DAMAS CHINESAS

MATERIAL DO JOGO

— o tabuleiro n.º 43

— 15 botões vermelhos, 15 amarelos, 10 verdes, 10 azuis, 10 laranja e 10 violeta

Este jogo costuma ser incorretamente denominado de Xadrez Chinês, dando origem a confusões com esse jogo, que surgiu na Ásia há muitos séculos e pertence à "família" do Xadrez. Na realidade, as Damas Chinesas têm uma estrutura muito mais semelhante à do jogo de Damas convencional, não só pelo fato de todas as peças terem o mesmo valor, mas também pelo tipo de movimentação das peças, que se faz no sentido diagonal, entre casas adjacentes ou, então, saltando com uma peça por cima de uma ou mais peças adversárias, quando se trata de uma captura.

No que diz respeito à sua origem, esse jogo é uma variante mais recente do Halma, inventado na Europa, no final do século XIX, que se tornou muito popular na Inglaterra e na Suécia. Portanto, as Damas Chinesas são chinesas só no nome e teriam sido introduzidas na China, onde são hoje muito praticadas, através do Japão. Esse jogo diferencia-se do Halma apenas pelo formato estrelado do tabuleiro e pela possibilidade de ser disputado por um número de jogadores que varia de 2 a 6.

O jogo

Quando uma partida é disputada por 2 jogadores, cada um deles joga com 15 peças. Mas, se forem 3, 4, 5 ou 6 jogadores, cada um jogará com apenas 10 peças. Assim, o número de peças em jogo pode variar de um mínimo de 30 partidas de 2 ou 3 jogadores até um máximo de 60 (partida com 6 jogadores).

Nesse jogo, a posição inicial das peças depende do número de jogadores, variando da seguinte forma:

— **Para 2 jogadores:** nesse caso, cada um dos jogadores coloca suas 15 peças num dos triângulos que formam as 6 pontas da estrela, ocupando com elas todas as 15 casas existentes em cada triângulo. É indispensável que os triângulos sejam diametralmente opostos.

— **Para 3 jogadores:** nesse caso, os jogadores ocupam com suas peças triângulos que não sejam adjacentes entre si — isto é, cada jogador ocupa uma ponta da estrela, de modo que as duas pontas adjacentes (a esquerda e à direita) fiquem vagas. As 10 peças de cada jogador são colocadas de modo que fiquem vazias as 5 casas situadas na linha divisória entre cada ponta e as casas do centro do tabuleiro.

— **Para 4 jogadores:** as 4 pontas da estrela que são usadas devem ser ocupadas duas a duas, ficando cada jogador com uma ponta vaga de um lado e uma ponta ocupada do outro. As 10 peças de cada jogador são dispostas da mesma forma que no caso anterior.

Se o jogo for disputado individual-

27/05 (B)/05

mente, as pontas podem ser sorteadas entre os jogadores. Porém, se o jogo for disputado em parceria, os dois parceiros podem ocupar as pontas de duas maneiras, conforme combinação prévia: colocando suas peças em pontas vizinhas ou, então, em pontas opostas.

— **Para 5 jogadores:** nesse caso, não há alternativa: um dos braços da estrela permanece vazio, e cada jogador coloca suas 10 peças (da mesma forma que nos 2 casos anteriores) na ponta de sua escolha. É preciso ressaltar, entretanto, que o jogador que ocupar a ponta oposta à ponta vazia da estrela estará inicialmente em uma situação de desvantagem.

— **Para 6 jogadores:** nesse caso, cada jogador ocupa com suas 10 peças uma das pontas da estrela, colocando-as como nos casos anteriores. Se o jogo for disputado individualmente, a escolha das pontas é aleatória. Se for disputado em duplas, cada dupla pode ocupar, segundo acordo prévio, pontas adjacentes ou opostas da estrela. E, se for disputado por duas parcerias de 3 jogadores, os jogadores de cada parceria devem ocupar pontas alternadas do tabuleiro, com cada jogador tendo um adversário de cada lado.

Desenvolvimento do jogo

Antes de se iniciar o jogo, faz-se um sorteio para determinar a ordem de jogada de cada participante. Se o jogo for de parceria, os parceiros devem jogar alternadamente, não sendo permitido que um parceiro jogue após outro membro da parceria.

Na sua vez, o jogador deve movimentar somente uma de suas peças. A movimentação pode ser feita sob a forma de um deslocamento simples — isto é, movendo uma peça para qualquer casa adjacente que esteja vaga, seguindo as linhas traçadas no tabuleiro — ou, então, sob a forma de movimento em salto, fazendo a peça saltar por cima de outra situada em uma casa adjacente e terminando o movimento em uma casa vaga, no mesmo sentido de direção do movimento, imediatamente posterior à casa ocupada pela peça por cima da qual foi dado o salto.

Esse movimento pode ser múltiplo, se a peça, ao terminá-lo, ocupar uma casa de onde possa saltar por cima de outra peça, ela pode fazer esse novo movimento, e assim sucessivamente.

É importante observar que uma peça pode saltar por cima de qualquer outra peça, seja ela do próprio jogador, de seu parceiro ou de um adversário. Portanto, no caso de um movimento múltiplo, ela pode saltar por cima de várias peças, do próprio jogador, de seu parceiro ou de um adversário.

Atenção: Nesse jogo não existem capturas, e nada acontece com as peças por cima das quais forem realizados saltos.

O objetivo de cada jogador é ocupar em primeiro lugar, com suas peças, as casas da ponta da estrela oposta à ponta de origem, onde o jogador tinha suas peças colocadas na posição inicial de jogo. Nas partidas disputadas individualmente, o primeiro jogador que conseguir ocupar com suas peças a ponta oposta da estrela é o vencedor. No caso de parcerias, é preciso que todos os parceiros ocupem com suas peças as respectivas pontas opostas do tabuleiro para vencer o jogo. Neste caso, o parceiro que já tiver cumprido seu objetivo do jogo, resta-lhe apenas torcer até o final pela vitória de seu(s) companheiros(s).

Tendo em vista o objetivo do jogo, durante seu desenrolar o mais importante é conseguir dar a maior velocidade de movimento possível às peças, dispondo-as no tabuleiro de modo a conseguir movimentos por saltos múltiplos, feitos sobre as próprias peças ou as peças do adversário. Por outro lado, é preciso impedir, na medida do possível, que o(s) adversário(s) possa(m) realizar deslocamentos múltiplos.

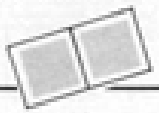
Embora simples, esse jogo depende exclusivamente de raciocínio e apresenta uma grande variedade de opções táticas e estratégicas.

REGRAS

SIDOMINÓS

MATERIAL DO JOGO

— 30 peças em cartão



Sidominós foi inventado por Sid Sackson, uma das maiores autoridades mundiais em jogos. Segundo ele, a história desse jogo começou quando Arthur e Wald Amberstone ficaram fascinados com a leitura do livro *O Jogo das Contas de Vidro*, de Hermann Hesse. No livro, esse jogo é a síntese de um método de conhecimento, em seu mais alto grau, dentro de um tipo de sociedade monástica que ele retrata. Arthur e Wald passaram então a fazer experiências, usando fichas em lugar das contas de vidro, na tentativa de criar um sistema de jogo, semelhante ao do livro.

Um dia, numa reunião, Claude Soucie sugeriu que, em vez de fichas, se usassem dominós. Esta foi a "deixa" para que Sid Sackson resolvesse definitivamente o problema, e criasse um novo tipo de jogo, que se tornou conhecido como Sidominós.

Regras

Esse jogo pode ser disputado por 2, 3 ou 4 pessoas, e nele são utilizadas 30 peças semelhantes às peças de dominós, em que os números são substituídos por 5 cores diferentes (vermelho, amarelo, laranja, verde e azul).

Antes de se iniciar o jogo, decide-se por sorteio quem será o primeiro a jogar e a ordem de jogada dos demais participantes. Para isso, espalham-se todas as peças na mesa, com as faces coloridas viradas para baixo e, em seguida, elas são "embaralhadas" — isto é, misturadas

com as mãos. Cada jogador retira então uma peça, e aquele que tirar uma peça de cor dupla dará início ao jogo. A ele se seguem, na ordem, os demais jogadores, no sentido horário.

Feito isso reembaralham-se novamente todas as peças, sempre com as faces coloridas voltadas para baixo e cada jogador recebe a seguinte quantidade de peças, de acordo com o número de jogadores:

— 14 peças quando forem apenas 2 jogadores
— 9 peças quando forem 3 jogadores
— 7 peças quando forem 4 jogadores

Quando são 2 ou 4 jogadores, sobram 2 peças; e quando são 3 sobram 3 peças. Nos casos em que os jogadores são 2 ou 4, o jogo é iniciado jogando-se as 2 peças que estão sobrando e encostando-as, pelos lados maiores. Em seguida, elas são viradas para cima, sem que suas posições sejam alteradas. Se as 2 peças viradas forem iguais (isto é, tiverem as mesmas cores), é necessário recomeçar todo o processo. No caso de serem 3 jogadores, a peça que sobra é mantida fechada até o final do jogo.

Durante o jogo, as peças devem ser colocadas encostadas umas nas outras, formando grupos de cores, nos sentidos vertical e horizontal. Cada grupo deve formar um padrão, que é definido no momento em que uma mesma cor se repete. Para melhor entender esse processo, observe os exemplos da *Figura 1*.

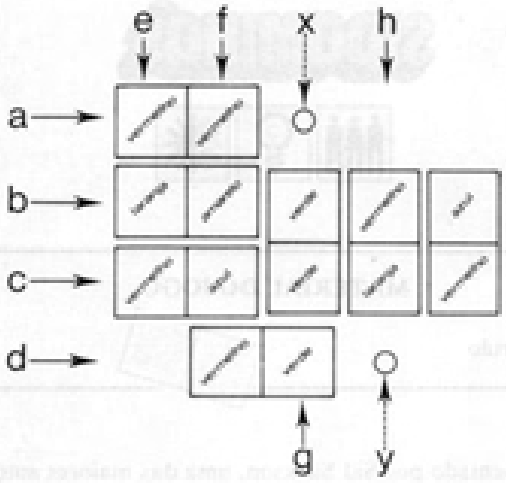


Figura 1

No grupo **A** existem duas cores vermelhas, formando um padrão que é chamado de *vermelho-vermelho*. O padrão do grupo **G** é igualmente chamado de *verde-verde*. Note que o espaço **X** nunca poderá ser preenchido, pois não existe peça que possa servir a ambos os padrões (**A** e **G**). O padrão do grupo **E** é chamado de *vermelho-laranja-vermelho*, o do grupo **F** de *vermelho-amarelo-azul-vermelho*, e o do **C** de *vermelho-azul-verde-laranja-vermelho*. Embora o grupo **B** não tenha uma cor que apareça duas vezes, o padrão desse grupo já está estabelecido porque todas as 5 cores possíveis já apareceram nele. Portanto, a próxima cor da direita tem que ser obrigatoriamente o *laranja*, enquanto que a da esquerda tem que ser o *azul*. Assim, o padrão do grupo **B** é estabelecido como *laranja-amarelo-verde-vermelho-azul-laranja*.

No espaço **Y**, não se poderia usar a cor laranja, pois isso tornaria errado o padrão do grupo **H**. O mesmo aconteceria se esse espaço fosse preenchido com a cor verde, pois isso tornaria igualmente incorreto o padrão do grupo **D**. No entanto, qualquer outra cor poderia ser colocada no espaço **Y**.

Desenvolvimento do jogo

Cada jogador, na sua vez, coloca uma de suas peças na mesa, de modo a formar ou aumentar corretamente dois ou mais grupos. Se 3 peças forem colocadas em uma fila, com os seus lados maiores em total contato, uma quarta peça não poderá ser colocada em nenhum dos lados com o lado maior totalmente encostado. No exemplo da *Figura 2*, observa-se que a peça n.º 5 não pode ser colocada na posição indicada pois isso infrigiria essa regra.

Observe na *Figura 2* que 6 peças (indicadas em cor) já estão colocadas na mesa. A peça número 1 aumenta dois

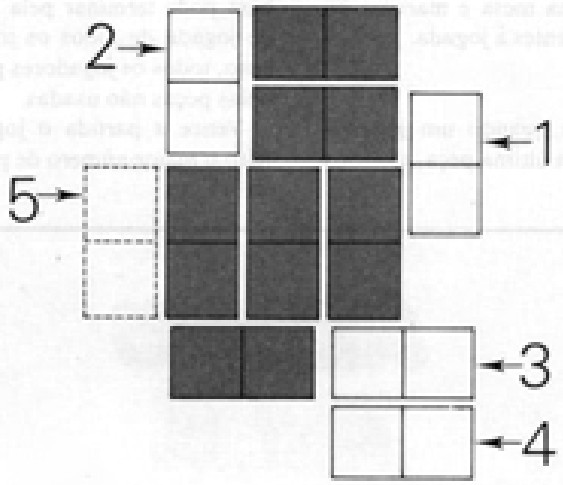


Figura 2

grupos horizontais, e começa a formar um novo grupo, no sentido vertical. A peça número 2 aumenta dois grupos horizontais e um grupo vertical. A peça número 3 aumenta um grupo horizontal e um grupo vertical. A peça número 4 aumenta dois grupos verticais, e também começa a formar um novo grupo, no sentido horizontal.

Os jogadores marcam pontos à medida que colocam cada uma de suas peças na mesa, formando ou aumentando grupos. Durante o jogo, um dos jogadores fica encarregado de marcar os pontos numa folha de papel com o nome de todos os jogadores. A pontuação é determinada pela contagem do comprimento de cada grupo aumentado, contando-se 1 ponto para cada cor, incluindo-se nesse cálculo a peça recém-colocada e multiplicando-se esses comprimentos. Esta soma será dobrada se a peça colocada for uma peça dupla *(verde-verde, amarelo-amarelo* etc.).

Observe, ainda na *Figura 2*, que o jogador que colocou a peça número 1 faria 12 pontos (3 x 4), o jogador que colocou a peça número 2 faria 60 pontos (3 x 4 x 5), o jogador que colocou a peça número 3 faria 20 pontos (4 x 5), e o jogador que colocou a peça número 4 faria 12 pontos (6 x 2). Se alguma dessas peças fosse de cor dobrada, o jogador multiplicaria o total de pontos da jogada.

Se um jogador, na sua vez, não tiver nenhuma posição para colocar uma de suas peças, ele declara isso e abre suas peças na mesa para que os outros também possam vê-las. Se algum outro jogador achar uma possibilidade de jogo para as peças do jogador que declarou sua impossibilidade de jogar, ele pode (se quiser) mostrar a jogada possível e obrigar o jogador a fazê-la. No caso de haver mais de uma possibilidade de jogo, o jogador poderá escolher a que preferir.

Se nenhuma possibilidade de jogo for mostrada (seja por não-existir-ou porque

os outros jogadores não quiseram mostrá-la), o jogador "passa" — isto é, não coloca peças e não faz pontos. Na sua próxima vez de jogar, ele poderá ter novamente condição de jogo, em virtude do acréscimo de novas peças por outros jogadores ou, então, por ter conseguido descobrir uma possibilidade de jogo que não tinha visto antes. Nesse caso ele colocará uma peça na mesa e marcará os pontos correspondentes à jogada.

Final do jogo

O jogo termina quando um jogador coloca na mesa sua última peça, a menos que algum outro participante, que joga depois dele na mesma rodada, ainda possa jogar, pois a rodada deve ser completada de modo a garantir iguais oportunidades a todos.

Terminado o jogo, os jogadores perdem 50 pontos por cada peça dupla, e 25 pontos por qualquer outra peça que ainda tenham em seu poder. O jogo também pode terminar pela impossibilidade de jogada de todos os jogadores. Nesse caso, todos os jogadores perderão pontos pelas peças não usadas.

Vence a partida o jogador que tiver feito o maior número de pontos.