

NEX

Inventado por João Pedro Neto, em 2004.

Há dois jogadores, o Branco (peças brancas) e o Negro (peças negras).

Material: Um tabuleiro como o ilustrado, 60 peças brancas, 60 peças negras, 60 peças cinzentas (são as peças neutras).

Objetivo: Criar um caminho ligando as duas margens da sua cor. O Branco ganha se unir as margens Sudoeste e Nordeste, o Negro ganha se unir as margens Noroeste e Sudeste.

Regras: O jogo começa com o tabuleiro vazio.

Cada jogada consiste numa das seguintes possibilidades (à escolha do jogador):

1. Colocar uma peça da sua cor e uma peça neutral em casa vazias.

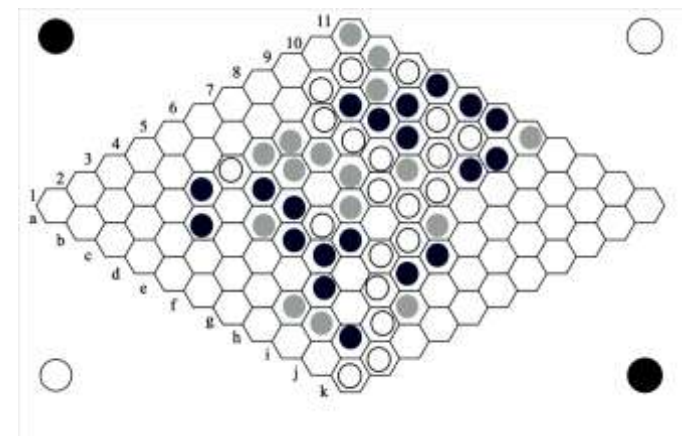
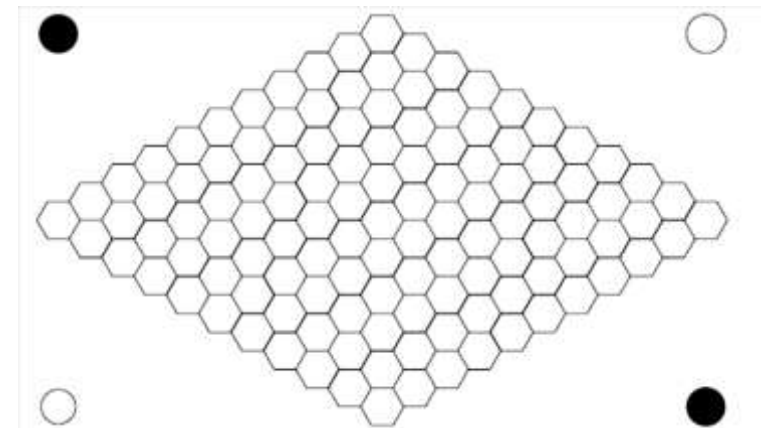
Ou

2. Substituir duas peças neutras por peças da sua cor e substituir uma outra peça sua por uma peça neutral.

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

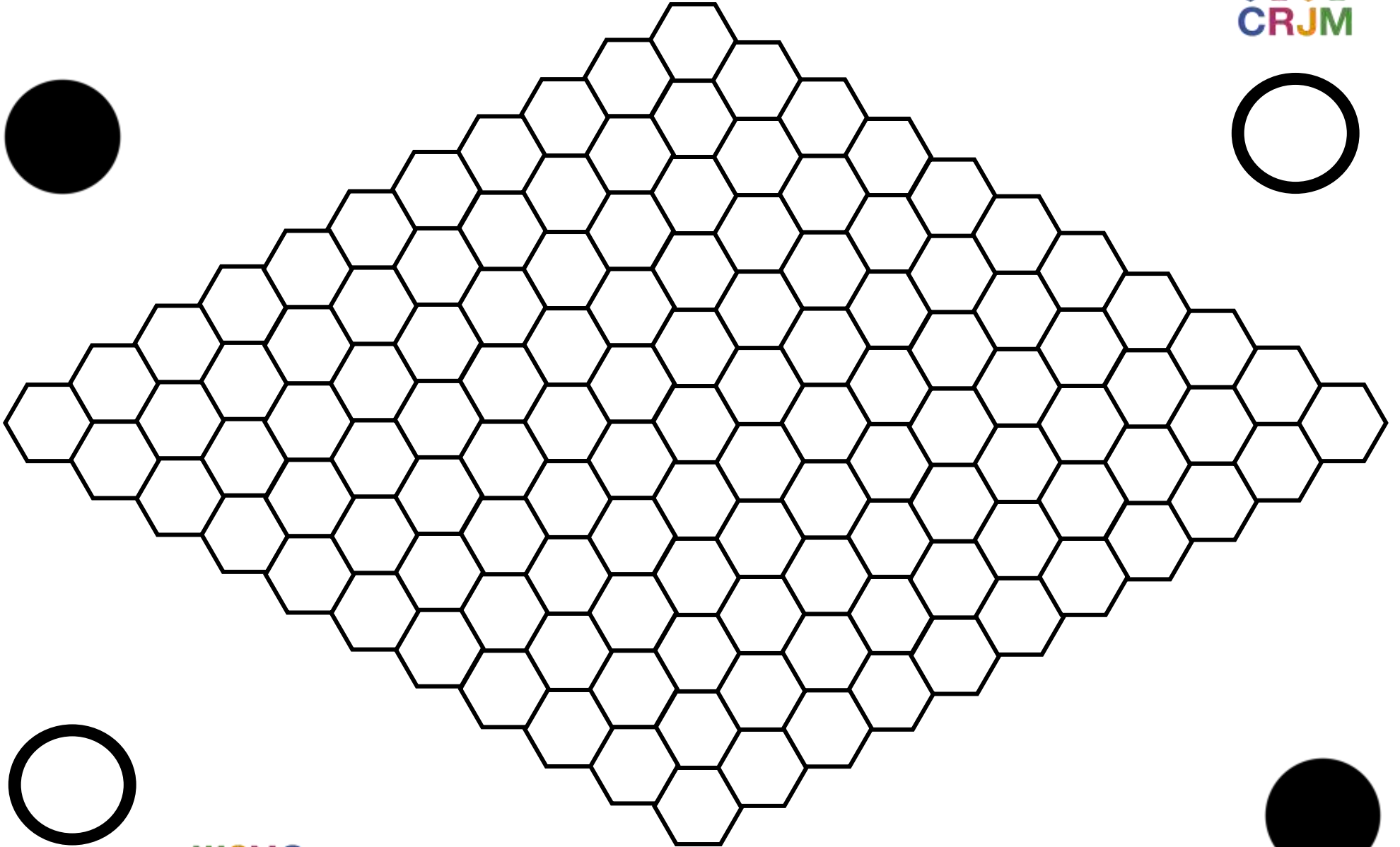
Segue um exemplo de uma partida real, onde as Negras desistiram pois não conseguem evitar a tripla ameaça em a-11, b-11 e c-10. No máximo, as Negras substituem duas dessas neutras, ficando uma disponível para as Brancas ganharem o jogo.

É a vez das Negras.



Nex

Madeira
CRJM



Nex

Madeira
CRJM