



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.

Objetivo

Um jogador ganha se a peça branca se deslocar para a sua casa final (quer seja o jogador quer seja o adversário a efetuar 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.

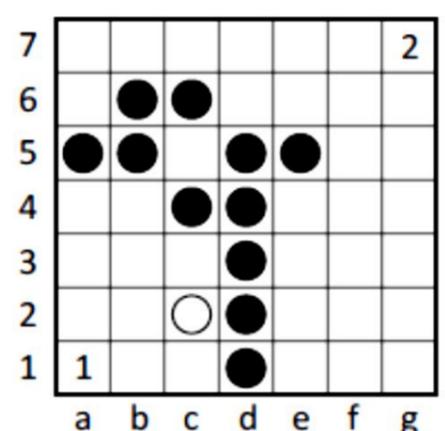
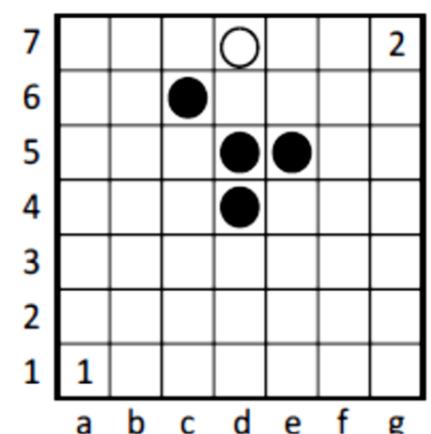
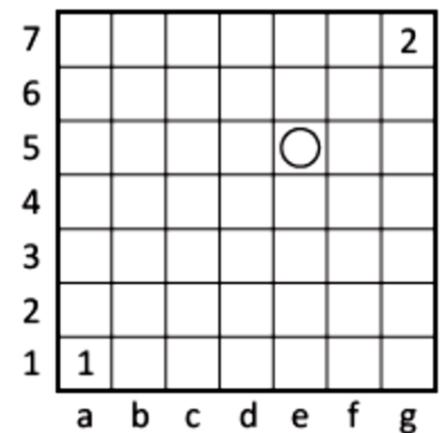
À medida que o jogo decorre, o tabuleiro vai ficar cada vez mais ocupado por peças negras, diminuindo o número de opções para cada jogador. No diagrama seguinte mostram-se as primeiras quatro jogadas de uma partida de Rastros (de e5 para d4, de d4 para d5, de d5 para c6, e de c6 para d7):

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.





RASTROS

	a	b	c	d	e	f	g	
1							2	1
2								2
3					○			3
4								4
5								5
6								6
7	1							7
	a	b	c	d	e	f	g	

RASTROS

