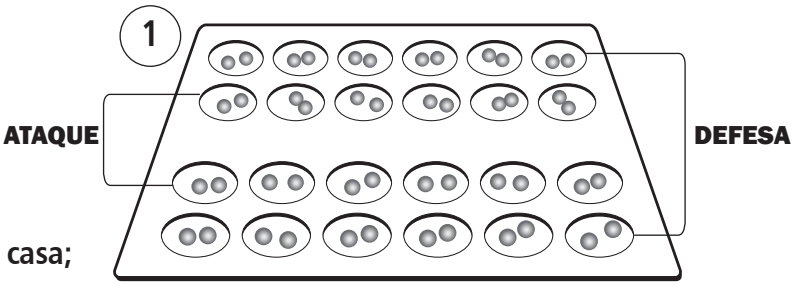
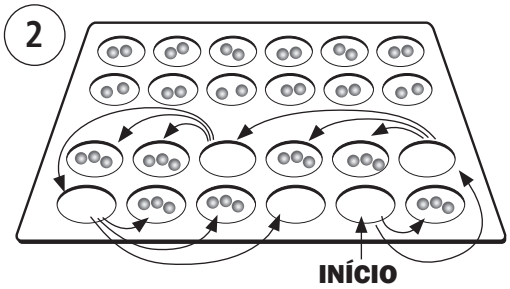
REGRAS DO JOGO
NÍVEL BÁSICO

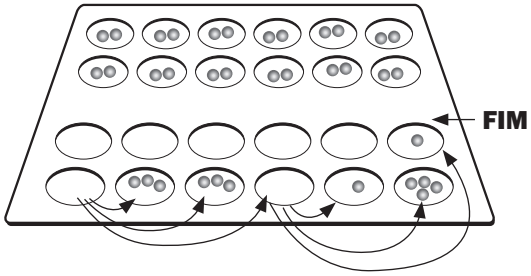


1. Preencha o tabuleiro com 02 peças em cada casa;

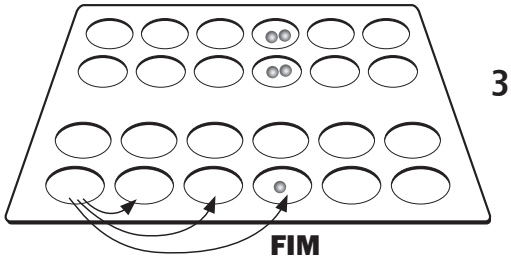
2. O objetivo da primeira jogada é o de abrir a maior quantidade possível das casas da fileira do ataque. Assim, escolha a casa onde vai começar. Pegue todas as peças dessa casa e distribua-as pelas casas imediatas, sempre no sentido anti-horário (contrário ao sentido dos ponteiros do relógio). Deixa apenas 01 peça em cada casa. A casa inicial fica vazia;



Atenção redobrada com a última peça que você tem em mãos. Quando esta última peça cair em uma casa que tenha outra(s), a jogada continua. Junte a esta as demais peças que estão nessa casa e continue a distribuição dessas peças pelas casas imediatas, sempre obedecendo ao sentido anti-horário. A casa onde reinicia a jogada fica vazia.

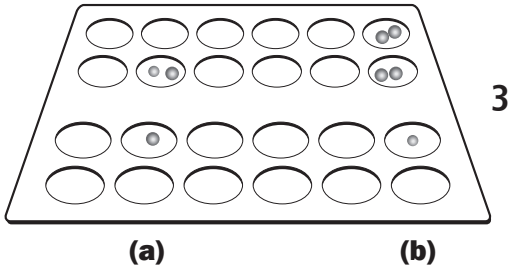


3. A jogada só termina quando a última peça em mãos cair em uma casa vazia.
As situações abaixo podem acontecer:



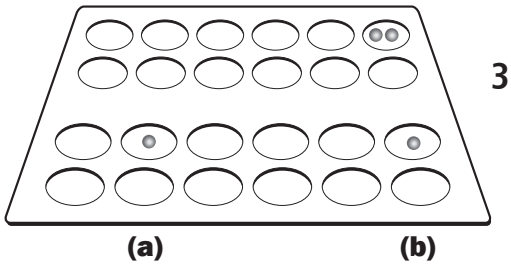
3.1

3.1 Se essa casa vazia estiver na defesa, a jogada termina. Não foi atacado nenhum alvo. Foi apenas um movimento estratégico. É a vez do adversário jogar.



3.2

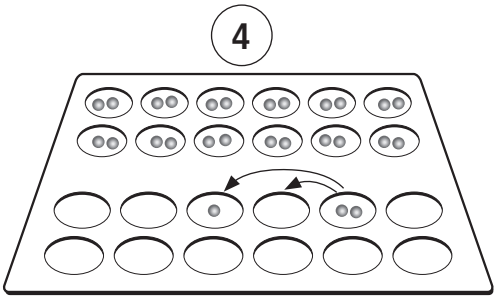
3.2 Considera-se ataque vitorioso quando a última peça em mãos cai numa casa vazia da fileira do ataque e, simultaneamente:
a) na casa da fileira do ataque do adversário houver alguma peça: as peças da referida casa adversária são capturadas e retiradas do tabuleiro.
b) tanto a casa da fileira de ataque quanto a casa da fileira da defesa do adversário tiverem peças: todas as peças dessas casas são capturadas e retiradas do tabuleiro.
Depois da captura é a vez do adversário jogar.

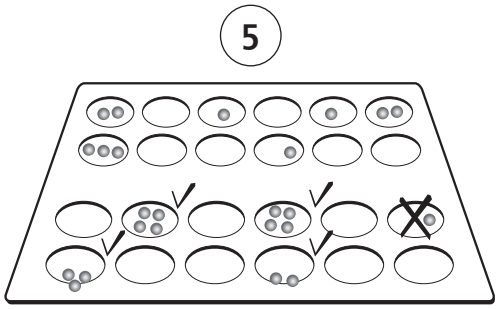


3.3

3.3 Considera-se ataque inofensivo quando a última peça em mãos cai em uma casa vazia na fileira do ataque e, simultaneamente:
a) as duas casas da coluna adversária atacada (casa de ataque e da defesa) estiverem vazias; ou quando
b) a casa do ataque da coluna adversária atacada estiver vazia mesmo que a respectiva casa da defesa contenha peças.
Depois do ataque não vitorioso a jogada termina. É a vez do adversário jogar.

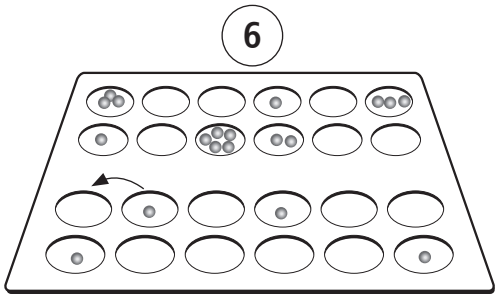
4. Nas jogadas seguintes, primeiro escolha a coluna a capturar; faça cálculos de como alcançar essa coluna. Há casos onde podemos realizar uma captura direta, isto é, a partir de uma única casa. Em outros casos precisamos fazer conexões de peças de várias casas até conseguir capturar as peças do adversário.

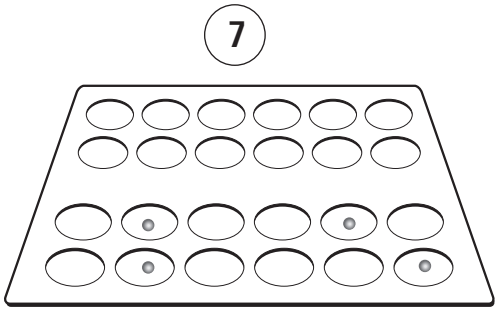




5. A movimentação das peças pelo tabuleiro faz com que as casas fiquem com diferentes quantidades em seu interior. Nesta 1ª fase, as jogadas são iniciadas em qualquer casa que contenha mais de uma peça. É proibido iniciar a jogada em uma casa que tenha apenas uma peça.

6. Depois de seguidas capturas e retiradas de peças do tabuleiro, o jogo chega à 2ª fase. Nesta fase as casas ficam com apenas 01 peça em seu interior. Nenhuma casa contém mais de uma peça. Agora a regra é movimentar cada peça individualmente, de casa em casa, sem juntá-la às demais, eliminando as peças das casas/colunas do adversário que estiverem na sua trajetória, conforme o item 3.2.





7. O jogo só termina quando todas as peças do adversário são capturadas e retiradas do tabuleiro.

8. No Ntxuva não há jogadas obrigatórias. Pode-se capturar ou deixar de se capturar peças.

NÍVEL AVANÇADO

No início do jogo estabelece-se uma regra entre os jogadores para que em cada ataque vitorioso, além de o jogador retirar as peças da coluna adversária correspondente (ítem 3.2), o mesmo jogador tem direito a um bônus, isto é, o jogador escolhe, adicionalmente, uma e apenas uma casa do adversário, e retira todas as peças nela contidas.

São escolhidas as peças da casa que constitui ameaça a nossas peças em um próximo movimento do adversário. Esta retirada funciona como quebra de estratégia do adversário. Este é obrigado a pensar e a criar uma nova estratégia. Isto permite avaliar, também, a qualidade da tomada de decisão das crianças pois para cada decisão tomada e implementada surgem alternativas para um contra ataque.

Boa diversão!