

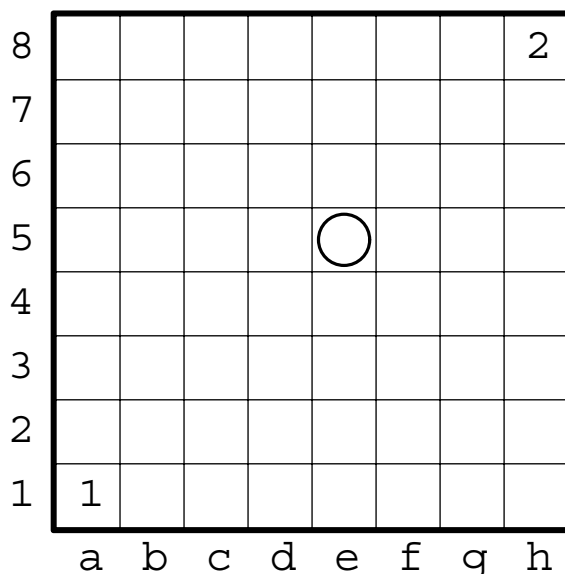
Rastros

Autor: Bill Taylor, 1992

Material

Um tabuleiro quadrado 8 por 8.

Uma peça branca e pedras pretas em número suficiente (cerca de 60).



Neste tabuleiro a casa marcada [1] é a casa final do primeiro jogador, enquanto a casa marcada [2] é a casa final do segundo jogador.

Objectivo

Um jogador ganha se a peça branca se deslocar para a sua casa final ou se for capaz de bloquear o adversário, impedindo-o de jogar.

Regras

Cada jogador, alternadamente, desloca a peça branca para um quadrado vazio adjacente (vertical, horizontal ou diagonalmente). A casa onde se encontrava a peça branca recebe uma peça negra. As casas que recebem peças negras não podem ser ocupadas pela peça branca.

O jogo começa com a peça branca na casa e5.

Notas

À medida que o jogo decorre, o tabuleiro vai ficar cada vez mais ocupado por peças negras, diminuindo o número de opções para cada jogador. No diagrama seguinte mostram-se as primeiras quatro jogadas de uma partida de Rastros (de e5 para d4, de d4 para d5, de d5 para c6, e de c6 para d7):

8								2
7				○				
6			●					
5				●	●			
4				●				
3								
2								
1	1							
	a	b	c	d	e	f	g	h

No seguinte tabuleiro é a vez do primeiro jogador. O que deve ele fazer?

8								2
7								
6			●	●				
5	●	●		●	●			
4			●	●				
3				●				
2			○	●				
1	1			●				
	a	b	c	d	e	f	g	h

Se ele jogar para b1 perde a possibilidade de chegar à sua casa. Como? A sequência após b1 seria: c1, b2, c3. Nessa posição, se o primeiro jogador se mover para b3, a resposta será a4.

A forma mais rápida para o primeiro jogador garantir a vitória consiste em mover para c1. A próxima jogada do adversário terá de ser para b1 ou b2, o que resultará numa vitória imediata para o primeiro jogador.