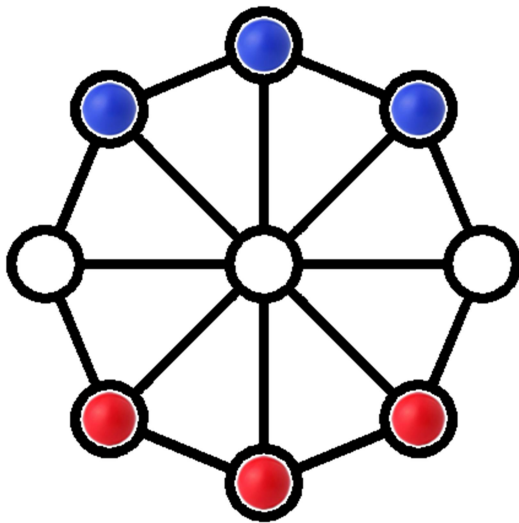


Presentación:

Shisima es un juego de estrategia originario de Kenia.

Es un juego de posición, de alineamiento, de tablero y fichas (del tipo de tres en raya) para dos jugadores.

Se necesita un tablero octogonal (como el de la imagen) y tres fichas para cada jugador de colores distintos.

Reglas del juego:

- Se colocan las fichas en la posición inicial, como muestra la imagen.
- Por turnos, cada jugador mueve una de sus fichas a lo largo de las líneas del tablero hasta un punto adyacente vacío, tratando de formar una línea de tres fichas con una de ellas en el punto central.
- No se permite saltar sobre las piezas y no puede haber dos piezas en el mismo espacio.
- Para evitar reiteraciones se suele aplicar la regla por la que si una misma secuencia de movimientos se repite tres veces, la partida se considera en tablas.

Objetivo:

Colocar las tres fichas propias en línea recta.

Investigaciones:

- ¿Al jugador que inicia el juego le interesa más ocupar la shisima (nombre que se da a la posición central) en su primer movimiento o moverse a una de las casillas exteriores?
- ¿Es posible bloquear las piezas del contrario?
- ¿Tiene ventaja algún jugador?



SHISIMA. África

