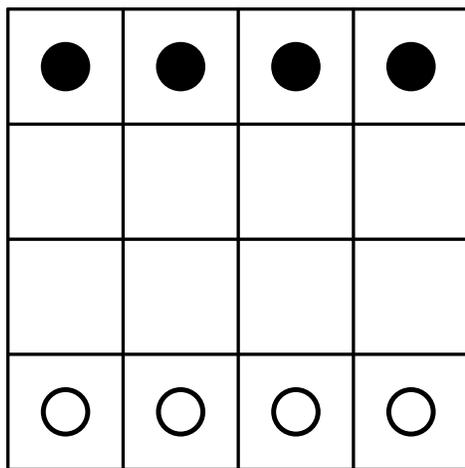


# Orthokon

Larry Lynn Smith

Num tabuleiro  $4 \times 4$  colocam-se quatro peças negras e quatro brancas, como ilustrado abaixo. Cada jogada consiste em movimentar uma peça, cujo movimento é o de uma *rainha fugitiva*, isto é, o movimento é horizontal, vertical ou diagonal, mas o número de casas tem de ser o máximo, sem saltar outras peças nem abandonar o terreno de jogo. Quando a peça movimentada atinge o seu destino, todas as peças adversárias que lhe sejam ortogonalmente vizinhas mudam de cor. Perde quem não dispuser de nenhum lance legal (quer por ter ficado sem peças, quer por só dispor de peças circundadas por peças adversárias).



## Referências

- [1] <http://users3.ev1.net/~llsmith/>