



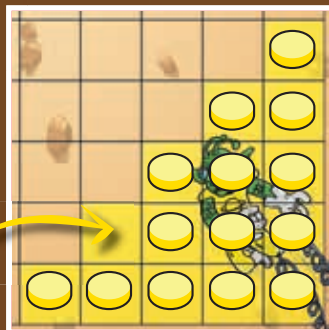
Objectivo do jogo:

Para ganhar o jogo, um jogador tem que ocupar o canto do adversário (o canto oposto no tabuleiro).

Um canto é composto pelas quadriculas da mesma cor. Existe um canto amarelo e outro vermelho.

Preparação:

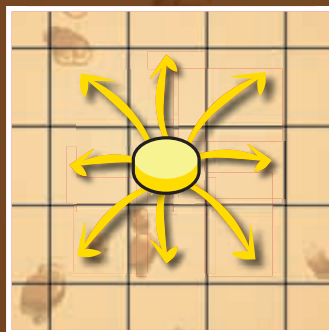
Cada jogador escolhe uma cor e coloca as 15 peças dessa cor no seu canto, aquele com a mesma cor de fundo.



Jogo:

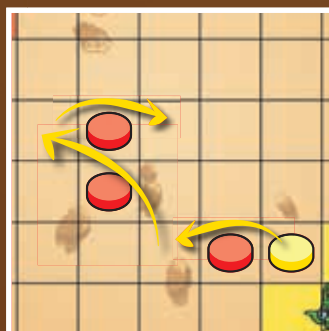
Na sua vez, o jogador TEM de fazer UMA de duas coisas:

- mover uma peça sua para um espaço quadrado adjacente que esteja livre, em qualquer direcção (incluindo a diagonal).



OU

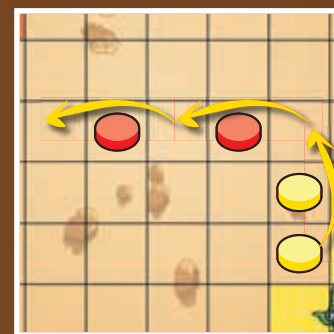
- saltar com a sua peça sobre UMA outra peça que esteja adjacente, para um espaço livre, em qualquer direcção (incluindo a diagonal).



- a peça sobre a qual salta pode ser uma peça sua ou do adversário.

- um jogador pode fazer vários saltos no mesmo movimento.

nota: uma peça NUNCA é eliminada do jogo, mesmo que outra peça salte sobre ela.



Vencedor:

Ganha o jogador que conseguir colocar uma ou mais peças da sua cor no canto do adversário e com isso o canto ficar completo.

O canto é considerado completo quando estiver com todos os seus espaços ocupados (mesmo que estejam lá uma ou mais peças do jogador que iniciou a partida nesse canto).

Dúvidas nas regras?
Envie-nos um email para:
info@mesaboardgames.pt

Nestes 3 exemplos
o jogador amarelo ganhou.

