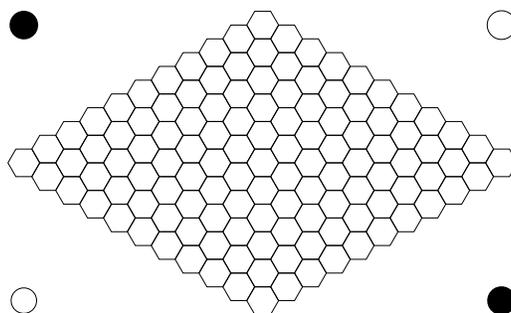


# Hex

Piet Hein, John Nash

Hex joga-se num tabuleiro como o ilustrado abaixo. Há dois jogadores, E e D. Cada jogada consiste em colocar um disco (negro para E, branco para D) num dos hexágonos. O jogador E ganha se conseguir criar um caminho que una as margens negras (NW e SE), o jogador D ganha se unir as margens brancas (SW e NE).

Vale a *pie rule*: no seu primeiro lance, o segundo jogador pode trocar de cores e aproveitar o lance efectuado pelo seu adversário.



## Referências

- [1] Browne, C., *Hex Strategy: Making the Right Connections*, A. K. Peters 2000