

Y

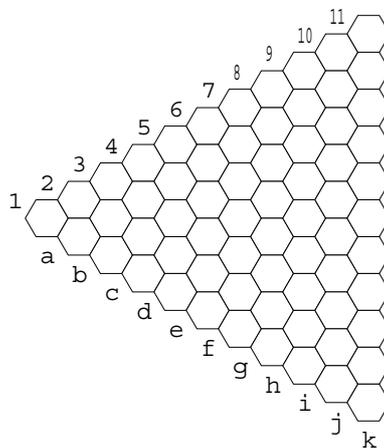


História

Este jogo foi inventado por Charles Titus e Craige Schensted. Trata-se de um jogo de conexão inspirado no Hex, mas aqui o objectivo consiste em ligar as três margens.

Material

Um tabuleiro triangular com onze hexágonos de lado, 30 peças brancas e 30 peças negras.



Definições

Adjacência — duas peças dizem-se adjacentes se os hexágonos que ocupam partilham uma aresta.

Grupo — um conjunto de peças adjacentes da mesma cor.

Y — um grupo que ligas as três arestas.

Regras

Os dois jogadores alternam colocando uma peça da sua cor num hexágono livre do tabuleiro.

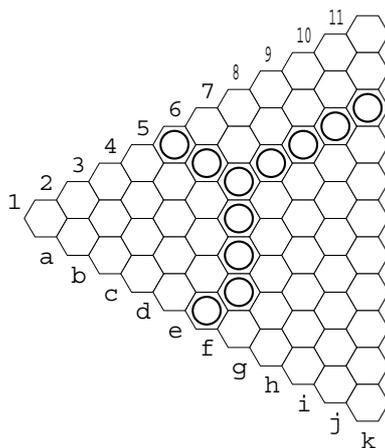
Após a primeira jogada, o segundo jogador tem a opção de trocar as cores (i.e., torna-se no primeiro jogador, e o adversário joga de imediato como segundo).

Objectivo

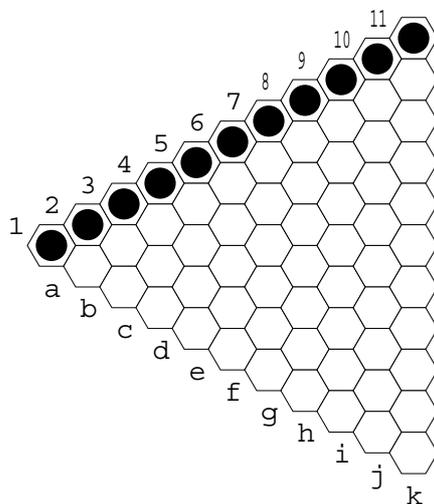
Ganha quem conseguir construir um Y da sua cor.

Notas

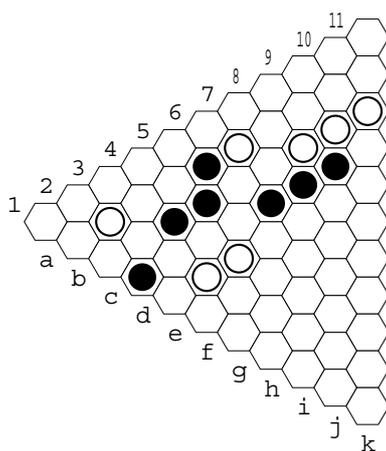
O diagrama seguinte mostra um Y:



Cada canto pertenece a duas margens, podendo ser utilizados para formar um Y. O seguinte grupo também é um Y:



O exemplo seguinte ilustra um final de partida, em que as Negras têm vantagem decisiva, independentemente de ser, ou não, a sua vez de jogar. Qualquer ataque das Brancas pode ser neutralizado. Por exemplo, se as Brancas jogam d2, as Negras respondem e2, transformando a sua ligação virtual em efectiva.

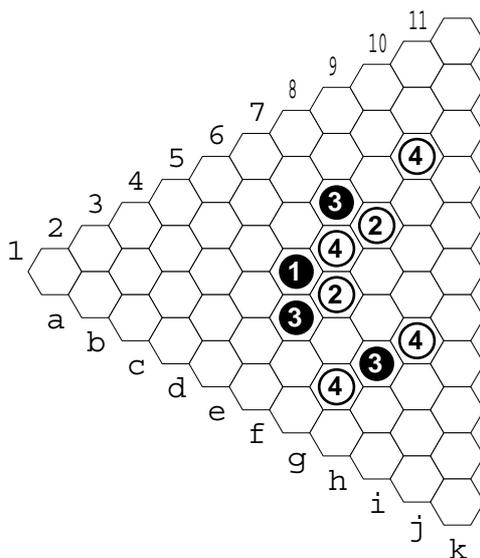


A principal estratégia, como acontece frequentemente em jogos de conexão, consiste em maximizar o número ligações possíveis, evitando que o adversário faça o mesmo. Tudo o que se disse sobre o Hex vale também para o Y.

Variantes

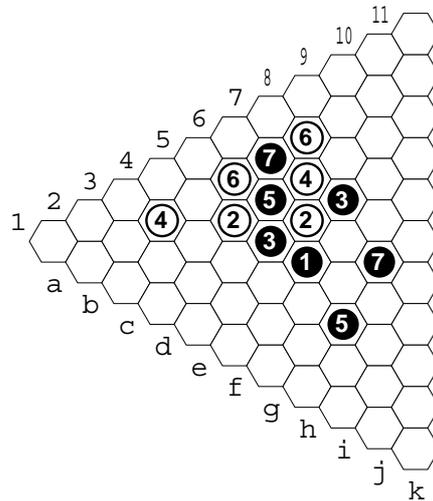
Uma variante muito interessante consiste em aplicar o modificador *progressivo* ao Y. Assim, o primeiro jogador faz uma jogada inicial, depois o segundo faz duas consecutivas, o primeiro agora faz três, e assim sucessivamente... Há, contudo, uma restrição, para que o jogo não se torne trivial: ninguém pode, na mesma jogada, colocar duas peças adjacentes ao mesmo grupo!

O próximo diagrama mostra os quatro primeiros lances num jogo de Y progressivo. As Negras jogaram primeiro. Na segunda jogada, as Brancas colocam quatro peças. As peças h2 e j4 criam uma ameaça de conexão dupla com h4. As Negras não conseguem opor-se a ambas na mesma jogada (isto é, jogando h3 e i4) porque estas peças pertenceriam ao mesmo grupo.



Uma outra variante, mais lenta, caracteriza-se por cada jogada consistir na colocação de duas peças (excepto no primeiro lance, em que o primeiro jogador coloca somente uma peça). A mesma restrição vale também aqui (as

peças jogadas não podem pertencer ao mesmo grupo). O diagrama seguinte mostra as jogadas iniciais de um jogo com estas regras:



Após a quarta jogada das Negras a sua vantagem posicional é já aparente.

Referências

- [1] Schensted, C. & Titus, C., *Mudcrack Y & Poly-Y*, Neo Press, 1975