

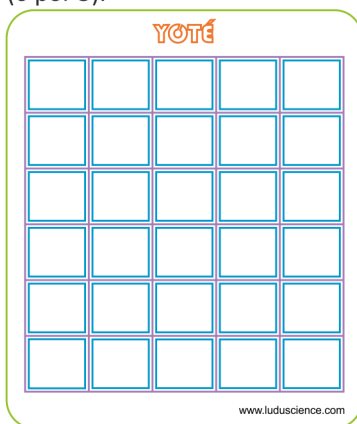
YOTÉ

Origem: África.

Jogo: O Yoté é um jogo matemático de confronto entre dois jogadores. De origem africana e classificado entre os melhores jogos de tabuleiro do mundo, este jogo desenvolve o raciocínio e a observação. As suas regras, apesar de simples, permitem uma grande variedade de movimentos e jogadas que originam mudanças repentinas no decorrer da partida. Exige dos jogadores um raciocínio rápido e criativo, desde o posicionamento da primeira peça até à percepção de que se ganhou ou perdeu a partida.

Material:

- Um tabuleiro de 30 casas (6 por 5).



- 24 peças, 12 lisas e 12 perfuradas.



Número de jogadores: Dois.

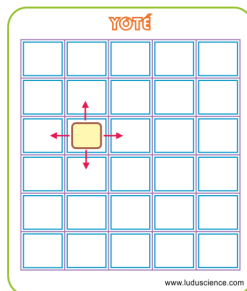
Objectivo: Capturar ou bloquear todas as peças do adversário. Vence aquele que elimina ou bloqueia o seu adversário para que não haja possibilidade de movimentos. Se ambos os jogadores ficarem com 3 peças ou menos no tabuleiro, a partida termina empatada.

Regras:

1. Os jogadores determinam quem começa e o tipo de peça com que vai jogar cada um.
2. A primeira jogada de cada jogador consiste em colocar uma peça sua numa casa vazia do tabuleiro. Nas jogadas seguintes cada jogador, alternadamente, pode optar entre colocar uma peça numa casa vazia, à sua escolha, no tabuleiro ou mover uma peça já colocada no tabuleiro.

3. Os movimentos das peças são feitos em direcção a uma casa vazia ao lado, no sentido horizontal ou vertical, mas nunca na diagonal.

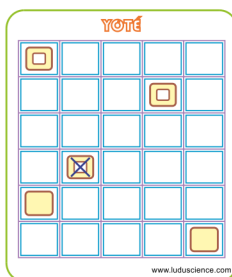
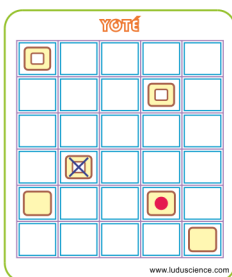
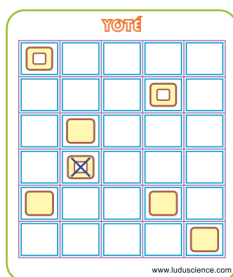
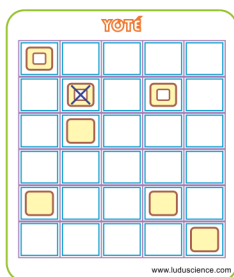
Exemplo: Na figura seguinte é possível ver para onde se pode mover a peça colocada no tabuleiro.



4. A captura ocorre quando uma peça pula por cima da peça do adversário, caindo na próxima casa livre. A peça que captura deve sair da casa adjacente à peça capturada e chegar, em linha recta na horizontal ou vertical, a outra casa adjacente que deve encontrar-se vazia.

5. Além de retirar a peça capturada, o jogador retira, à sua escolha, mais uma peça do tabuleiro. Assim, para cada captura, o jogador exclui no mínimo um total de duas peças do adversário.

Exemplo: Na sequência seguinte a peça furada marcada com uma cruz captura a peça lisa à sua frente saltando por cima, ficando na casa vazia imediatamente a seguir à peça capturada. Além disso, o jogador das peças furadas tem direito a retirar outra peça, por exemplo, a peça marcada com um círculo vermelho.



6. As capturas não são obrigatórias.

7. Caso um jogador sofra captura de uma peça e não possua outras sobre o tabuleiro, o seu adversário não poderá reivindicar a outra peça a que tinha direito.

8. Um jogador pode capturar várias peças do adversário com a mesma peça, até que não haja mais condições de pular. Durante a captura múltipla é obrigatório, depois de cada captura, retirar a segunda peça antes de prosseguir com outras capturas. É permitido retirar uma peça que lhe dê condição de continuar a capturar outras peças.

