

EPAMINONDAS

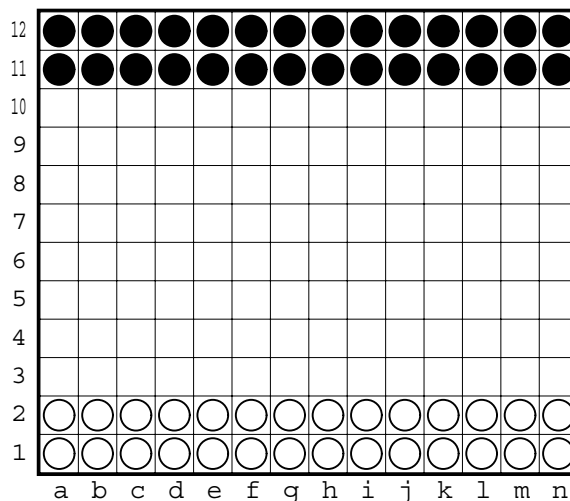


História

Este jogo foi inventado por Robert Abbott em 1963. Chamava-se originalmente *Crossings* e foi publicado pela primeira vez em 1969 em [GG]. Nessa altura, o jogo ocorria num tabuleiro de 8 linhas por 8 colunas. Quando foi revisto e publicado em 1975, passou a ser designado por *Epaminondas*, o general de Tebas que inventou a falange e a usou para derrotar os Espartanos em 371 a.C.

Material

Um tabuleiro quadrado de 12 linhas por 14 colunas. 28 peças Brancas e 28 peças Negras.



Definições

Falange – Uma falange é constituída por uma linha de uma ou mais peças adjacentes da mesma cor (seja na ortogonal ou na diagonal).

Regras

Uma falange move-se através da linha que a define, numa distância máxima igual ao número de peças que a constituem (por exemplo, uma falange de quatro peças pode-se mover até quatro quadrados).

Se a falange, enquanto se move, encontrar uma falange inimiga constituída por um número menor de peças, esta segunda falange é capturada. A falange pára, ficando a primeira peça no quadrado onde se situava a primeira peça da falange inimiga. Nos restantes casos, a falange só pode percorrer quadrados vazios.

A captura não é obrigatória.

Movimento – No seu turno, cada jogador move uma das suas falanges.

Objectivo

Ganha o jogador que, no início do seu turno, tiver mais peças na sua última linha (por exemplo, se as Brancas, antes de jogarem, tiverem três peças na 12ª linha e as Negras duas peças na 1ª linha, então as Brancas ganharam o jogo).

Notas

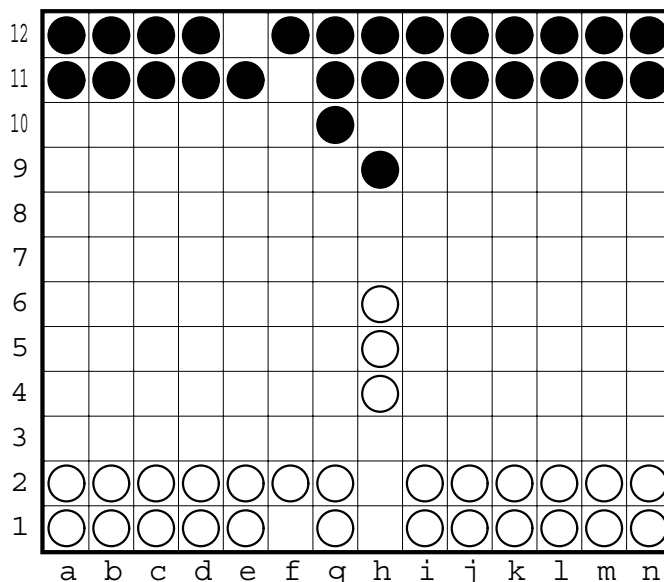
Uma peça isolada é uma falange de dimensão um, podendo mover-se para qualquer quadrado adjacente (quer na ortogonal, quer na diagonal).

Não é obrigatório mover uma falange inteira. Se o jogador tiver, por exemplo, uma linha de cinco peças, pode mover somente as três primeiras (ou seja, mover uma falange de dimensão três).

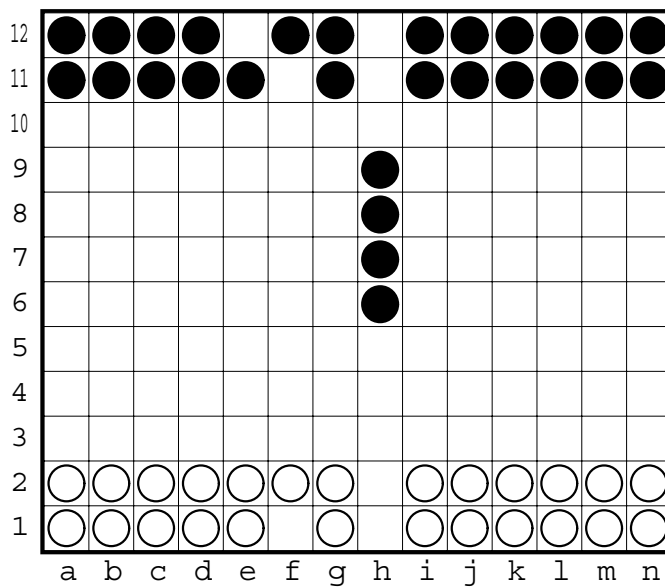
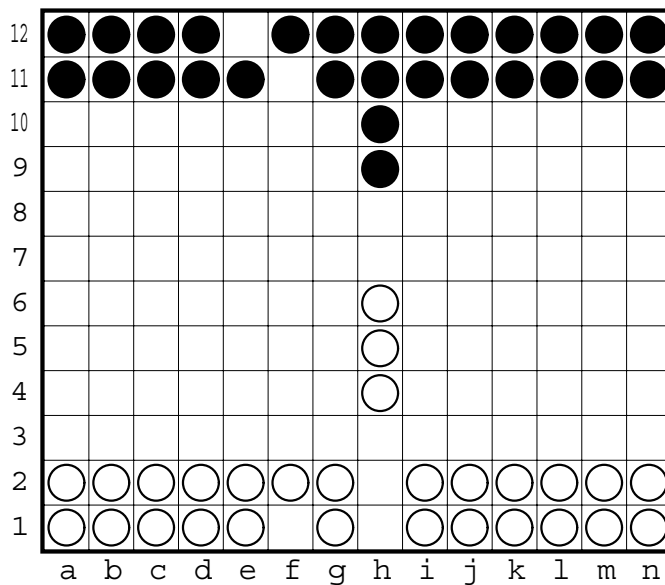
As falanges movem-se num dos dois sentidos da linha que as define (por exemplo, uma falange horizontal pode-se mover para a esquerda ou para a direita).

A condição de vitória é verificada antes do jogador efectuar a sua jogada. Se, depois do movimento, um jogador tiver mais peças na sua última linha do que o adversário, este tem ainda uma oportunidade de equilibrar novamente a posição do tabuleiro (quer capturando peças na sua 1ª linha, quer colocando peças na sua última linha).

Um exemplo de movimento de falanges. A partir da posição inicial, as Brancas moveram um quadrado a falange definida diagonalmente pelas peças f1-g2 ficando a primeira peça da falange em h3. Este movimento descreve-se na notação por f1,g2-h3. Em seguida, as Negras moveram e12,f11-h9. Depois, as Brancas continuaram com a falange horizontal de h1 a h3, movendo-a o máximo de 3 casas, ou seja, h1,h3-h6. O resultado destes três movimentos pode-se observar no seguinte diagrama.

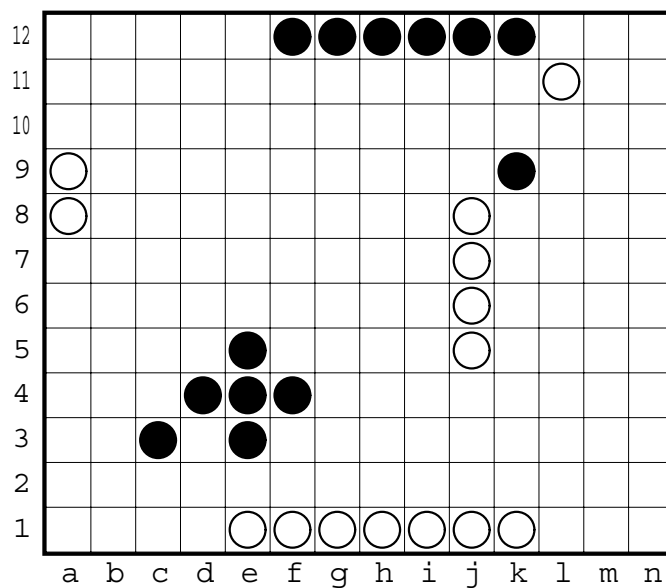


No seguinte diagrama temos um exemplo de captura de falanges. A falange negra h12,h9, com quatro peças, move-se três quadrados para baixo até encontrar a primeira peça da falange branca, de dimensão três. Dado que a falange branca é menor, ela é capturada e removida do tabuleiro. Se a falange branca fosse igual ou maior que a falange negra, este movimento não poderia ter sido efectuado.



O diagrama seguinte mostra uma posição onde as Brancas estão em vantagem. A falange horizontal branca da linha 1 é constituída por sete peças, podendo resistir aos ataques das duas potenciais falanges Negras (e5,c3 e

e5,e3). Já a falange horizontal negra na 12ª linha com seis peças não consegue evitar o ataque das duas falanges verticais Brancas (a8,a9 e j5,j8) que estão separadas por oito colunas. As Brancas começam o ataque com j5,j8-j12, desgastando a falange horizontal negra com sucessivas capturas. Quando esse ataque terminar, a falange da coluna a pode avançar sem resistência até à casa a12.



Referências

[GG] SACKSON, S., *A Gamut of Games*, Random House, 1969.