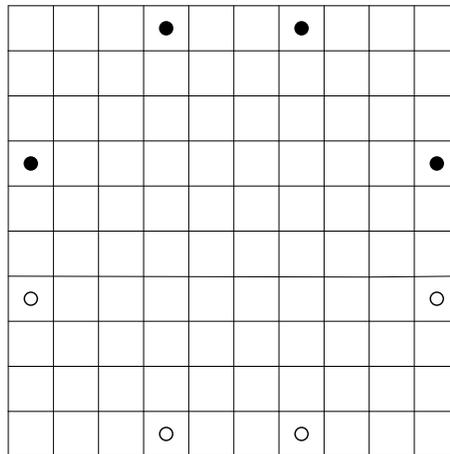


# Amazonas

Walter Zamkaskas

Este jogo acontece num tabuleiro quadriculado de forma e tamanho que se quiser (pode ser um tabuleiro de xadrez ou damas, mas usualmente usa-se um tabuleiro  $10 \times 10$ ). Cada jogador dispõe de algumas peças, todas iguais, as amazonas. Cada movimento consiste em deslocar uma amazona, que se move como uma rainha do xadrez, e, logo de seguida, em disparar em direcção a qualquer casa do tabuleiro (vazia) atingível a partir da casa de chegada da peça deslocada; o quadrado atingido fica para sempre indisponível para ambos os jogadores. Não se pode sequer saltar sobre ele. Não há capturas. Como em cada jogada desaparece uma casa do tabuleiro, o jogo tem de acabar. Perde quem se vir privado de movimentos legais.



## Referências

- [1] Theodore Tegos, *The Game of Amazons*,  
<http://www.cs.ualberta.ca/~tegos/amazons/>

## 0.1 Como fazer registros

Para registrar um jogo de Amazonas utilizamos a notação algébrica. Cada coluna do tabuleiro é referenciada por uma letra, de  $a$  até  $j$ , a cada linha horizontal corresponde um número, de 1 a 10. Uma jogada fica completamente descrita se se indicar, o número da jogada, a casa de partida da peça deslocada, a casa de chegada, separadas por um "-" ao que se segue a casa destruída, terminando com ";".

Supõe-se que as Brancas jogam primeiro.

Por exemplo, o diagrama abaixo mostra o tabuleiro depois de um lance de cada um dos jogadores. As duas jogadas foram as seguintes:

$$1.d1 - d5, g8; g10 - d7, h3;$$
