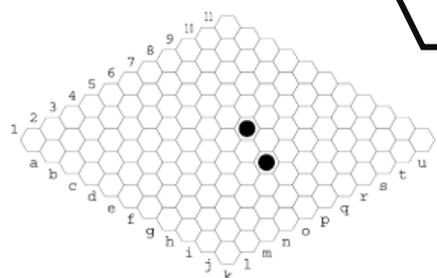


Histórico do jogo

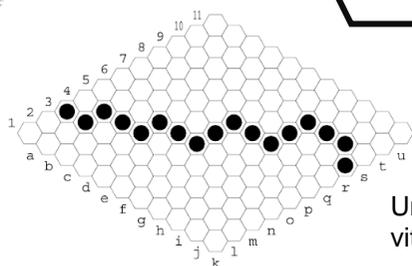
Hex é um jogo de conexão e posicionamento estratégico que foi inventado duas vezes. Primeiro pelo matemático dinamarquês Piet Hein em 1942. Depois foi reinventado por John Nash, na Universidade de Princeton. O jogo foi inicialmente chamado de "Con-tac-tix" por Hein, mas foi lançado no mercado posteriormente com o nome "Hex".

Características e objetivo

Jogo para dois jogadores cujo objetivo de cada jogador é conectar um lado a outro do tabuleiro com as peças de sua cor. Uma característica do Hex é que o jogo nunca pode terminar em empate, fato comprovado pelo próprio John Nash. A única forma de impedir que o jogador consiga conectar seu caminho é também formar outro caminho.



Um exemplo de ponte dupla.



Um exemplo de vitória no jogo Hex.

HEX

Regras

1. Os jogadores escolhem suas respectivas cores e decidem quem começa a partida.
2. após a primeira jogada, o jogador seguinte poderá, se assim quiser, trocar a peça que o adversário pôs no tabuleiro por uma de sua cor. Mas, isso conta como o movimento da vez. Caso opte por não realizar a troca, esse jogador poderá colocar uma peça sua livremente no tabuleiro e a partida segue normal.
3. O primeiro jogador a conseguir formar um caminho conectando os dois lados do tabuleiro com peças de sua cor, vence.

Número de peças: 120
60 claras e 60 escuras

Dicas

Jogar defensivamente é a melhor opção para impedir o oponente.

Procure sempre jogar pela parte central, já que é a área mais próxima dos lados do tabuleiro.

Posicione suas peças de maneira que seja possível criar pontes duplas, posições em que seu adversário não bloqueia o caminho facilmente.