

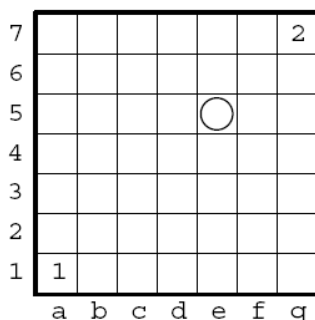
Rastros

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.

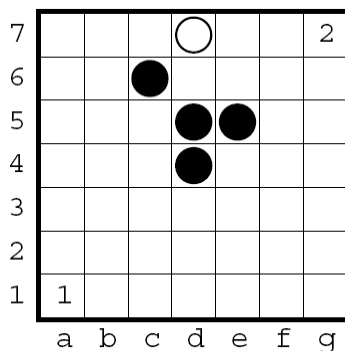
O jogo começa com a peça branca na casa e5 (como mostra o diagrama inicial).

Notas

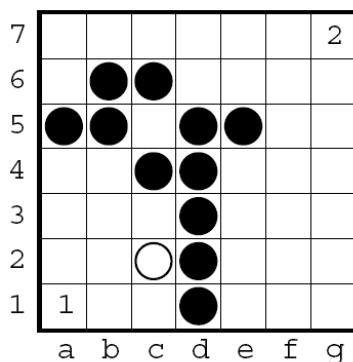
É importante notar que mesmo que seja o adversário a mover a peça para a casa final do jogador, o jogo termina com a vitória do jogador.



À medida que o jogo de Rastros 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?



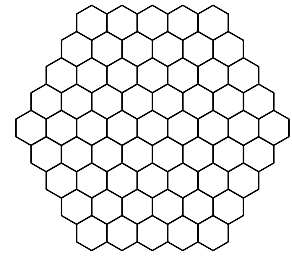
Se ele jogar para b1 perde a possibilidade de chegar à sua casa. Como? A sequência após b1 seria: c1, b2, c3. Nessa posição, se o primeiro jogador se mover para b3, a resposta será a4.

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.



Produto

Autor: Nick Bentley, João Neto,
Bill Taylor, c.2008



Material

Um tabuleiro hexagonal com cinco casas de lado. 45 peças brancas e 45 peças negras.

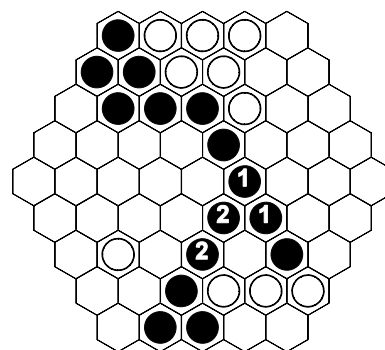
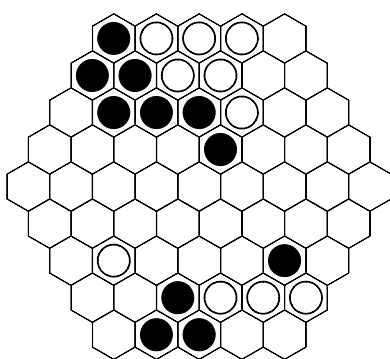
Objetivo

Quando o tabuleiro estiver cheio, calcula-se o produto dos tamanhos dos dois maiores grupos de cada cor (quem tiver menos de dois grupos obtém o valor zero). Ganha quem obtiver o maior produto. Se estes forem iguais, ganha quem tiver *menos* peças da sua cor em jogo.

Regras

Na sua vez, o jogador deve colocar duas peças de *qualquer* cor em duas casas vazias. Começam as Negras. No primeiro lance, as Negras jogam apenas uma peça.

No diagrama da esquerda a contagem atual é de 21 pontos para as Negras (7 peças no maior grupo vezes 3 peças no seu segundo maior grupo) tendo as Brancas 18 pontos.



No diagrama da direita, se as Negras jogassem a seguir as peças [1], as Brancas poderiam responder com [2] (os jogadores podem colocar peças da cor oposta) para criar um único grupo Negro. Apesar de terem um grupo muito grande, as Negras teriam agora dificuldade para fazer um segundo grupo isolado com uma dimensão suficiente para ganhar ao produto final que as Brancas irão conseguir

