

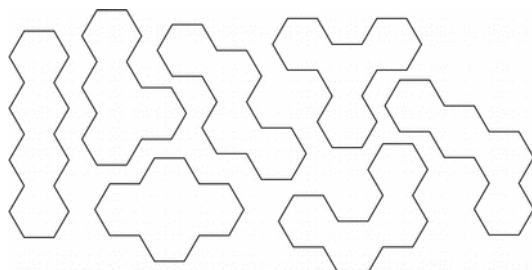


SEVEN

Um jogo de estratégia para 2 jogadores criado por
Néstor Romeral Andrés

INTRODUÇÃO

SEVEN é um jogo que usa poli-hexágonos, chamados tetra-hexágonos. Existem 7 tetra-hexágonos diferentes (daí o nome do jogo):



Os Tetra-hexágonos

Os jogadores colocam as suas peças alternadamente de acordo com algumas regras simples, tentando ter o maior número de peças possíveis no nível superior no final do jogo.

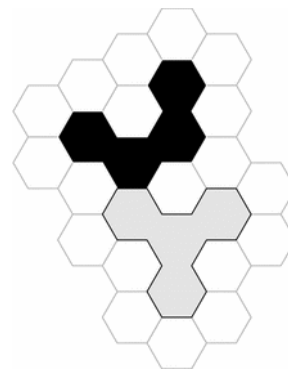
Note que algumas peças não são simétricas e podem ser colocadas com qualquer face para cima.

COMPONENTES

Cada jogador tem 7 tetra-héxagonos diferentes da mesma cor (preto ou branco). O jogo inclui estojo de arrumação.

COMO JOGAR

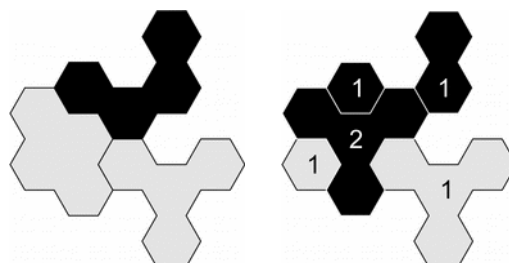
O jogador com as peças brancas começa por colocar uma peça branca na superfície de jogo. O jogador com as peças pretas joga uma peça adjacente de forma que encaixe numa grelha hexagonal imaginária.



Exemplo de abertura
(grelha hexagonal imaginária a cinzento)

A partir daqui, os jogadores alternam turnos jogando uma peça da sua cor, de acordo com as seguintes regras:

- A peça tem de estar alinhada com a grelha hexagonal imaginária.
- A peça escolhida tem de ser colocada no nível mais alto possível.
- A peça tem de ser colocada ou numa mesa adjacente a uma peça já jogada, ou em cima de pelo menos duas peças, independentemente das suas cores.
- A peça tem de permanecer suportada, seja na mesa ou em cima de outras peças, com todos os seus hexágonos apoiados.



Exemplo: O jogador com as peças brancas joga uma peça em forma de 'O' no nível 1. O jogador com as peças pretas escolhe a peça em forma de 'Y', jogando-a no nível 2, obrigatoriamente. Os Níveis estão assinalados com números para fácil interpretação. (O jogador com as peças pretas tinha 4 hipóteses onde jogar o 'Y'. Consegue encontrá-las?) Atenção, qualquer peça que o jogador preto escolha, terá sempre de a colocar no nível 2, porque o jogador branco criou um espaço que suportará qualquer peça.

FIM DO JOGO

O jogo acaba quando todas as peças tiverem sido colocadas. O jogador com mais peças no nível mais alto é o vencedor (se há 3 níveis de altura, conta-se só o último nível). Em caso de empate, conta-se o segundo nível mais alto, depois o terceiro nível mais alto e assim sucessivamente.

ESTRATÉGIAS

A regra 'b' (obrigatoriedade de colocar a peça no nível mais alto) é a chave para a vitória. Force o seu oponente a colocar 2 peças adjacentes no mesmo nível, para que possa colocar a sua peça em cima da dele. Mas, atenção, o momento é importante. Se forçar essa jogada demasiado cedo ou tarde, é derrota certa!

VARIANTE

Joga-se normalmente, mas vence o jogador que tiver mais peças no nível mais baixo.

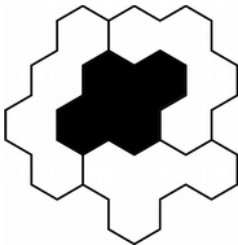
PUZZLES

O 5º nível

Consegue chegar ao nível 5 colocando todas as peças de acordo com as regras?

A ilha

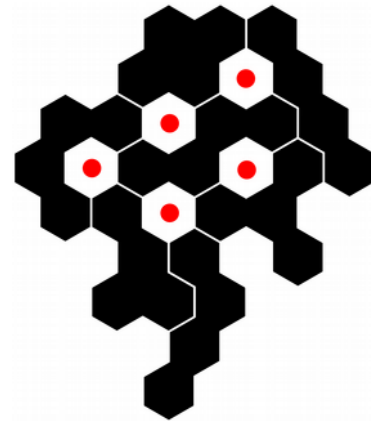
Pegue numa peça preta qualquer. Rodeie a peça preta com o menor número de peças brancas possível (todos os lados da peça preta tem de estar a tocar em peças brancas). Consegue depois rodear as peças brancas com o resto das pretas?



Exemplo: A peça preta (o vulcão) está rodeada por 3 peças brancas (a ilha). Consegue rodear a ilha com as restantes peças pretas?

Os buracos

A seguinte ordenação de peças tem 5 buracos:



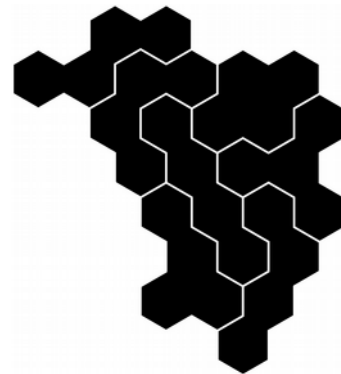
Consegue organizar as peças de forma a obter mais buracos? Qual é o número máximo de buracos que consegue criar?

Agora, remova uma das peças, quantos buracos consegue criar?

Quantos buracos consegue criar usando as 14 peças?

O imitinhas

Organize as peças pretas numa forma qualquer. Consegue agora cobrir todas as peças pretas com as brancas para que cada peça branca esteja em cima de duas pretas?



Exemplo do setup: consegue cobrir a totalidade com as peças brancas?