

Regras do Jogo Hex Multiplicativo

- Os jogadores decidem quem começa o jogo.
 - Os jogadores jogam alternadamente.
 - Em cada rodada, o jogador escolhe dois dos números em jogo localizados no alto do tabuleiro e multiplica-os. Se o resultado obtido estiver numa casa do tabuleiro que não esteja ocupada por um marcador; o jogador coloca um de seus marcadores nessa casa. Se a casa já estiver ocupada, o jogador não pode colocar nenhuma marca e perde a vez de jogar.
 - Em cada casa só pode ser colocado um marcador.
 - Ganha a dupla que primeiro conseguir ligar suas duas bordas do tabuleiro com seus marcadores, sem nenhuma marca do oponente intercalada.
-

Regras do Jogo Hex Multiplicativo

- Os jogadores decidem quem começa o jogo.
 - Os jogadores jogam alternadamente.
 - Em cada rodada, o jogador escolhe dois dos números em jogo localizados no alto do tabuleiro e multiplica-os. Se o resultado obtido estiver numa casa do tabuleiro que não esteja ocupada por um marcador; o jogador coloca um de seus marcadores nessa casa. Se a casa já estiver ocupada, o jogador não pode colocar nenhuma marca e perde a vez de jogar.
 - Em cada casa só pode ser colocado um marcador.
 - Ganha a dupla que primeiro conseguir ligar suas duas bordas do tabuleiro com seus marcadores, sem nenhuma marca do oponente intercalada.
-

Regras do Jogo Hex Multiplicativo

- Os jogadores decidem quem começa o jogo.
 - Os jogadores jogam alternadamente.
 - Em cada rodada, o jogador escolhe dois dos números em jogo localizados no alto do tabuleiro e multiplica-os. Se o resultado obtido estiver numa casa do tabuleiro que não esteja ocupada por um marcador; o jogador coloca um de seus marcadores nessa casa. Se a casa já estiver ocupada, o jogador não pode colocar nenhuma marca e perde a vez de jogar.
 - Em cada casa só pode ser colocado um marcador.
 - Ganha a dupla que primeiro conseguir ligar suas duas bordas do tabuleiro com seus marcadores, sem nenhuma marca do oponente intercalada.
-

Regras do Jogo Hex Multiplicativo

- Os jogadores decidem quem começa o jogo.
 - Os jogadores jogam alternadamente.
 - Em cada rodada, o jogador escolhe dois dos números em jogo localizados no alto do tabuleiro e multiplica-os. Se o resultado obtido estiver numa casa do tabuleiro que não esteja ocupada por um marcador; o jogador coloca um de seus marcadores nessa casa. Se a casa já estiver ocupada, o jogador não pode colocar nenhuma marca e perde a vez de jogar.
 - Em cada casa só pode ser colocado um marcador.
 - Ganha a dupla que primeiro conseguir ligar suas duas bordas do tabuleiro com seus marcadores, sem nenhuma marca do oponente intercalada.
-