

APRESENTAÇÃO

- um tabuleiro de jogo;
- 2 zonas de armazenagem;
- 20 barreiras e 4 piões.

OBJECTIVO DO JOGO

Atingir em primeiro lugar a linha oposta à sua linha de partida (fig 7)

REGRA PARA 2 JOGADORES

No início da partida, as barreiras são colocadas na zona de armazenamento (10 para cada jogador).

Cada jogador coloca o seu pião no centro da sua linha de partida (fig. 1).

Um sorteio determinará quem começa.

Desenrolar de uma partida

Um de cada vez, cada jogador escolhe deslocar o seu pião ou colocar uma das suas barreiras.

Quando já não tem barreiras, um jogador é obrigado a mudar o seu pião.

Deslocação dos piões:

Os piões deslocam-se de uma casa, horizontalmente ou verticalmente, para a frente ou para trás (fig 2); as barreiras devem ser contornadas (fig 3).

Colocação das barreiras :

Uma barreira deve ser colocada exactamente entre 2 blocos de 2 casas (fig4). A colocação das barreiras tem por finalidade atrasar o adversário, mas é proibido fechar totalmente o acesso à sua linha de finalidade: deve-se sempre deixar uma solução (fig 5).

Face a face:

Quando os 2 piões se encontram face a face em duas casas vizinhas não separadas por uma barreira, o jogador que deve jogar pode saltar o seu adversário e colocar-se atrás dele (fig 6, 8, 9).

FIM DA PARTIDA

O primeiro jogador que atinge uma das 9 casas da linha oposta à sua linha de partida ganha a partida (fig 7).

DURAÇÃO DE UMA PARTIDA

De 10 a 20 minutos.

Em torneio, é poss'vel atribuir a cada jogador um tempo limitado.

REGRA PARA 4 JOGADORES

No início da partida, os 4 piões são colocados no centro de cada um dos 4 lados do tabuleiro e cada jogador dispõe de 5 barreiras.

As regras são estritamente idênticas.*

* (fig 10).