

A DANÇA DA LOUÇA

Material

- Uma tira de papel cartão dividido em 9 casas
- 4 xícaras bem pequenas com pires (duas de cada cor)
ou 4 outras peças que se sobreponham formando 2 conjuntos, um de cada cor.

Você pode substituir cada conjunto de xícara e pires por quaisquer outros objetos que possam ser colocados um em cima do outro formando dois outros conjuntos de duas peças.

Objetivo

Chegar com suas 2 xícaras e 2 pratinhos do lado oposto do tabuleiro, antes que seu adversário o faça.

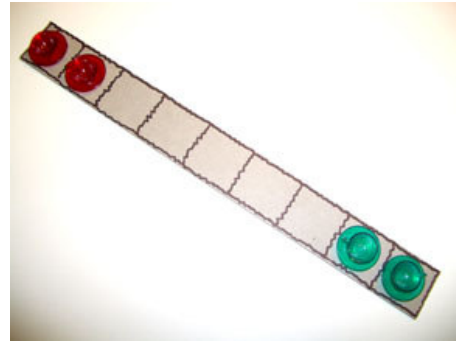
Como jogar

Os jogadores tiram par ou ímpar para decidir quem faz o primeiro movimento.

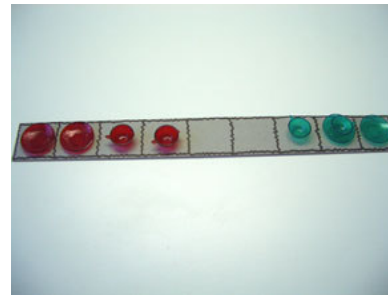
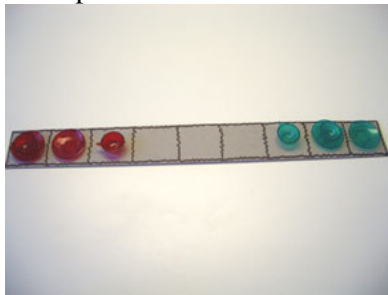
Cada jogador na sua vez movimenta uma xícara ou um pratinho.

São possíveis apenas dois tipos de movimento:

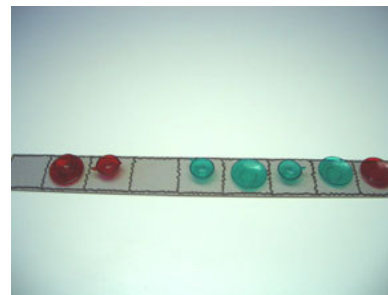
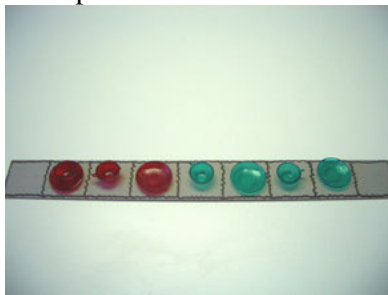
- uma xícara ou um pratinho pode avançar para a próxima casa vazia, saltando sobre **todas** as casas ocupadas



Exemplo 1

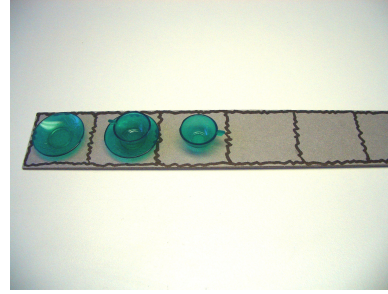
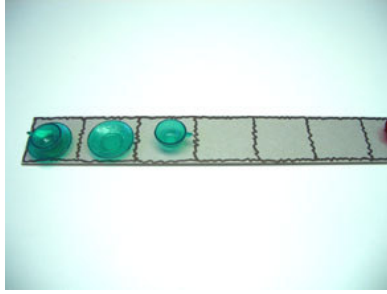


Exemplo 2



ou

- uma xícara pode avançar sobre um pratinho vazio da mesma cor



Nenhuma peça pode andar para trás.

Nem xícaras nem pratinhos podem saltar sobre uma casa vazia.

Uma xícara não pode pousar sobre um pratinho de outra cor.

Quando um pratinho tiver uma xícara sobre ele, ele não pode se movimentar antes que a xícara se movimente.

Se há um movimento possível o jogador é obrigado a executá-lo. Mas se estiver impossibilitado de se movimentar o jogador deve passar sua vez ao adversário.

Final da partida

Vence o jogo o primeiro jogador a chegar com suas xícaras em cima dos pratinhos nas duas últimas casas do lado oposto às suas casas de partida.

Adaptação de “Jumping Java” - Hungria