

4 Hex

Autor: Piet Hein, John Nash

Material

- Um tabuleiro como o da figura 1
- 100 peças (50 de cada cor)

Objectivo

Criar um caminho que una as duas margens da sua cor.

Regras

O jogo inicia-se no seguinte tabuleiro vazio:

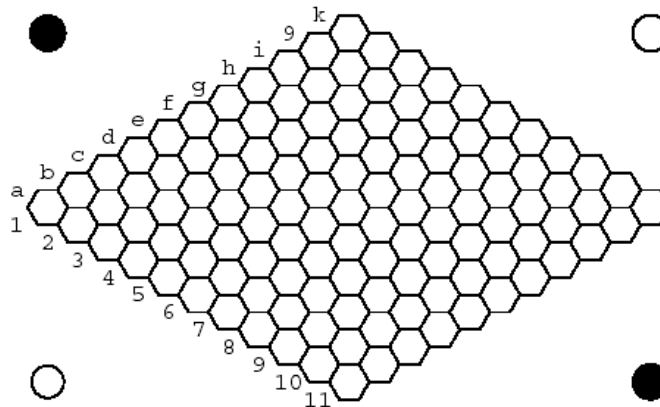


figura 1

Em cada turno, cada jogador coloca uma peça da sua cor num hexágono vazio. O jogador das pretas ganha a partida se criar um caminho que una as margens negras (no diagrama, noroeste e sudeste). Por sua vez, o jogador das brancas ganha a partida se criar um caminho que una as margens brancas (no diagrama, nordeste e sudoeste).

Troca de Cores: O segundo jogador, no seu primeiro lance (se vir vantagem nisso) pode aproveitar o lance efectuado pelo seu adversário, impondo a troca de cores.

Na figura 2, as pretas ganham o jogo (se for a sua vez de jogar) colocando uma peça na casa g2.

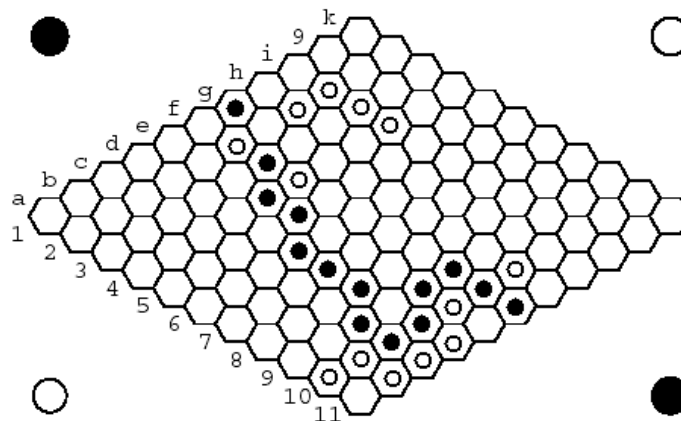


figura 2

Referências

- [1] C. Browne, *Hex Strategy: Making the Right Connections*, A. K. Peters, 2000.