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.

A casa com o círculo é a posição inicial da peça branca, que lá deve ser colocada para começar o jogo.

OBJETIVO:

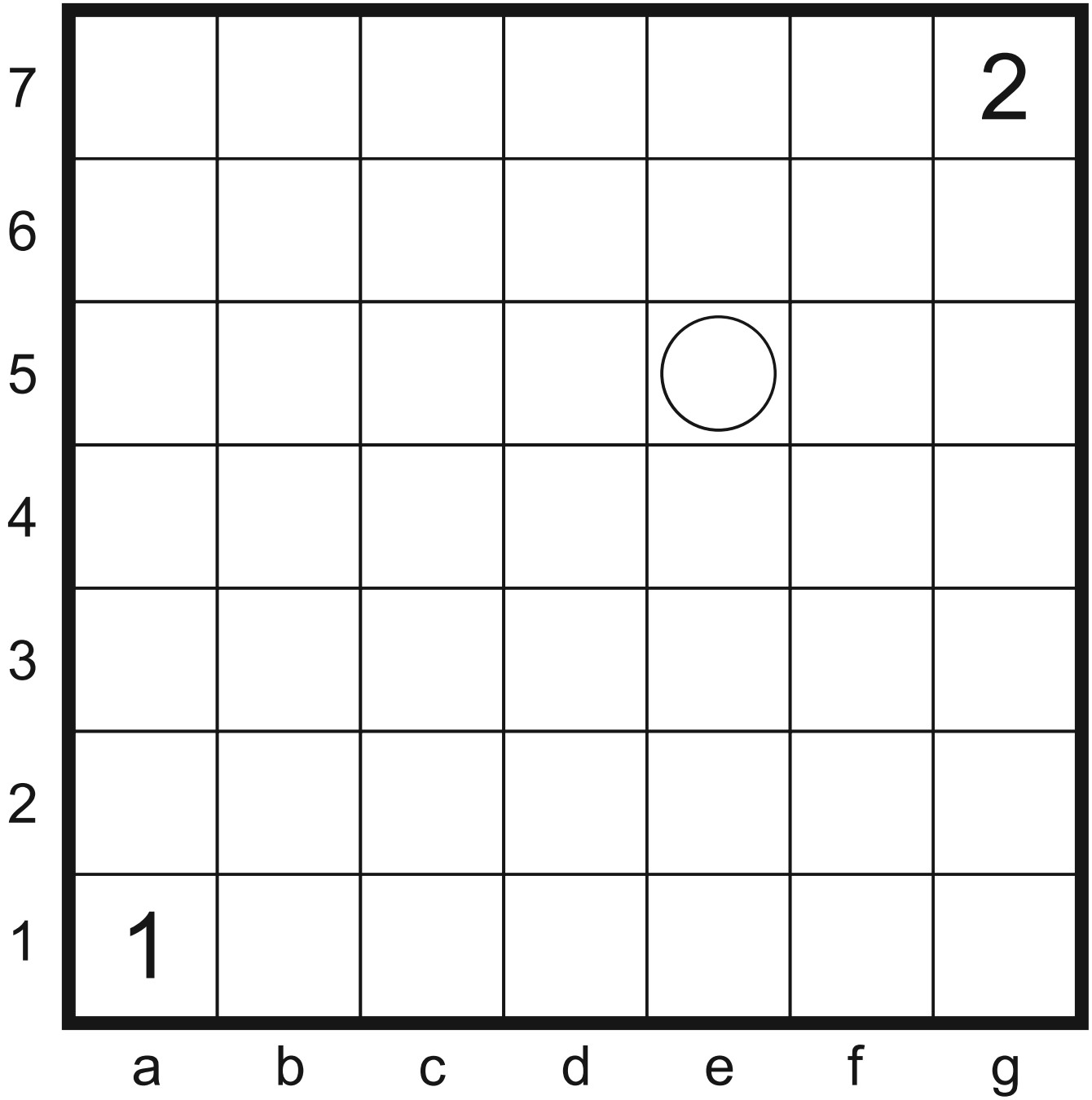
Um jogador ganha se a peça branca se deslocar para a sua casa final (quer seja o jogador quer seja o adversário a efectuar o movimento) ou se for capaz de bloquear o adversário, impedindo-o de jogar.

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.