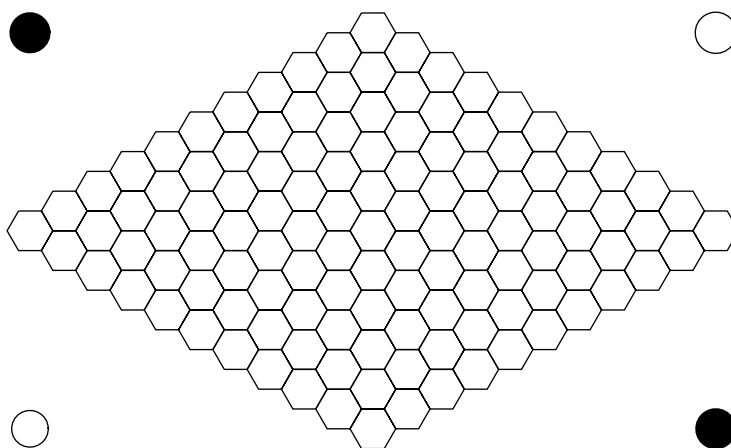


## NEX

Inventado por João Pedro Neto, em 2004.



**Há dois jogadores**, o Branco (peças brancas) e o Negro (peças negras).

**Material:** Um tabuleiro como o ilustrado, 60 peças brancas, 60 peças negras, 60 peças cinzentas (são as peças neutras).

**Objectivo:** Criar um caminho ligando as duas margens da sua cor. O Branco ganha se unir as margens Sudoeste e Nordeste, o Negro ganha se unir as margens Noroeste e Sudeste.

**Regras:** O jogo começa com o tabuleiro vazio.

Cada jogada consiste numa das seguintes possibilidades (à escolha do jogador):

1. Colocar uma peça da sua cor e uma peça neutral em casa vazias.

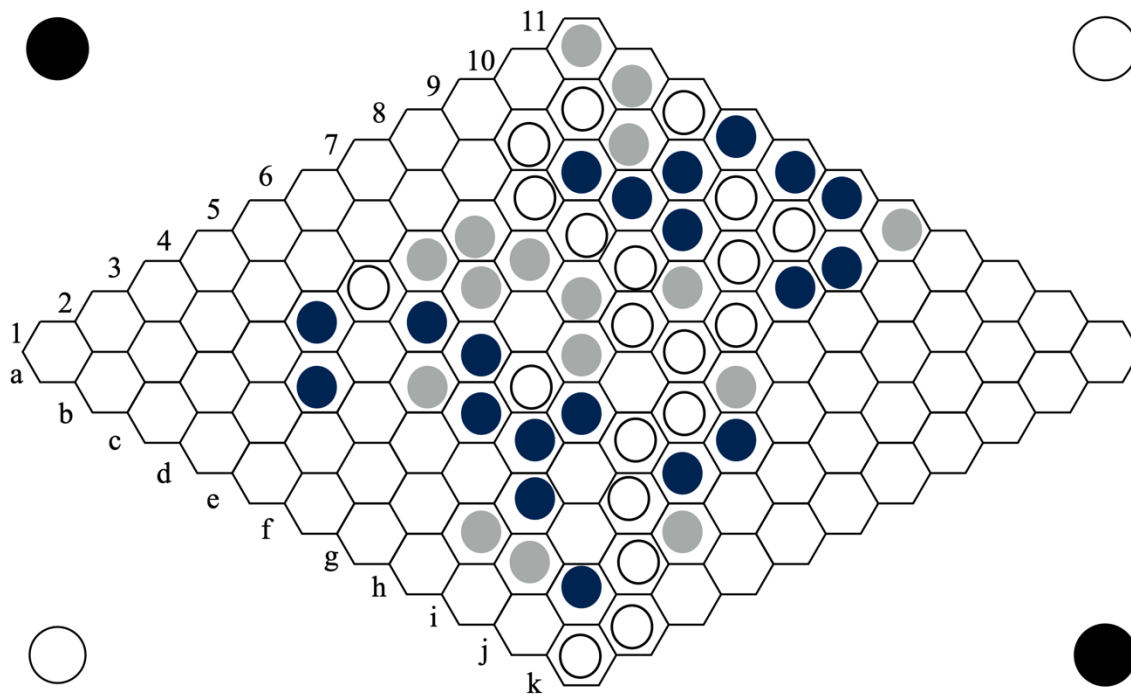
**Ou**

2. Substituir duas peças neutras por peças da sua cor e substituir uma outra peça sua por uma peça neutral.

**Troca de cores:** O Segundo jogador, no seu primeiro lance (se vir vantagem nisso) pode aproveitar o lance efectuado pelo adversário, impondo a troca de cores.

Segue um exemplo de uma partida real, onde as Negras desistiram pois não conseguem evitar a tripla ameaça em a-11, b-11 e c-10. No máximo, as Negras

substituem duas dessas neutras, ficando uma disponível para as Brancas ganharem o jogo.



É a vez das Negras.