

2 Amazonas

Autor: Walter Zamkaskas

Material

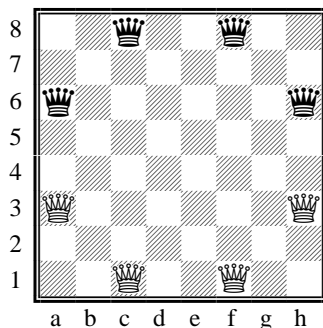
- Um tabuleiro quadriculado 8x8.
- 8 peças (4 de cada cor).
- 56 marcas da mesma cor.

Objectivo

Impedir que o adversário possa jogar.

Regras

Cada jogador dispõe de quatro amazonas dispostas inicialmente da seguinte forma:

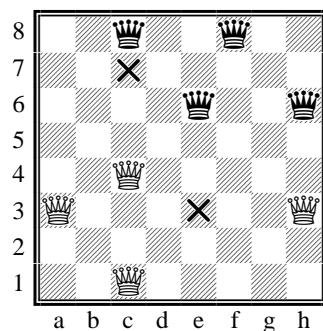


Em cada turno, cada jogador realiza duas acções:

- 1) Mexe uma amazona que se desloca em linha recta na vertical, na horizontal ou na diagonal quantas casas o jogador entender, desde que não haja qualquer peça no seu trajecto (i.e., como a rainha do xadrez).
- 2) De seguida, coloca uma marca num quadrado vazio. Porém, este quadrado deve estar ao alcance da última amazona deslocada (i.e., ela poder-se-ia mover para o quadrado num único movimento).

Como em cada jogada desaparece uma casa do tabuleiro, o jogo tem de acabar. Perde o jogador que não conseguir concluir o seu movimento.

Um exemplo de um turno inicial: As brancas deslocam a amazona de f1 para c4 e colocam uma marca em c7 (é uma jogada válida porque a amazona poder-se-ia deslocar para c7). Depois as pretas movem a amazona de a6 para e6 e colocam uma marca em e3.



Abreviadamente, poderíamos descrever este turno como: 1. f1-c4(c7), a6-e6(e3).

Referências

- [1] T. Tegos, *The Game of Amazons*, www.cs.ualberta.ca/~tegos/amazons/