



Regras do jogo

Decide-se quem fica com a lebre, que joga primeiro, e quem fica com os cães na primeira partida, fazendo-se inversões nas partidas subsequentes.

Os cães são colocados nos 3 pontos mais extremos de uma das pontas do tabuleiro e, dependendo da versão, a lebre pode ser colocada no centro ou em qualquer ponto escolhido, inclusive, na outra ponta extrema do tabuleiro.

Os cães podem se mover, um de cada vez e para uma casa apenas, na diagonal, na horizontal e na

A lebre pode ser mover nessas direções, porém, diferente dos cães, pode andar para trás.

Pelos objetivos do jogo, os cães devem imobilizar a lebre, deixando-a sem ter para onde se mover, enquanto esta, por sua vez, deve passar pela linha de cães e chegar ao outro extremo do tabuleiro. Quem alcançar primeiro seu objetivo, será o vencedor.

Regra importante: os cães não podem repetir, por mais de 10 vezes seguidas, movimento vertical numa mesma fileira, sem andar para frente. Caso isso ocorra, haverá impasse no jogo e a lebre será vencedora.

Hare & Hounds

O nome significa Lebre & Cães de Caça e ficou conhecido também como Jogo Militar Francês no século 19, servindo em décadas recentes ao estudo de teoria combinatória dos jogos. Existem várias versões de nomes e formatos de tabuleiros espalhados por diferentes países da Europa, embora mantenha a estrutura de ação.

Fascinado pela sua jogabilidade, o matemático Martin Gardner escreveu na revista científica Scientific American, em 1963, que esse jogo, “combina extrema simplicidade com extraordinária sutileza estratégica”.

Hare & Hounds tem uma característica peculiar, em que três cães precisam cercar e imobilizar uma lebre para vencer, enquanto esta pode ganhar caso consiga passar pela linha de cães e chegar na outra ponta do tabuleiro sã e salva.