

Zèrtz

Kris Brum

Este jogo desenrola-se num tabuleiro como o ilustrado na página seguinte. No início há seis peças brancas, oito cinzentas e dez negras, fora do tabuleiro. As peças pertencem a ambos os jogadores, a menos que provenham de capturas. Cada jogada consiste numa das seguintes possibilidades:

1. Colocar uma das peças disponíveis numa casa do tabuleiro e retirar uma casa deste. A casa a retirar deve estar vazia e ser da periferia. O seu deslizamento para fora não deve interferir com a posição de nenhuma outra peça.
 - (a) **Isolamento.** Se, após a remoção de uma casa, o tabuleiro fica dividido em duas partes separadas, isso só é válido se, pelo menos numa delas, todas as casas estão ocupadas. Neste caso, essas peças são retiradas e passam a fazer parte das capturas do autor da jogada. É o único caso em que a captura não é obrigatória.
 - (b) Se não houver mais peças disponíveis fora do tabuleiro os jogadores devem usar as peças capturadas para continuar.
 - (c) Se, após colocar uma peça, todas as casas ficarem ocupadas, ganha quem assim jogou (deu origem a uma captura por isolamento).
2. Capturar uma ou mais peças saltando.
 - (a) Capturar é obrigatório.
 - (b) As capturas realizam-se como no jogo das Damas, saltando sobre a peça a capturar (de qualquer cor). As capturas, como nas Damas, são múltiplas.

Ganha o jogador que primeiro capturar 3 peças brancas, ou 4 cinzentas, ou 5 negras, ou 2 de cada uma das três cores.

Referências

- [1] <http://www.gipf.com/zertz/index.html>

