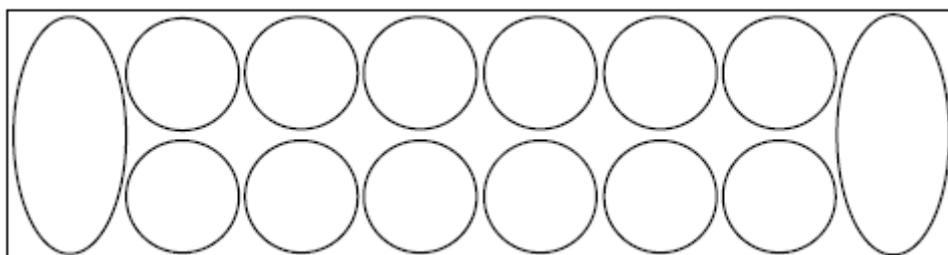


# Jogo - Ouri

## 1. Material

- 48 sementes (ou outros objectos pequenos, tais como avelãs ou pedras).
- Tabuleiro com 14 buracos (como no esquema seguinte), 2 dos quais são designados por depósitos, onde se guardam as capturas que ocorrem durante uma partida, e os restantes 12 são designados por casas, estando divididos em duas filas de seis, cada uma pertencendo a um jogador.



## 2. Objectivo

O Ouri é um jogo de captura. O objectivo do jogo é capturar mais sementes que o adversário. Quando isso ocorre, o jogo pode terminar de imediato com a vitória do jogador que conseguiu este objectivo. Vence o jogador que obtiver 25 (ou mais) sementes.

Como o número de sementes iniciais é par, é possível que a partida termine num empate, mas entre jogadores que não sejam mestres, este resultado não é comum.

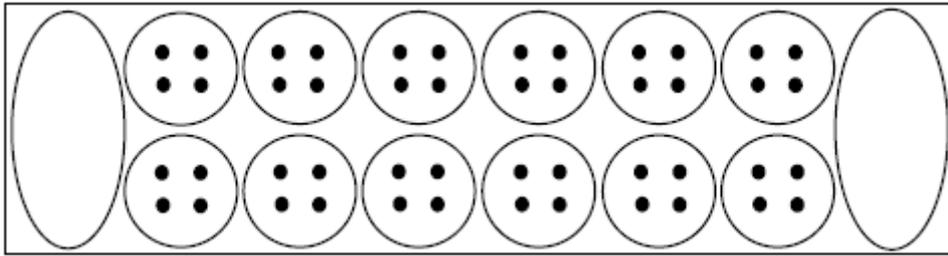
## 3. Regras

No tabuleiro existem duas filas, cada uma com seis buracos circulares, chamados casas, nos quais se encontram as sementes em jogo. Cada extremidade do tabuleiro é ocupada por um buraco maior, designado por depósito, destinado a guardar as sementes capturadas ao adversário ao longo do jogo.

Participam no jogo dois jogadores e estes jogam alternadamente. O depósito de cada um é o que fica à sua direita.

## Movimentos

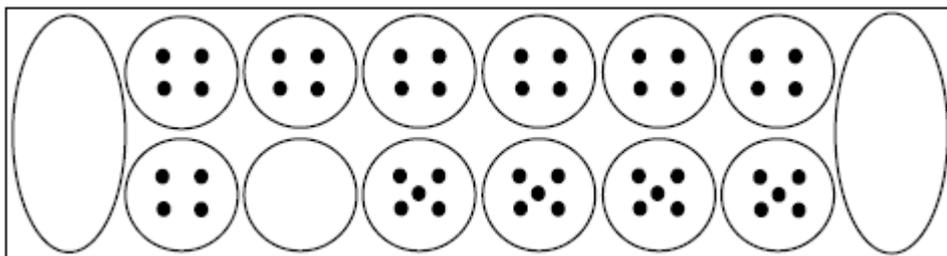
No início do jogo são colocadas 4 sementes em cada uma das doze casas, perfazendo um total de 48 sementes. Obtemos, assim, o tabuleiro seguinte.



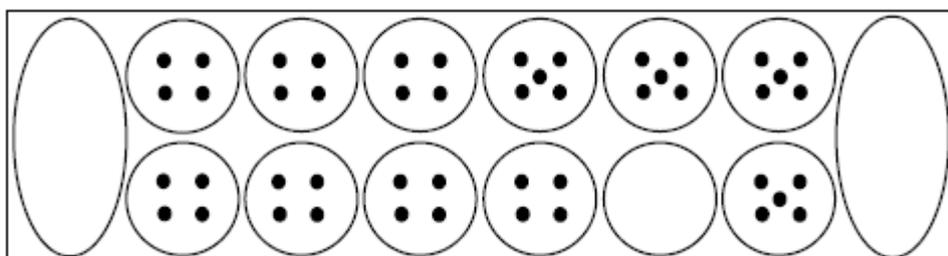
Os jogadores, como na maioria dos jogos de tabuleiro, jogam alternadamente. Uma jogada consiste em escolher uma sua casa, recolher as sementes na sua mão e semeá-las no tabuleiro. O acto de semear consiste em: o jogador começa na casa à direita daquela que escolheu e coloca 1 semente por cada casa no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio (se o jogador escolheu a sua casa mais à direita, a primeira casa que recebe 1 semente é a casa do adversário imediatamente à frente).

O jogador que abre o jogo colhe todas as sementes de um dos seus buracos e distribuías, uma a uma, nos buracos seguintes, no sentido anti-horário. Esta regra mantém-se para todas as jogadas.

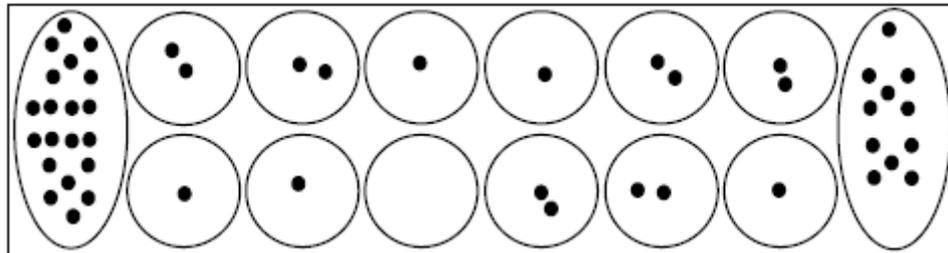
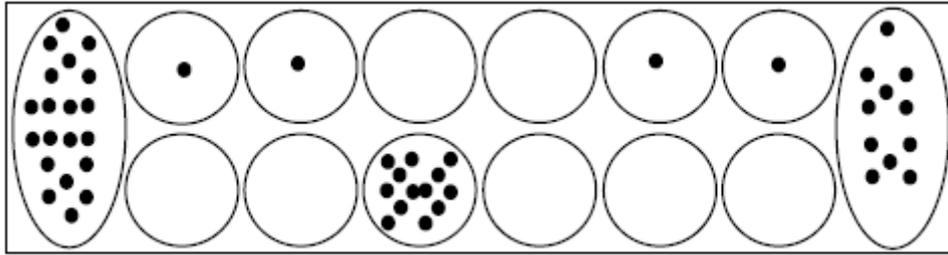
Por exemplo, se o primeiro jogador (consideramos nestes esquemas que o primeiro jogador possui sempre a linha de casas inferior) escolhe a segunda casa a partir da esquerda, obtemos o tabuleiro seguinte.



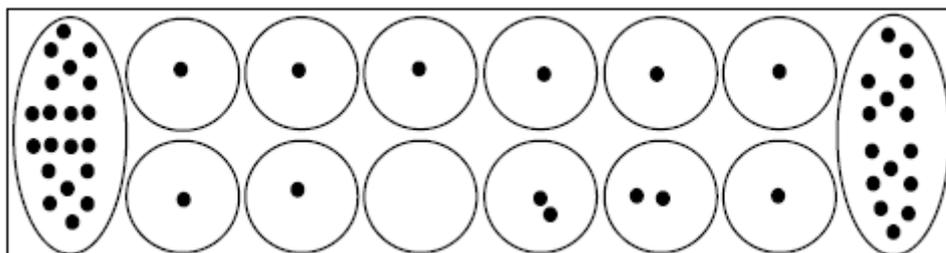
Por outro lado, se o primeiro jogador escolhe a quinta casa a partir da esquerda, obtemos o tabuleiro seguinte.



Quando uma casa contiver 12 ou mais sementes, o jogador dá uma volta completa ao tabuleiro, saltando a casa donde partiu. No esquema seguinte ilustra-se um exemplo onde o primeiro jogador semeia a partir de uma casa com 13 sementes.



Existe uma restrição sobre a casa que cada jogador pode escolher: não pode tirar as sementes das casas que contenham apenas uma, enquanto houver casas com duas ou mais. No esquema seguinte, o primeiro jogador, caso fosse a sua vez de jogar, apenas podia escolher uma das duas casas com 2 sementes. Por outro lado o segundo jogador teria de escolher uma casa com 1 semente dado não ter outra opção.



## Capturas

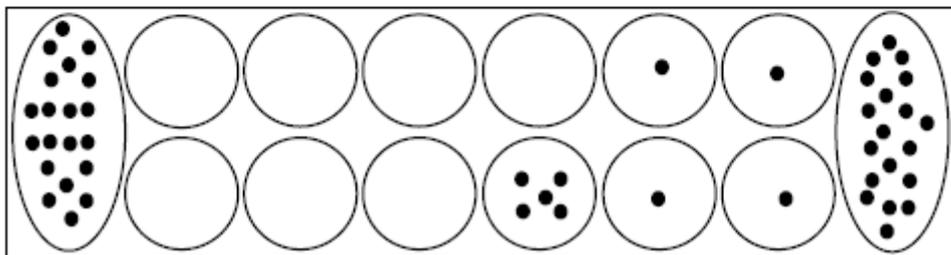
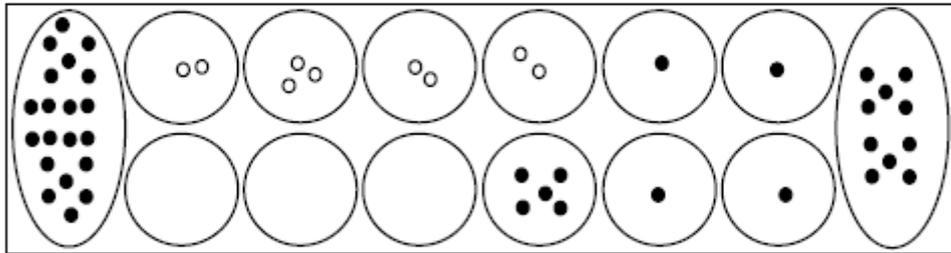
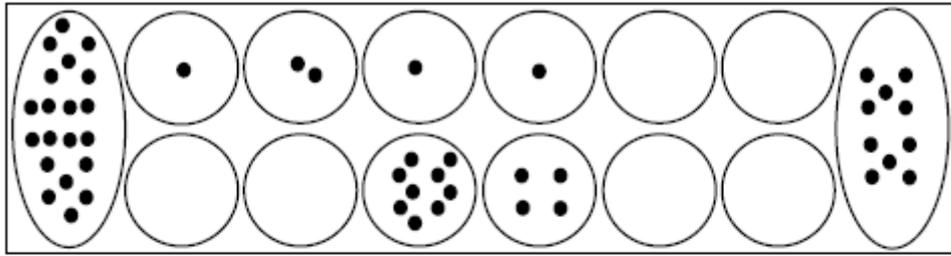
As capturas ocorrem, se certas condições forem satisfeitas quando o semear termina. Os jogadores capturam sementes nas situações seguintes:

a. Quando, ao colocar a última semente numa casa do adversário, esta ficar com duas ou três sementes, o jogador retira-as e coloca-as no seu depósito.

b. Se a(s) casa(s) anterior(es) a essa também tiver(em) duas ou três sementes, o jogador captura-as e guarda-as no seu depósito. A captura é interrompida na primeira casa que não tenha esse número de sementes.

Vejamos alguns esquemas que exemplificam situações onde é possível os jogadores capturarem sementes.

No esquema seguinte o primeiro jogador escolhe semear a terceira casa a partir da esquerda e neste caso serão capturadas 9 sementes, as que estão assinaladas a branco.



**NOTAS:**

a. Se, ao depositar a última semente na casa do adversário, esta fica com quatro ou mais sementes, o jogador não as pode capturar. Se a casa estiver vazia e ficar com uma semente após a jogada, também não haverá captura.

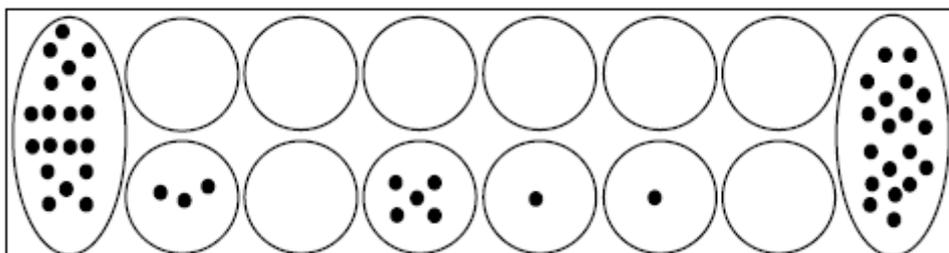
b. Se o semear terminar na linha de casas do próprio jogador, mesmo que essa casa tenha 2 ou 3 sementes, também não haverá qualquer captura.

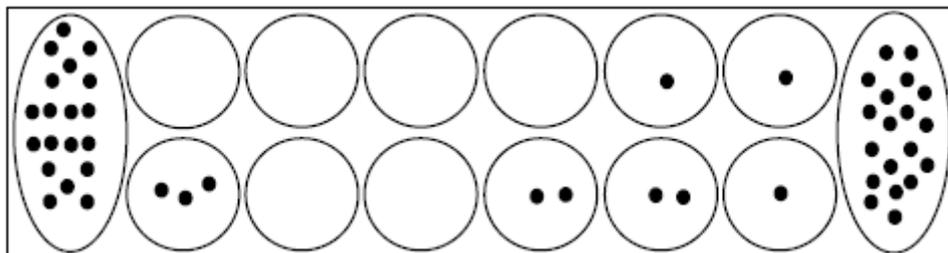
**4. Regras Suplementares**

As regras suplementares aplicam-se quando um dos jogadores fica sem sementes:

a. Quando um jogador realiza um movimento e fica sem sementes, o adversário é obrigado a efectuar uma jogada em que introduza uma ou várias sementes do lado desse jogador.

No exemplo seguinte, o primeiro jogador é obrigado a jogar a sua terceira casa a partir da esquerda, pois é a única forma de introduzir sementes na linha adversária.



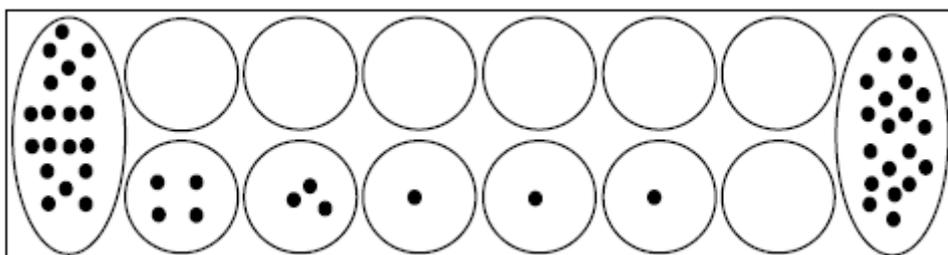


b. Se um jogador realiza uma captura e deixa o adversário sem sementes, é obrigado a jogar novamente, de forma a introduzir uma ou várias sementes nas casas dele.

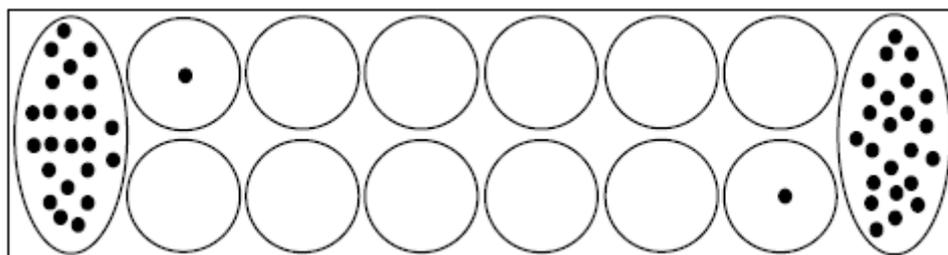
### 5. Fim da Partida

Quando um jogador capturar a maioria das sementes — 25 ou mais — a partida finaliza e esse jogador ganha.

Quando um jogador fica sem sementes e o adversário não pode jogar de forma a introduzir algumas sementes nas casas desse jogador (ver esquema seguinte), a partida termina e o adversário recolhe as sementes que estão nas suas casas para o seu depósito. Ganha quem tiver um maior número de sementes.



Quando existem poucas sementes no tabuleiro e se cria uma situação que se repete ciclicamente, sem que os jogadores possam ou queiram evitá-lo, cada jogador recolhe as sementes que se encontram nas suas casas e coloca-as nos respectivos depósitos.



# Avanço

*Autor: Dan Troyka, 2000*

## Material

Um tabuleiro quadrado 7 por 7.

*posição inicial*

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).* 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.

À medida que o jogo decorre, o tabuleiro vai ficar cada vez mais ocupado por peças negras, diminuindo o número de opções para cada jogador. No diagrama seguinte mostram-se as primeiras quatro jogadas de uma partida de Rastros (de e5 para d4, de d4 para d5, de d5 para c6, e de c6 para d7):

No seguinte tabuleiro é a vez do primeiro jogador. O que deve ele fazer?

Se ele jogar para b1 perde a possibilidade de chegar à sua casa. Como? A sequência após b1 seria: c1, b2, c3. Nessa posição, se o primeiro jogador se mover para b3, a resposta será a4.

A forma mais rápida para o primeiro jogador garantir a vitória consiste em mover para c1. A próxima jogada do adversário terá de ser para b1 ou b2, o que resultará numa vitória imediata para o primeiro jogador.

## Konane

*Jogo Tradicional do Havai*

### Material

Um tabuleiro quadrado 8 por 8.

31 peças brancas e 31 peças negras.

*posição inicial*

### Objectivo

Ganha quem realizar a última jogada.

### 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.*

## 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.

# 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 seguinte diagrama 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 seguinte já perdeu.