

### Moviment dels quadrats i els rectangles:

- a) planes, poden moure lliurement sobre les caselles, horitzontalment o verticalment, però mai en diagonal (com una torre als escacs).
- b) Poden també posar-se dins d'un dels 4 segments que limiten la seva casella.

Important :- els rectangles són les úniques fitxes que poden estar la meitat dins el taulell i la meitat fora, és a dir sobre el marge.

- Si un rectangle està dins de la ranura pot lliscar en el sentit de la seva llargada, només pot ocupar dos segments de la ranura. Es pot posar dret i ocupar un sol segment a dreta o a esquerra, a condició que estigui lliure.

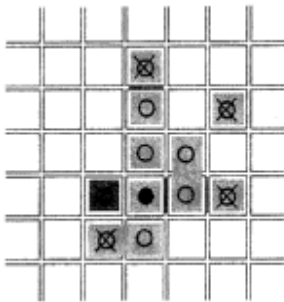


**Moviments de la rodona:** només pot moure's per sobre de les fitxes del seu color posades planes; es desplaça lliurement sobre el camí obert, però mai en diagonal.

Pot posar-se sobre 2 fitxes planes, a condició que la fitxa de sobre sigui del seu color.

Pot passar també per sobre de les fitxes del seu color que estiguin en un segment, en aquest cas s'ha de jugar en tres moviments:

1. arribar fins a la paret;
2. saltar a l'altre costat;
3. continuar el seu camí.



No pot saltar per sobre un rectangle dret.

No pot passar, saltar, o posar-se sobre una fitxa de l'altre color.

No pot passar per sobre de les caselles buides.

### Interacció entre quadrats i rectangles:

Cap fitxa pot posar-se o passar per sobre d'una rodona.

Cap quadrat o rectangle pot saltar una paret.

No hi pot haver més de 2 quadrats o rectangles sobre la mateixa casella.

Les fitxes no poden ser "transportades", ni posar-se voluntàriament sota una altra fitxa.

Els quadrats i rectangles, si estan plans poden passar lliurement per sobre d'altres que siguin del seu color. Per passar per sobre d'una fitxa de l'altre color hauran de posar-se primer sobre d'elles i a la següent tirada seguir el camí. S'han d'aturar sobre les caselles ocupades per fitxes d'un altre color.

**La Rebel·lió:** quan una fitxa es troba sota una fitxa contrària, i aquesta no el deixa moure després de més d'un torn, llavors es pot rebel·lar: en aquest cas, la fitxa que estava a sobre està a sota, i viceversa. La fitxa que, després de la rebel·lió, es troba a sota, quedarà bloquejada durant 1 torn.

La rebel·lió pot fer-se només quan un quadrat està sota un altre quadrat, o quan un rectangle cobreix completament un altre rectangle. En els altres casos la fitxa de sota resta bloquejada sense poder moure ni rebel·lar-se.



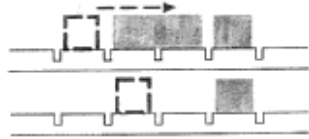
**Les fitxes en tensió:** 2 fitxes estan en tensió quan es troben ficades en la mateixa ranura i només les separa un encreuament.

**Empènyer una fitxa dins d'una ranura:** es pot empènyer una fitxa que es trobi en tensió. Se la pot empènyer només un segment. La fitxa que ha estat empesa no pot empènyer l'altra tot seguit; en canvi, l'altre pot continuar a empenyent-lo en el torn següent. Com en el cas de la rebel·lió, cal obligatòriament deixar passar un torn entre l'acció i la reacció.

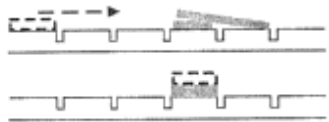
**Les fitxes es poden matar:** les fitxes mortes surten definitivament del taulell de joc. Les rodones no poden matar i són immortals. Les fitxes dins de les ranures poden matar-se si estan en tensió de 4 maneres diferents :

- a) es pot empènyer una fitxa fins que surti del taulell de joc
- b) es pot matar una fitxa que es trobi entre 2 fitxes en tensió

- c) es pot matar una fitxa que es trobi entre una fitxa en tensió i un rectangle posat a través de la seva ruta
- d) es pot matar una fitxa que es trobi entre una fitxa en tensió i un dels segments de l'espai ideològic.



En tots els casos la fitxa que mata ocupa el lloc de la morta.  
 Es poden matar les fitxes que es trobin per sobre d'una altra. Per fer això es posa una tercera fitxa per sobre del conjunt, i llavors mor la fitxa que es troba en mig.  
 Per matar un rectangle, és suficient amb atrapar-lo entre 2 fitxes en la mateixa casella.  
 Important: és més important la norma: “no es pot matar les fitxes que es troben per sota de la rodona” que no pas la norma “es pot matar les fitxes que es troben per damunt d'una altra fitxa”.



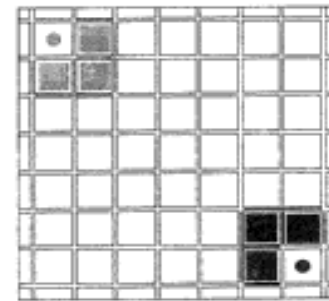
**Empat i taules:** Hi ha empat quan el jugador que ha començat la partida aconsegueix el seu objectiu i en el torn següent l'altre jugador ho aconsegueix igualment. En aquest cas, cal prorrogar la partida refent el camí a l'inversa és a dir retornant a la casella d'origen.  
 Hi ha taules quan un dels 2 jugadors no pot moure cap de les seves fitxes.

## TicTo

**Taulell:** 1 marge, 7x7 caselles, 8x8 ranures.  
 Cada ranura està composta per 7 segments i 8 encreuaments (segment és l'espai entre 2 encreuaments).

**Fitxes:** Cada jugador disposa d'una rodona, 7 quadrats i 2 rectangles.

**Disposició inicial:**



**Objectiu:** es tracta d'obrir un camí a la rodona ajudant-se amb els quadrats i els rectangles, per tal de travessar el taulell sense tocar-lo. Guanya qui arriba primer a la casella de sortida de la rodona de l'adversari.

**Primera tirada:** en el primer moviment, els 2 jugadors hauran obligatòriament triar entre posar la seva rodona sobre la casella dreta o sobre l'esquerra.

**Les dues caselles de sortida:** es tracta de les caselles de sortida i d'arribada de la rodona. Per contra, pels quadrats i rectangles, es tracta d'un límit que no s'ha de passar: no podran posar-se ni sobre aquestes caselles, ni dins dels 4 segments envoltant cadascuna d'elles. Anomenarem a aquest espai : « espai ideològic ».