

Labyrinthics

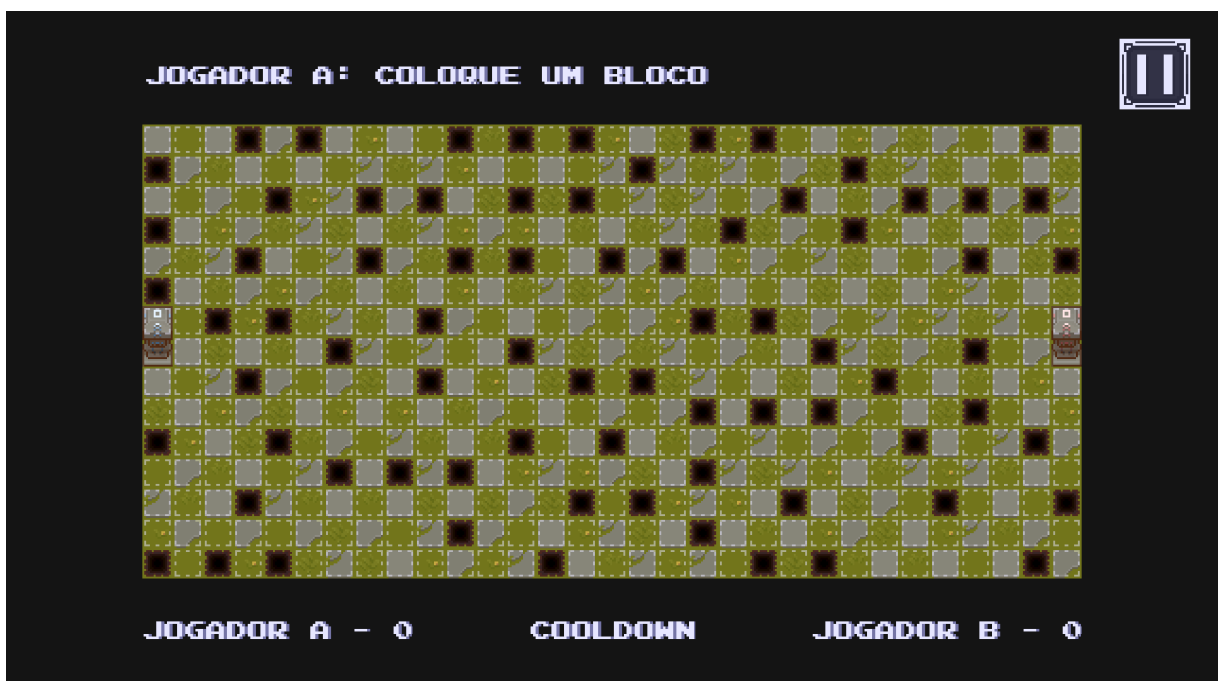
Neste jogo os jogadores são colocados em um tabuleiro 31x15 e devem, a cada turno, colocar ou quebrar um bloco e depois andar uma casa no tabuleiro. Os blocos trancam a casa no tabuleiro e impedem o movimento para ela. O jogador só pode quebrar um bloco caso não tenha quebrado um bloco nos últimos 3 turnos. Vence quem conseguir chegar ao outro lado do tabuleiro ou quem conseguir trancar completamente o oponente.

O tabuleiro

- Tem dimensões 31x15.
- Antes de iniciar o jogo, são dispostos aleatoriamente 75 "buracos", os quais não podem ser ocupados nem pelos jogadores, nem por blocos.

Regras

- O jogo inicia com os jogadores na metade horizontal do tabuleiro, em bordas opostas. A figura abaixo ilustra a posição inicial dos jogadores.



- As jogadas são alternadas entre os jogadores.
- A cada turno, o jogador da vez coloca um bloco em uma casa que não esteja ocupada por buracos, jogadores ou outros blocos. Ou o jogador quebra um

bloco se possível e se for de sua vontade. Por fim, o jogador move-se uma casa, nesta ordem.

- Os jogadores podem se mover apenas para casas ortogonalmente adjacentes, como na figura abaixo:



- Os jogadores não podem permanecer e nem pular casas que possuem blocos ou buracos.
- Quebrando blocos:
 - Os jogadores podem escolher entre quebrar ou colocar um bloco no tabuleiro.
 - Os jogadores precisam esperar pelo menos 3 turnos próprios entre uma destruição de bloco e outra.
- Vence o jogo o jogador que chegar ao outro lado do tabuleiro ou que conseguir trancar completamente o adversário.
- Para trancar o adversário, ele deve ser incapaz de se mover ao chegar o seu turno. A figura abaixo ilustra uma situação de trancamento (considerando que o jogador não pode quebrar blocos no seu turno).

