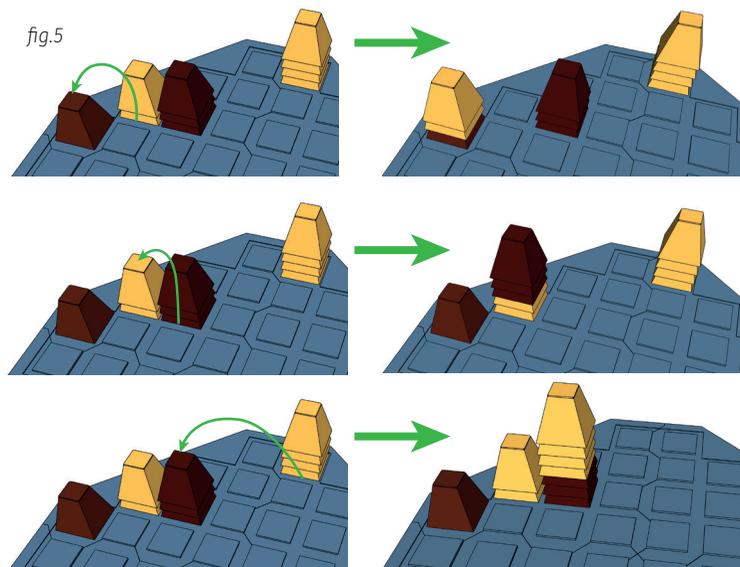
Com a prisão de uma peça pretende-se que o adversário perca o domínio dessa peça, ficando inativa por baixo da peça que a prendeu.

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 constituída por 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 constituída por três blocos prende da mesma forma peças de dois ou de um bloco;
- Uma peça constituída por dois prende apenas as de um só bloco;
- Finalmente, as peças constituídas por um só bloco estão impedidas de prender outras peças pelo facto de serem as mais pequenas em jogo.

(fig.5).

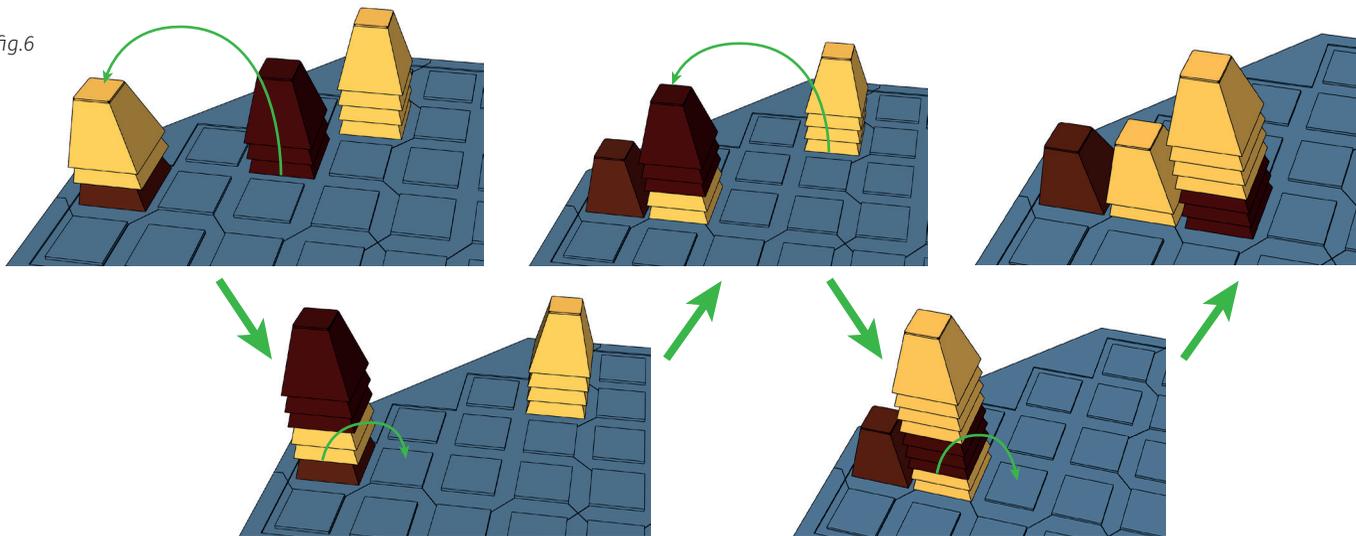
fig.5



Libertação - Qualquer peça presa pode ser libertada se a peça que a impede de ter uma parte ativa no jogo 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 acabou de prender, 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 prendeu, como a que se libertou, com todo o conjunto de blocos que estiver por baixo.

fig.6



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:

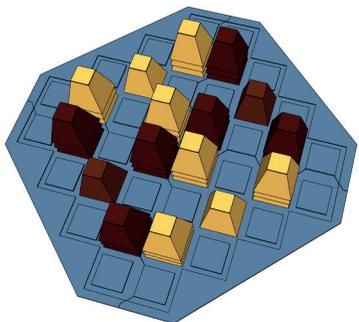
- Não podem ser deixados mais de quatro blocos seguidos da mesma cor no topo do conjunto que fica a ocupar a casa terminal;
- Apenas pode libertar uma peça que tenha estado por baixo da peça adversária presa neste processo.

(fig.6).

Bloqueio - O jogo termina quando todas as peças de uma das cores ficarem com todos os movimentos bloqueados, impedindo o respetivo jogador de poder 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 trajetos, isolamento de peças de um bloco, ocupação de casas terminais por peças que impeçam prisões, e todo o tipo de estratégias que impeçam o adversário de mover blocos.

Se na última jogada todas as peças das duas cores ficarem bloqueadas, o que pode sugerir um empate, o jogador que fez a última jogada ganha a partida.



Todas as regras aplicam-se às peças que estão em cima de todas as pilhas de blocos, ou seja, a cada conjunto de um a quatro blocos seguidos da mesma cor no topo de qualquer pilha, independentemente do seu tamanho ou complexidade de intercalação de cores atingida por sucessivos processos de União, Divisão, Prisão e Libertação (fig.7).

fig.7

