

Yavalath

Um jogo de estratégia para 2 ou 3 jogadores.

INTRODUÇÃO

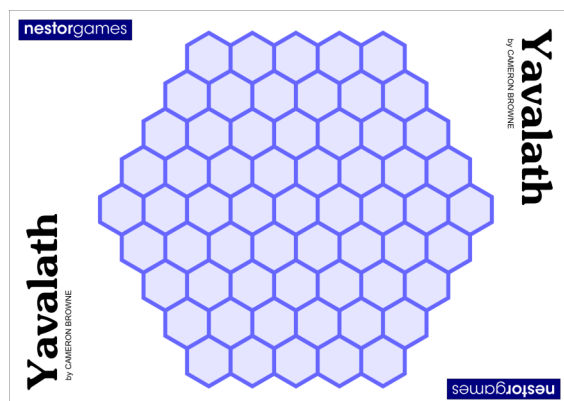
Yavalath é um jogo de tabuleiro que foi projetado por um programa chamado **Ludi** (inventado por Cameron Browne) em 2007.

O objetivo de **Yavalath** é colocar quatro peças em linha sem antes colocar tres peças em linha..

MATERIAL

Este é o material necessário para jogar **Yavalath**:

- Um tabuleiro hexagonal com 61 hexágonos como este:



- 30 peças brancas e 30 peças pretas (pedras).
- 20 peças vermelhas (para a variante para três jogadores)

REGRAS DO JOGO

O jogo começa com o tabuleiro vazio.

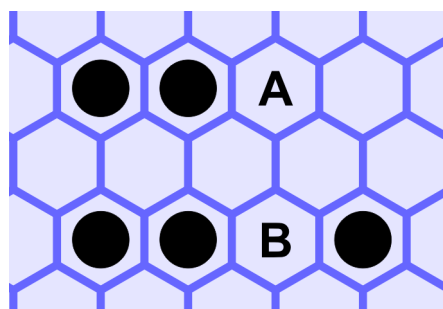
Cada jogador escolhe uma cor: *Branças* ou *pretas*.

Começando com as *brancas*, os jogadores se alternam colocando uma *pedra* das suas cores em qualquer casa vazia do tabuleiro.

FIM DO JOGO

O jogo acaba em um dos seguintes casos:

- Um dos jogadores **vence** o jogo formando uma linha de quatro (ou mais) *pedras* da sua cor.
- Um dos jogadores **perde** uma partida formando uma linha de três *pedras* da sua cor sem formar uma linha de quatro *pedras* ao mesmo tempo.
- O tabuleiro enche antes que algum jogador vença ou perca. Nesse caso o jogo termina em um **empate**.



O jogador das pretas vence se jogar em "B", mas perde se jogar em "A".

VARIANTE PARA 3 JOGADORES

Esta variante é jogada com as mesmas regras, exceto que os jogadores devem impedir a vitória do próximo jogador se possível, e qualquer jogador que formar uma linha de três *pedras* sem formar uma linha de quatro *pedras* ao mesmo tempo é removido do jogo (mas não as suas *pedras*). O vencedor é o último jogador restante no jogo ou o primeiro jogador a formar uma linha de quatro *pedras*.

(O terceiro jogador usa as peças vermelhas)

PENTALATH

Também é possível jogar um jogo chamado **Pentalath** com seu tabuleiro de **Yavalath**! O objetivo é formar uma linha de cinco *pedras*, sendo que grupos inimigos sem nenhuma liberdade são capturados após cada jogada (como no Go). O **Pentalath** também foi inventado pelo programa Ludi.

www.cameronius.com