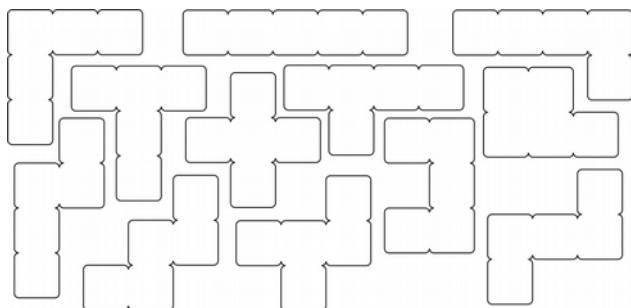


Um Jogo de Estratégia para 2 jogadores por
Néstor Romeral Andrés

INTRODUÇÃO

Pent-Up é um jogo que usa peças em forma de pentominós. Um pentominó é um conjunto de 5 quadrados congruentes e conectados ao longo dos seus vértices. Existem 12 pentominós diferentes:

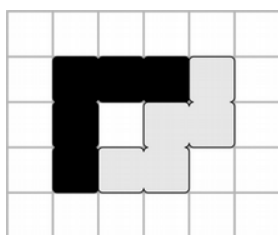


Os pentominós

Os jogadores colocam as suas peças, alternadamente de acordo com as regras abaixo descritas, tentando cada jogador ter 12 pentominós de diferentes formas da mesma cor (preto ou branco). As laterais das peças são ligeiramente dentadas para melhor percepção da forma. O jogo inclui estojo para arrumação.

COMO JOGAR

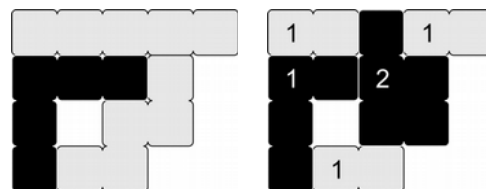
O jogador com as peças brancas começa o jogo colocando uma peça na superfície de jogo. O jogador com as peças pretas coloca em seguida uma peça adjacente à peça branca, de forma a encaixar numa grelha ortogonal imaginária.



Exemplo de abertura (grelha imaginária desenhada a cinza)

A partir daqui, os jogadores vão alternando turnos colocando as suas peças de acordo com as seguintes regras:

- A peça tem de estar alinhada com a grelha ortogonal imaginária.
- A peça tem de ser colocada na mesa adjacente a outra peça, ou em cima de pelo menos 2 peças, de qualquer cor
- A peça tem de ficar deitada, com todos os seus quadrados apoiados, seja pela mesa ou por uma peça no nível inferior.
- A peça tem de ser colocada no nível **mais alto** legalmente possível.



Exemplo: O jogador com a cor Branca coloca a peça 1x5 no nível 1. O jogador com a cor Preta escolhe a peça em forma de 'b', e coloca-a no nível 2, obrigatoriamente. A altura de cada nível é indicada com números para percepção. (O jogador com a cor preta tinha outras hipóteses onde jogar a peça 'b'. Consegue descobrir?) Note que havia apenas um pentominó que poderia ser colocado no nível 1. Sabe qual?

FIM DE JOGO

O jogo termina quando todas as peças forem jogadas. O jogador que possuir mais peças no nível mais alto vence (se existirem 5 níveis, conta só o nível 5). Em caso de empate, o segundo nível mais alto, depois o terceiro nível mais alto, e assim sucessivamente.

ESTRATÉGIAS

A regra 'd' (obrigatoriedade de colocar no nível mais alto) é a chave para a vitória. Forçar o oponente a colocar duas peças adjacentes no nível mais alto, para que seja possível colocar uma diretamente em cima das duas. Mas cuidado: o timing é importante. Forçar essa jogada muito cedo no jogo ou muito tarde, é derrota certa!

VARIANTE

O jogo desenrola-se normalmente, mas vence quem tiver mais peças no nível **mais baixo**.

PUZZLES

- Consegue chegar ao sexto nível, de acordo com as regras de colocação?
- Para este puzzle ignore a regra 'd'. Pegue em qualquer peça preta. Rodeie a mesma com o menor número possível de peças brancas (todas as laterais tem de tocar em peças brancas). Conseguirá depois rodear as brancas com as restantes peças pretas?

Se gostou deste jogo, experimente o jogo **SEVEN**.