

Block

Material necessário:

-Tabuleiro quadrado 9x9 (sem a necessidade de cores específicas)

-1 Peça de cor X

-1 Peça de cor Y

-7 Peças de cor M

-7 Peças 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)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
9					X				
8									
7									
6									
5									
4									
3									
2									
1					Y				

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 peças 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 direção 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.

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 peça 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

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
9									
8									
7									
6					M	N		X	
5					Y		N		
4									
3									
2									
1									

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.