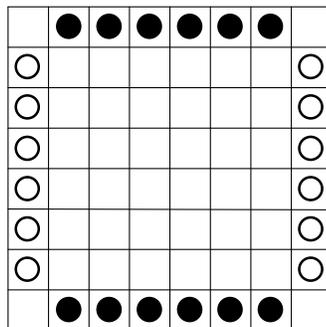


Linhas de Acção

Claude Soucie 1960

A posição inicial é a representada abaixo. Um jogador tem as peças negras, o outro tem as brancas. Cada jogada consiste em movimentar uma peça, na direcção horizontal, vertical ou diagonal. O número de casas que a peça se desloca é igual ao número total de peças presentes na direcção escolhida, incluindo peças próprias, adversárias e mesmo a que se vai movimentar. Uma peça pode saltar sobre peças da sua cor, mas não pode terminar o seu movimento numa casa ocupada por uma peça da mesma cor. Uma peça não pode saltar sobre peças da cor oposta, mas pode terminar o seu movimento sobre uma casa onde se encontre uma peça adversária, que será então retirada do tabuleiro. Um jogador ganha quando todas as suas peças formarem um grupo conexo. As conexões podem ser horizontais, verticais ou diagonais. Se um jogador se vir reduzido a uma só peça, por o seu adversário ter capturado todas as outras, então tem uma posição vencedora. Se, ao jogar, um jogador produz posições ganhantes para si e para o seu adversário (ao capturar uma peça isolada) a vitória pertence-lhe. Na hipótese improvável de a mesma posição se repetir três vezes, o jogo é considerado empatado.



Referências

- [1] Sackson, S., *A Gamut of Games*, Random House 1969.