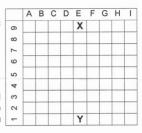


Material necessário:

- -Tabuleiro quadrado 9x9 (sem a necessidade de cores específicas)
- -1 Peca de cor X
- -1 Peca de cor Y
- -7 Pecas de cor M
- -7 Pecas de cor N

(As peças de cor M e as de cor N deveram ter um formato que suporte as peças X e Y por cima destas)



Regras:

O Block é jogado por dois jogadores sendo que cada um deles é representado por uma peça (o jogador um pela peça X, o jogador 2 pela peça Y) começando uma na casa 9E e a outra na casa 1E (como demonstrado na figura).

Cada jogador tem também sete peças que iniciam o jogo fora do tabuleiro (o jogador um tem sete peças M, enquanto que o jogador dois tem sete pecas N) e que se designam por peças de bloqueio.

As jogadas são alternadas e cada jogador pode escolher entre mover a peça que o representa ou colocar uma peça de bloqueio numa casa à escolha com a única condição de que esta não esteja ocupada por nenhuma outra peça. Na primeira jogada de cada jogador é, no entanto, obrigatório mover a peça que o representa.

As peças X e Y só se podem mover na direcção horizontal e vertical e apenas uma casa por jogada. Estas peças não se podem mover para casas ocupadas pelas peças de bloqueio do adversário podendo no entanto mover-se para casas que estejam ocupadas pelas próprias peças de bloqueio (ex. a peça X não se pode mover para uma casa ocupada por uma peça N mas pode se mover para uma casa ocupada por uma peça M).

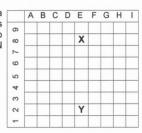
As peças de bloqueio são imóveis e não podem ser retiradas uma vez que colocadas.

Objectivo do jogo:

O objectivo de cada jogador é colocar a peça que o representa numa das casas da linha do lado oposto ao sítio onde esta começa o jogo (ex. O jogador um tem de fazer a peça X chegar à linha 1), ou encurralar o adversário com peças de bloqueio de forma a que não seja possível a este chegar à linha pretendida. No entanto, um jogador só ganha quando o seu adversário não pode chegar à linha pretendida nem colocar peças pelo que é necessário esperar que o adversário utilize todas as suas peças de bloqueio para se ganhar o jogo. No caso de ambas as peças serem encurraladas por peças de bloqueio adversárias, ganha o jogador que tiver mais peças ainda por colocar em jogo, e, caso os números de peças se igualem, aquele que tiver mais casas para onde se possa mover, dentro da zona onde está encurralado.

Alguns exemplos:

Após a primeira jogada de cada participante, este é um dos possíveis cenários visto que não pode ainda haver peças M e/ou N no tabuleiro.



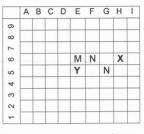
Na seguinte situação considerese que é o jogador representado pela peça X a jogar. A jogada mais inteligente seria sem dúvida a colocação de uma peça M na casa 3G. Desta forma o seu adversário ficaria bloqueado por todos os lados e o jogo duraria mais quatros jogadas por jogador visto que este é o número de peças de bloqueio que o jogador

	Α	В	С	D	E F	G	Н	1
6								
ω								
_			X					
9			N					
2		N				M		
4	N				M	Υ	M	
က								
2								
~								

Y ainda tem para pôr. Após a colocação da última peça o jogador X ganharia o jogo.

Se por outro lado considerarmos que era a vez do jogador representado pela peça Y, a sua melhor jogada consistiria no recuo para a casa 3G, de forma a não permitir o seu aprisionamento. Além disso, o jogador Y poderia também optar por encurralar a peca X no canto do tabuleiro onde esta se encontra.

Observemos agora esta situação de jogo em que a vez do jogador Y. Por um lado (e como em qualquer jogo), este quer bloquear o jogador X que tenta passar pelas colunas H e I até à linha 1, enquanto que por outro tem evitar que a sua passagem para a linha 9 seja obstruída. A seu favor tem a existência de peças N nas casas 6F e 5G, contra si tem a desvantagem do seu adversário



ter mais peças de bloqueio por colocar, sendo estas em número suficiente para bloquear a sua passagem pelas colunas F, G, H e I ao coloca-las, por exemplo, nas casas 7F, 8G, 9H e 9I.

Neste caso, a melhor jogada possível do jogador Y é a tentativa de passagem pelas colunas D, C e B levando o adversário à utilização de três das suas peças de bloqueio e garantindo portanto a passagem do jogador pelas colunas F, G, H ou I. Ao mesmo tempo, este jogador deverá jogar as suas peças de bloqueio nas casas 4H e 3I, quando o jogador X se localizar nas casas 5H e 4I respectivamente, proibindo a passagem e levando ao desperdício de pelo menos seis jogadas (ida e volta). Após a jogada destas peças de bloqueio, o jogador Y pode ainda encurralar o jogador X ao colocar as restantes peças nas casas 7G 7H e 7I, ou apenas nas casas 6H e 5I. Desta forma, o jogador Y teria grandes probabilidades de ganhar o jogo.