

CONSPIRADORES



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 37
- 20 pastilhas brancas e 20 pretas,
10 verdes e 10 laranja



Esse jogo de raciocínio e estratégia tem como principal característica o fato de nele não haver um vencedor, mas sim um perdedor. Trata-se de um jogo para 2 ou 4 pessoas e é praticado em um tabuleiro quadrado, com 289 casas, formadas pelas intersecções das linhas que o cruzam tanto horizontal como verticalmente.

Regras

No centro do tabuleiro há um retângulo que delimita uma área na qual existem 45 casas e que constitui o *Centro da Conspiração*, onde as peças são colocadas no início do jogo.

Nas quatro linhas externas que delimitam o tabuleiro, existem 39 casas que são os *Santuários*, cuja função veremos mais adiante.

Se forem 2 os jogadores, cada um deles deve jogar 20 peças (brancas e pretas). Se forem 4 jogadores, cada um deles jogará com 10 peças (brancas, pretas, verdes e laranja).

Antes de ser iniciado o jogo, procede-se a um sorteio para determinar a ordem de jogada de cada participante. Feito is-

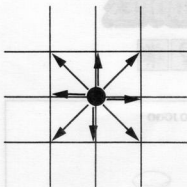
so, cada jogador, em sua vez, deverá colocar uma de suas peças em qualquer uma das 45 casas do *Centro de Conspiração* — o retângulo central do tabuleiro —, desde que esteja vaga. E assim por diante, até que todas as peças dos jogadores tenham sido colocadas no tabuleiro. Nessa fase inicial do jogo nenhuma peça se move.

Quando todas as peças já tiverem sido colocadas no *Centro de Conspiração*, começa então a segunda fase do jogo. Nesse momento chega hipoteticamente a polícia, e os conspiradores — isto é, as peças de cada jogador — devem fugir em busca de refúgio nos *Santuários*, que são os círculos situados nas margens do tabuleiro.

CONSPIRADORES

Cada jogador, em sua vez, tem o direito de mover uma única peça, deslocando-a para qualquer casa adjacente à casa em que se encontrava, desde que esteja vaga.

As peças podem deslocar-se nos sentidos horizontal, vertical e diagonal, como indicado na figura a seguir.



O deslocamento de uma peça pode ser feito também por meio de um salto por cima de uma peça (tanto amiga como inimiga) situada numa casa adjacente, terminando o movimento numa casa va-

ga imediatamente posterior à casa da peça por cima da qual se dá o salto. Esse tipo de deslocamento pode ser feito também em série e isso é possível quando, após o salto, a peça pode dar um novo salto por cima de outra peça adjacente.

Nesse jogo, o objetivo de cada jogador é levar suas peças para os *Santuários*, onde ficam teoricamente a salvo da polícia.

Atenção: Cada *Santuário* só pode ser ocupado por uma única peça.

Considerando que a rapidez no deslocamento é um fator essencial nesse jogo, cada jogador procurará executar o maior número possível de movimentos em salto com suas peças, a fim de que elas cheguem rapidamente aos *Santuários*. Portanto, é conveniente que o jogador tome cuidado com a posição de suas peças, de modo a impedir que elas sejam utilizadas para os saltos das peças adversárias.

Qualquer peça, de qualquer jogador, pode proteger-se em qualquer um dos 39 *Santuários*. Mas, como existem 40 peças em jogo, no final de uma partida sobrarão sempre uma peça, que não conseguirá ficar protegida em um dos *Santuários*. O jogador que movimentar essa peça será considerado o perdedor, uma vez que, como já foi dito, não há vencedor nesse jogo.

REGRAS

DABLOT



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 38
- 2 cavaletes amarelos e 2 marrons
- 28 botões amarelos e 28 vermelhos
- 4 peças em cartão



Nas terras do extremo norte da Escandinávia vivem os lapões e ainda hoje os descendentes desses antigos nômades relembram as lutas de seus antepassados contra os suecos que se instalavam em suas terras como agricultores no *Dablot*, um jogo de estratégia que simula uma batalha entre as forças de um rei lapão e de um senhor de terras sueco.

Regras

O *Dablot* é disputado por 2 jogadores, cada um dos quais possui 30 peças. Diferenciadas pela cor, as peças são de 3 categorias, assim divididas: 28 soldados, um Príncipe e um Rei (para os lapões) e 28 soldados, um Senhor de Terras e seu filho (para os suecos).

Os soldados são representados por botões: vermelhos para os suecos e amarelos para os lapões. As 4 peças especiais (o Rei e o Príncipe lapões e o Senhor de Terras sueco e seu filho) são representadas por peças de cartão montadas em cavaletes.

O tabuleiro é constituído por 72 casas numeradas, formadas pelos pontos de intersecção entre as linhas verticais, horizontais e diagonais, ao longo das quais se movem as peças.

Na posição inicial de jogo os soldados lapões ocupam as casas de 1 a 28. O Príncipe lapão, a casa 33 e o Rei lapão, a casa 39. Os soldados suecos, por sua vez, ocupam as casas de 45 a 72. O Se-

nhor de Terras sueco ocupa a casa 34, e seu filho, a casa 40. Colocadas as peças na posição inicial de jogo, sorteia-se o jogador que fará o primeiro movimento e, daí por diante, os competidores alternam-se para jogar, cada um fazendo um lance e movimentando uma única peça em sua vez. O jogador é obrigado a fazer um lance em sua vez, pois não é permitido "passar".

Movimentos e capturas

Os movimentos são os mesmos para todas as peças e podem ser feitos de duas formas: por *deslocamento simples* ou por *deslocamento com captura*.

No deslocamento simples, a peça pode ser movimentada para qualquer casa vaga adjacente àquela em que se encontre. Portanto, pode mover-se para frente, para trás ou para os lados, nos sentidos vertical, horizontal ou diagonal. As únicas limitações para os movimentos são que devem ser feitos para uma casa *vaga* e *adjacente*.

No deslocamento com captura, a peça salta por cima de uma peça adversária adjacente (que é capturada e retirada do tabuleiro), terminando o movimento em uma casa vaga imediatamente posterior à casa em que se encontrava a peça capturada e situada na mesma direção do movimento.

Realizada uma captura, é possível, no mesmo lance, seguir jogando com a mesma peça, desde que ela possa efetuar uma nova captura. Ou seja: nesse jogo podem ser feitas capturas em série.

Existe apenas um impedimento nas capturas: uma peça não pode capturar uma adversária de valor superior. Assim, os soldados capturam soldados, mas não podem capturar o Rei, o Senhor de Terras, o Príncipe ou o filho do Senhor de Terras. Do mesmo modo, o Príncipe e o filho do Senhor de Terras podem capturar-se mutuamente ou capturar soldados, mas não podem capturar o Senhor de Terras ou o Rei. Portanto, somente o Rei e o Senhor de Terras é que podem capturar quaisquer peças.

No entanto, mesmo quando possíveis, as capturas não são obrigatórias. Um jogador pode, se o desejar, não efetuar uma captura quando tiver condições para isso, optando por um deslocamento simples, ou então interromper uma captura em série.

O jogo termina quando um dos jogadores, sentindo-se irremediavelmente inferiorizado e sem possibilidades de recuperação, abandona o jogo. Ou, então, quando um dos jogadores não pode, na sua vez, executar qualquer lance, seja por não possuir mais peças ou porque suas peças remanescentes estão "afogadas", isto é, não dispõem de casas para se deslocar.

Se, ao final da partida, cada jogador ficar reduzido a apenas uma peça, será vencedor quem possuir a peça de maior valor. No caso de serem peças de valor igual (dois soldados ou o Príncipe e o filho do Senhor de Terras), elas devem avançar diretamente uma contra a outra

até que fiquem em posição de captura, e quem primeiro efetuar a captura será o vencedor.

Só haverá empate se, no final do jogo, restarem no tabuleiro unicamente o Rei e o Senhor de Terras.

Atenção: Se um jogador, em qualquer momento do jogo, tiver seu Rei ou seu Senhor de Terras capturado, como essas peças são as mais valiosas, a peça correspondente do adversário torna-se invulnerável. Contudo, a partida não estará perdida se o jogador ainda tiver muitos soldados em jogo, pois nesse caso ainda será possível imobilizar os movimentos da principal peça adversária.

Princípios estratégicos

Observe que a posição de uma peça pode lhe dar uma grande mobilidade que lhe permite controlar um maior número de casas. Para isso, é preciso que tal peça esteja centralizada e colocada na intersecção de uma linha vertical com uma linha horizontal. Uma peça colocada no canto do tabuleiro controla apenas 3 casas. Por exemplo: uma peça situada na casa n.º 1 pode deslocar-se somente para as casas 2, 7 e 12. Mas, se estiver em outra casa da margem do tabuleiro (como, por exemplo, na casa 17), pode controlar 5 casas.

Por outro lado, uma peça pode ter menor mobilidade mesmo em uma casa mais central, se esta casa estiver situada na intersecção de 2 linhas diagonais. Nesse caso, ela controla apenas quatro casas. Mas, se estiver em uma casa central situada na intersecção de uma linha horizontal com uma linha vertical, a peça controla 8 casas.

Controlar o maior número possível de casas é um princípio bastante interessante, pois restringe os movimentos adversários. Mas, por outro lado — especialmente no caso dos soldados, que são mais vulneráveis —, tais peças devem ser protegidas. Para isso, podem avançar em bloco, sem deixar para trás casas vagas.