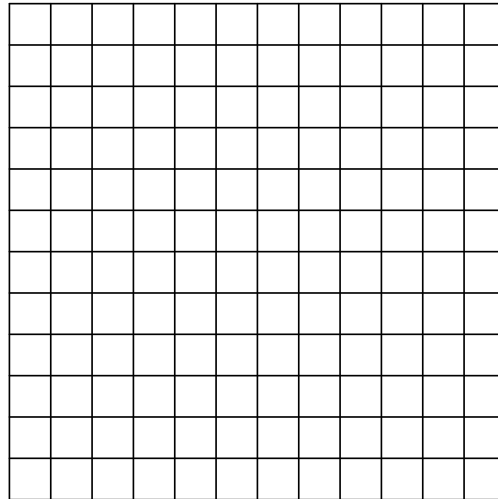


# Gonnnect

João Neto

As regras são semelhantes às do Go, na medida em que cada jogada consiste em colocar uma peça numa intersecção do tabuleiro. As capturas são também semelhantes. Contudo, em Gonnnect, o objectivo consiste em ligar duas margens paralelas do tabuleiro (quaisquer) por uma linha conexa (um *grupo* em Go). Um jogador perde se não dispõe de nenhum lance legal. Não é permitido passar. Um jogador não pode efectuar uma jogada que crie a mesma posição que depois do seu lance anterior (regra do *ko*). Vale a *pie rule*: no seu primeiro lance, o segundo jogador pode trocar de cores e aproveitar o lance efectuado pelo seu adversário.

As dimensões do tabuleiro são variáveis. O tradicional  $19 \times 19$  parece demasiado grande, tornando o jogo muito demorado. O autor propõe  $13 \times 13$ .



## Referências

- [1] Browne, C. & Neto, J., *Gonnnect, The Best of Go and Hex*, in Abstract Games 6, Summer 2001, p. 17-21