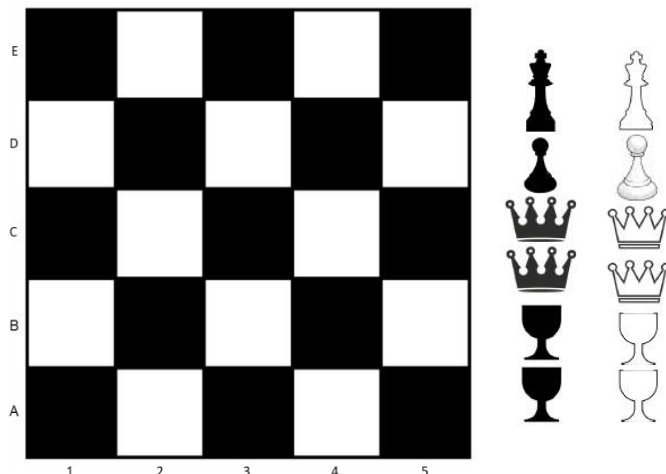


# Máxima

Autor: Rodrigo Gonçalves Pereira dos Santos, 2025

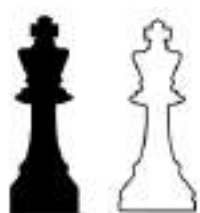
## Material Necessário:

1 Tabuleiro 5x5 com casas brancas e pretas  
12 Peças (6 Brancas e 6 Pretas)



## Definição das peças e como se movem no tabuleiro:

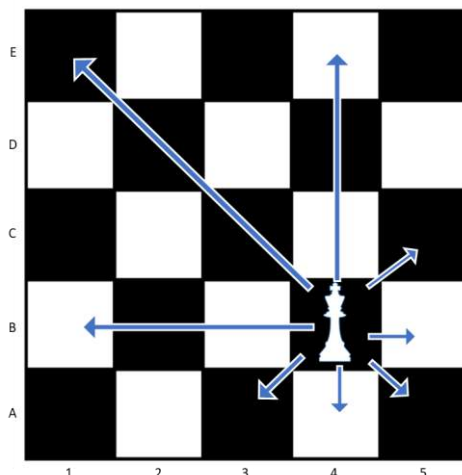
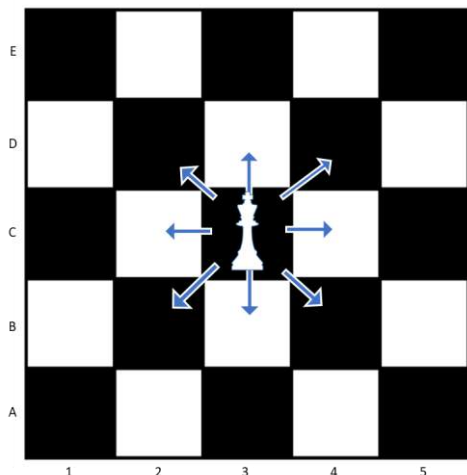
### Máxima



A Máxima move-se apenas uma casa em qualquer direção.

A Máxima só pode ser comida por qualquer outra peça desde que esteja no campo de visão (retas e diagonais) da Máxima adversária. Ex: Se a Máxima estiver na casa D4, A máxima só pode ser comida se a adversária estiver em qualquer casa indicada pelas setas (E1; E4; D2; D4 (...)) Assinalado na figura com o traço azul.

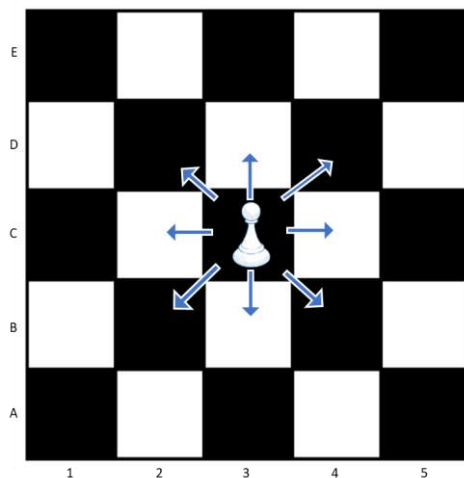
A Máxima não come outras peças.



## Mínimo



O Mínimo anda apenas uma casa em qualquer direção. Come qualquer peça que esteja no seu caminho e fica na casa da peça comida



## Coroa

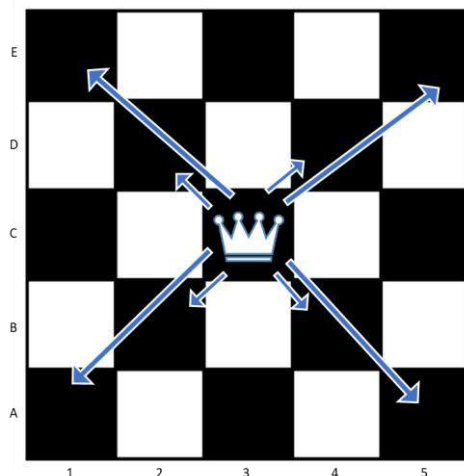


Existem duas Coroas de cada cor no jogo, uma nas casas brancas e outra nas casas pretas.

A coroa move-se nas diagonais.

Pode mover-se uma ou duas casas consoante a estratégia do jogador.

Come qualquer peça que esteja no seu caminho e fica na casa da peça comida.



## Cálice

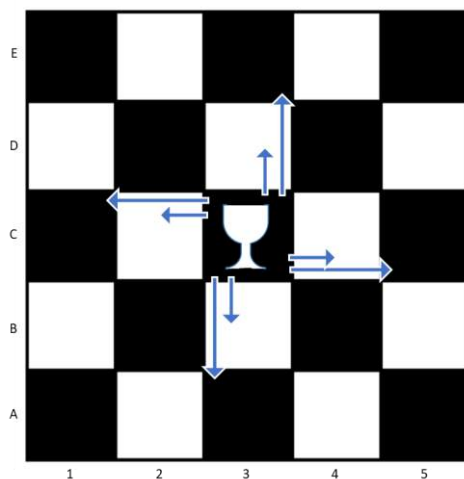


Existem dois Cálices de cada cor no jogo.

O Cálice move-se em linhas retas na horizontal e na vertical.

Pode mover-se uma ou duas casas consoante a estratégia do jogador.

Come qualquer peça que esteja no seu caminho e fica na casa da peça comida

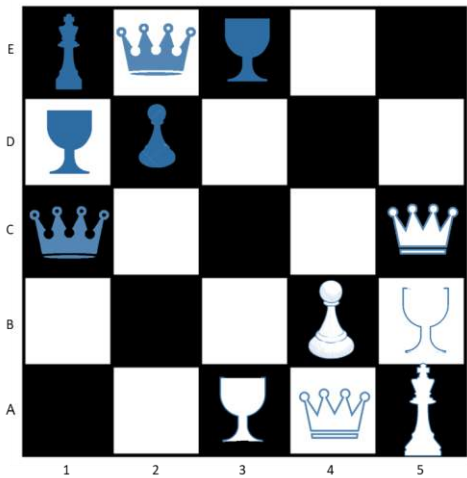


# Objetivo:

O Objetivo do Jogo é chegar à casa inicial da máxima adversária (A5 e E1)

No entanto, o jogo termina se alguma das máximas for comida, pelo que, existem duas maneiras de ganhar o jogo. Comer a máxima adversária ou chegar à casa de destino.

## Como posicionar as peças e iniciar o jogo:



As peças devem ser posicionadas da seguinte forma:

Peças Pretas – Máxima (E1) Coroa (C1 e E2) Cálice (E3 e B1) e Mínima (D2)

Peças Brancas – Máxima (A5) Coroa (C5 e A4) Cálice (A3 e B5)

As peças Brancas iniciam o Jogo.

## Regras do Jogo:

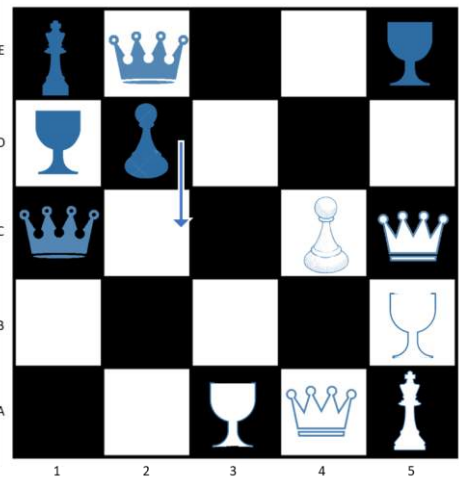
A máxima não pode ficar na casa inicial mais de 3 jogadas seguidas. Ou seja, até à terceira jogada do jogador tem obrigatoriamente de ser movida. Só se aplica se a peça estiver na casa inicial. Se estiver em qualquer outra casa, não há limite de jogadas.

Uma peça comida não pode voltar ao jogo.

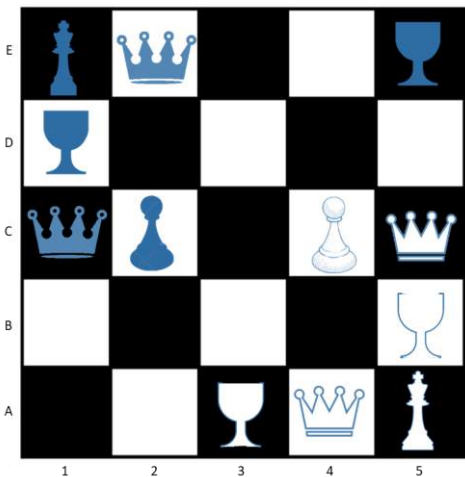
Não se pode efetuar a mesma jogada 3 vezes seguidas.

As capturas não são obrigatórias. Cabe ao jogador definir a estratégia mais acertada para o seu objetivo final

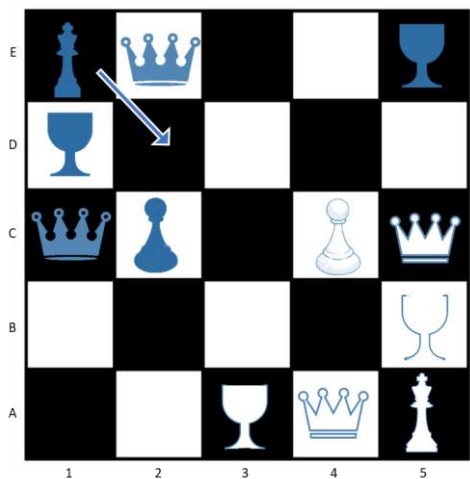
## Exemplo A: Máximas no Campo de visão



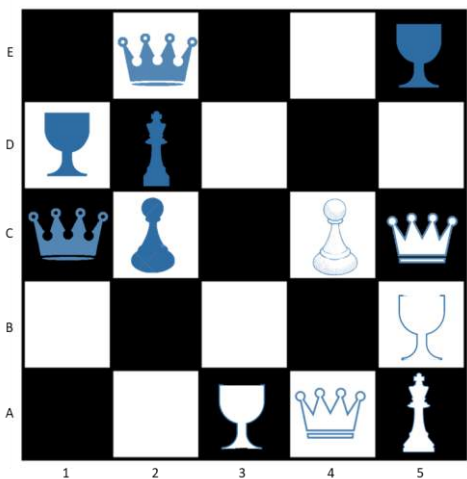
As peças pretas movem o mínimo para baixo para as máximas ficarem no campo de visão uma da outra para poderem ser comidas.



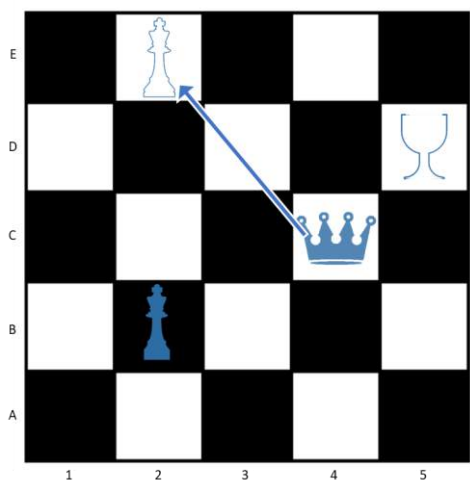
## Exemplo B: Máxima move-se obrigatoriamente



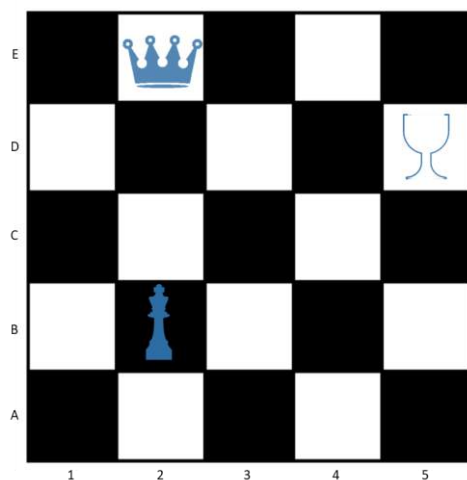
Ao fim da terceira jogada a máxima tem de ser movida obrigatoriamente .



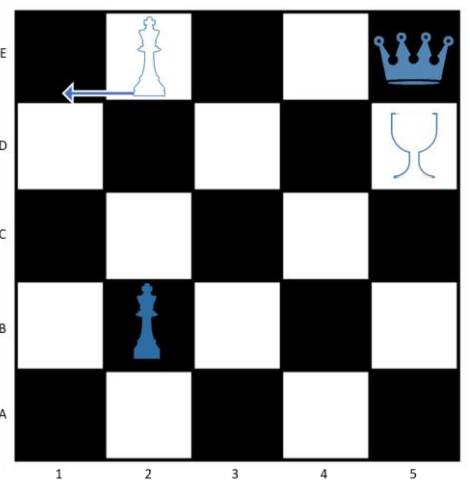
## Exemplo C: Ganhar Jogo – Por perder a Máxima



A jogada das peças pretas será mover a coroa de C4 para A2 comendo a máxima adversária e assim ganhando o jogo.



## Exemplo D: Ganhar Jogo – Por chegar à casa inicial adversária



A jogada da máxima branca será jogar para A1 assim chegando á casa inicial da máxima preta e ganhando o jogo.

