

Nome do jogo: *MAGNUS*

Autor:

José Carlos Bandarra Rocha
 Curso de Técnico de Construção Civil 1º ano
 Escola Profissional da Região Alentejo – Pólo de Évora

Material: Um tabuleiro quadrado 9 por 9.

5 Peças cor-de-rosa numeradas de 1 a 5, e 5 peças azuis numeradas de 1 a 5. Duas peças negras com rebordo rosa e duas peças negras com rebordo azul.

Objetivo: Capturar as duas peças negras com rebordo, da cor do adversário.

Faixa etária: A partir dos 16 anos

Regras:

A peça negra com rebordo:

- pode capturar qualquer peça do adversário e pode ser capturada por qualquer peça adversária;
- pode avançar uma casa em qualquer direção, em cada turno;
- depois de capturar uma peça numerada, fica empilhada sobre a respetiva peça;
- depois de capturar uma peça numerada, pode avançar até ao número de casas da peça que capturou;
- nas próximas capturas, as peças capturadas são postas fora do tabuleiro;
- as capturas são opcionais e apenas se pode capturar uma peça por turno, não se podem fazer capturas múltiplas.

As peças de cor numeradas :

- só podem ser capturadas por peças de cor com um numero igual ou número superior;
- depois de capturar uma peça, esta fica empilhada sobre a respetiva peça;
- quando qualquer peça numerada captura outra, pode começar a mover-se para trás, segundo as suas regras. (Esta regra não se aplica à peça negra com rebordo);
- nas próximas capturas, as peças capturadas são postas fora do tabuleiro;

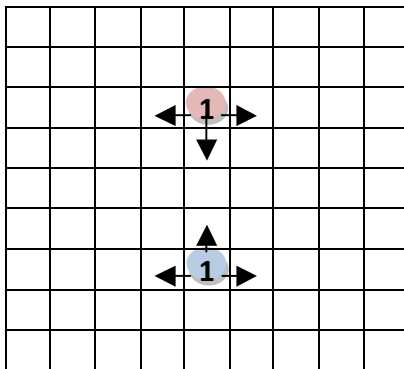
- as capturas são opcionais e apenas se pode capturar uma peça por turno, não se podem fazer capturas múltiplas.

- A peça numerada com o número 1, pode avançar para a frente, esquerda e direita, apenas uma casa, em cada turno.

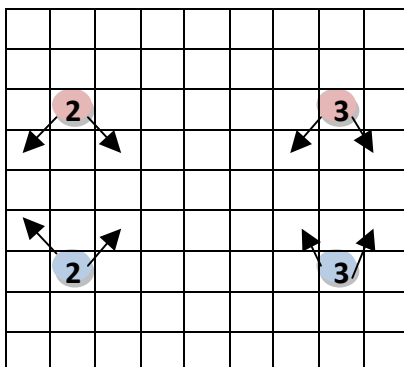
- As peças numeradas com o número 2 e 3, só podem avançar uma casa na diagonal, em cada turno.

- As peças numeradas com os números 4 e 5 podem avançar para norte, este, oeste, nordeste e noroeste (ou seja, podem avançar em qualquer direção desde que não recuem a sua posição). Podem avançar uma casa em cada turno, mas quando capturarem uma peça, podem avançar nas mesmas direções, duas casas.

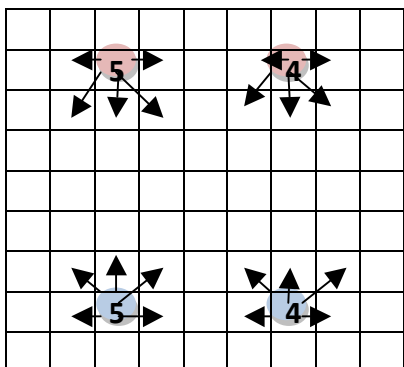
Exemplos:



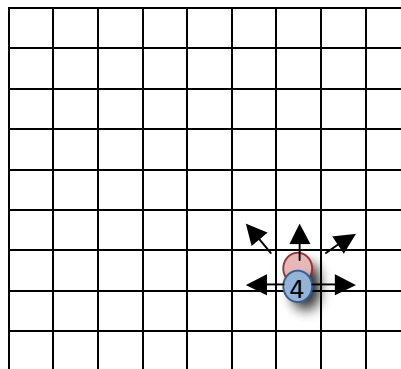
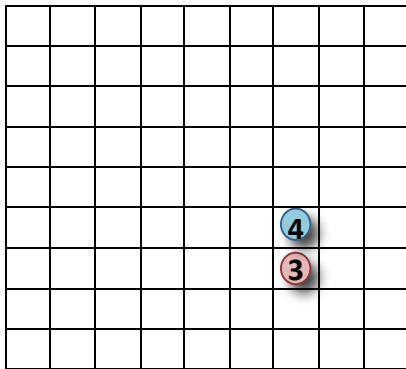
Movimentos da peça numerada com o nº1:



Movimentos das peças numeradas com os nºs 2 e 3:

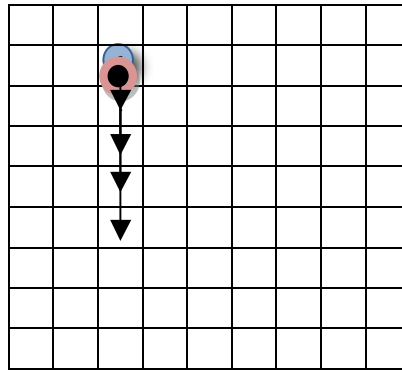
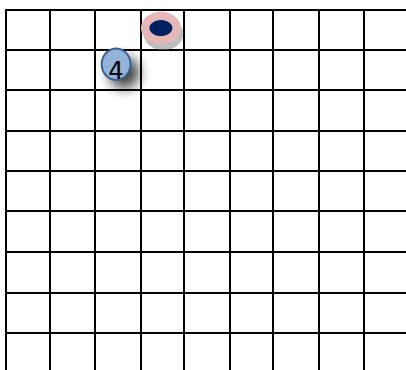


Movimentos das peças numeradas com os nºs 4 e 5:



só podem ser capturadas por peças de cor com um número igual ou número superior; depois de capturar uma peça, esta fica empilhada sobre a respetiva peça; quando qualquer peça numerada captura

outra, pode começar a mover-se para trás, segundo as suas regras. Esta regra não se aplica à peça negra com rebordo;



pode capturar qualquer peça do adversário e pode ser capturada por qualquer peça adversária; pode avançar uma casa em qualquer direção, em cada turno; depois de capturar uma peça numerada, fica

empilhada sobre a respetiva peça; depois de capturar uma peça numerada, pode avançar até ao número de casas da peça que capturou;