

REGRAS

GAMÃO

(Backgammon)



MATERIAL DO JOGO

- o Tabuleiro n.º 1
- 30 peças de gamão (15 vermelhas e 15 brancas)
- 2 dados comuns
- 1 cubo de apostas de cartão (usado na variante de apostas)



O gamão é um jogo do qual participam dois jogadores, tendo cada um deles por objetivo retirar suas 15 peças do tabuleiro, antes que seu adversário o faça. Para isso, os jogadores movem suas peças, alternadamente, em volta do tabuleiro, de acordo com os números obtidos no lançamento de dois dados.

Material do jogo

1. *O tabuleiro.* O tabuleiro do gamão é dividido ao meio por uma barra vertical, chamada de *linha bar*. Uma de suas metades (a que é numerada de 1 a 6, em ambos os lados) denomina-se *setor interno*; e a outra metade (a que é numerada de 7 a 12, em ambos os lados) denomina-se *setor externo*.

Nos lados opostos do tabuleiro, ligados pela *linha bar*, existem 24 triângulos (12 de cada lado) de cores alternadas, que são chamados de *casas*, *pontos* ou *flechas*. Esses triângulos, que são numerados de 1 a 12 em cada lado, têm uma pequena circunferência em seu vértice mais agudo.

Como se pode observar na *Figura 1*,

as casas numeradas de 1 a 6, no lado das peças brancas, constituem o *setor interno das brancas*; e as casas numeradas de 1 a 6, no lado das peças vermelhas, constituem o *setor interno das vermelhas*. Da mesma forma, as casas numeradas de 7 a 12, no lado das peças brancas e no lado das peças vermelhas, constituem respectivamente o *setor externo das brancas* e o *setor externo das vermelhas*.

As casas situadas no lado das brancas são chamadas de *casas das brancas*, e as situadas no lado das vermelhas de *casas das vermelhas*.

Atenção: as cores diferentes das casas do tabuleiro não têm nenhuma influência no jogo e na movimentação das peças.

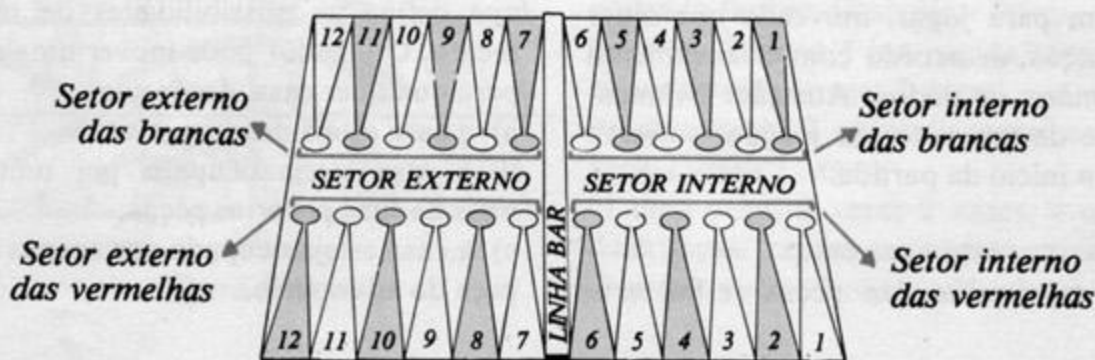


Figura 1

2. *As peças.* Cada jogador participa do jogo com 15 peças, também chamadas de *pedras* ou *peões*, jogando um deles com as brancas e o outro com as vermelhas.

3. *Os dados.* As peças são movidas de acordo com os números obtidos no lançamento de dois dados.

O jogo

O jogo começa a partir de uma posição pré-determinada, conforme indicado na *Figura 2*. As peças vermelhas são colocadas nas seguintes posições: 2 na casa 1 das brancas; 5 na casa 12 das brancas; 5 na casa 6 das vermelhas; e 3 na casa 8 das vermelhas. As peças brancas são colocadas em sentido inverso, isto é: 2 na casa 1 das vermelhas; 5 na casa 12 das vermelhas; 5 na casa 6 das brancas; e 3 na casa 8 das brancas.



Cada jogador lança *um* dado, e aquele que obtiver o número maior fará o primeiro movimento, de acordo com a soma desses dois lançamentos iniciais. Em caso de empate, os dados deverão ser lançados novamente, até haver desempate. Daí em diante, os jogadores se alternam para jogar, movendo quaisquer das peças, de acordo com o lançamento de *ambos* os dados. **Atenção:** o lançamento de *um* dado por jogador só serve para o início da partida.

A movimentação das peças

O movimento das peças se faz sem-

pre no sentido do setor interno do adversário em direção ao próprio setor interno do jogador. Isto é, as peças vermelhas movem-se no sentido anti-horário, e as peças brancas no sentido horário, conforme indicam as setas na *Figura 2*. As peças que, já na posição inicial do jogo, se encontram em seu setor interno (5 peças vermelhas na casa 6 das vermelhas e 5 peças brancas na casa 6 das brancas) movem-se em direção à casa 1 de seu respectivo setor interno, não podendo ultrapassá-la, assim como todas as demais peças do jogo. Isso só ocorrerá por ocasião da retirada das peças no final do jogo, como explicaremos a seguir.

Atenção: as peças de um jogador, quando se encontram na mesma casa, são dispostas de maneira a formar uma coluna ao longo da casa, não devendo ser sobrepostas.

Cada jogador só pode começar a retirar suas 15 peças do tabuleiro depois que tiver movimentado *todas* elas para dentro do seu setor interno, conforme as regras do item "A retirada das peças", que veremos posteriormente. Aquele que primeiro retirar todas as suas peças do tabuleiro será o vencedor.

Em cada jogada, os jogadores movem uma ou duas peças, tantas casas quantas forem os números obtidos no lançamento dos dados. Esses números podem ser usados de diferentes maneiras:

- movendo *duas peças*, cada uma de acordo com o número de *um* dos dados;
- movendo *uma peça*, de acordo com os dois números obtidos nos dados, como se tivessem sido feitos dois lançamentos consecutivos. A peça, então, é movida passando por uma casa intermediária (ver exemplo de casa intermediária na *Figura 3*).

A posição das peças no tabuleiro é que define as possibilidades de movimento. O jogador pode mover uma peça para qualquer casa, desde que:

- a casa esteja desocupada;
- a casa esteja ocupada por uma ou mais de suas próprias peças;
- a casa esteja ocupada por apenas *uma* peça do adversário.

Uma casa desocupada, chamada *casa vazia* pode ser ocupada por qualquer peça de ambos os jogadores.

Quando uma casa está ocupada por uma única pedra, é chamada *casa aberta*. Nesse caso, essa peça pode ser capturada por outra peça do adversário, como veremos no item "A captura".

Uma casa com duas ou mais peças de um mesmo jogador recebe a denominação de *casa fechada* ou *ponto feito*. Essa casa está bloqueada ao acesso das peças do adversário, o que significa que ele não pode ocupá-la e nem sequer utilizá-la como casa intermediária, quando optar por mover uma única peça de acordo com o resultado do lançamento de ambos os dados. Uma casa pode ser ocupada por quantas peças o jogador quiser.

Jogada com valores diferentes nos dados

Se os números dos dados forem diferentes, o jogador tem quatro possibilidades de movimento. Um jogador que tiver obtido, por exemplo, os números 2 e 6 no lançamento dos dados, poderá optar entre os seguintes movimentos, que estão ilustrados na *Figura 3*:

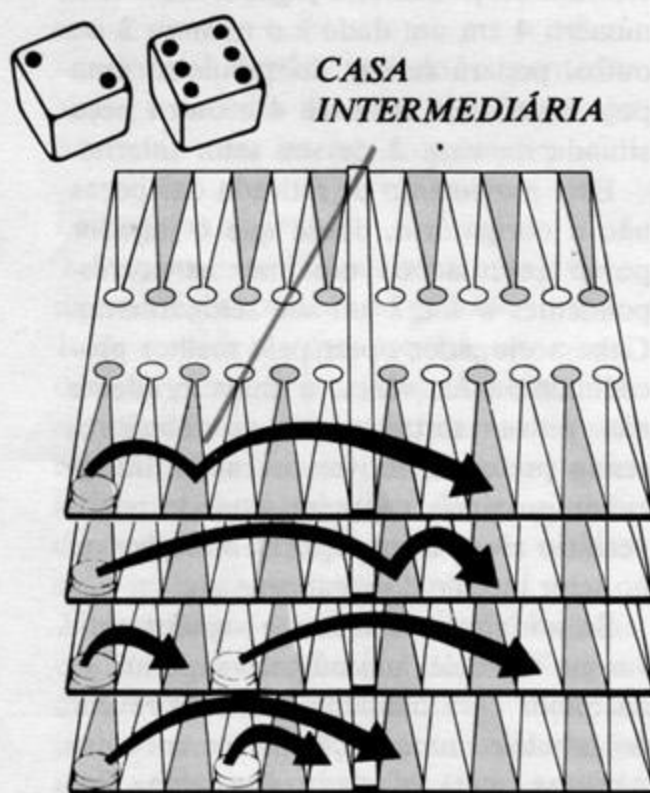


Figura 3

a) avançar com uma peça 2 casas e, com a mesma peça, mais 6 casas;

b) avançar com uma peça 6 casas e, com a mesma peça, mais 2 casas;

c) avançar com uma peça 2 casas e, com outra peça, 6 casas;

d) avançar com uma peça 6 casas e, com outra peça 2 casas.

Atenção: as duas primeiras alternativas são aparentemente iguais mas, na verdade, diferem devido à possibilidade ou não de passagem por uma casa intermediária, como já vimos anteriormente.

Sempre que possível, o jogador deve usar *ambos* os números obtidos nos dados para movimentar suas peças. Suponhamos, por exemplo, que um jogador obteve 6 e 2 nos dados, e que o 2 possa ser usado para diferentes movimentos, embora alguns deles tornem impossível a utilização do número 6 para a movimentação de suas peças. Nesse caso, de acordo com a regra acima, o 2 deve ser utilizado de forma a permitir também a utilização do 6.

Atenção: se apenas um dos números puder ser utilizado, deve-se dar preferência ao maior. No caso de uma "dobradinha" (números iguais nos dois dados), o jogador deverá executar os 4 movimentos, se isso for possível.

Jogada com valores iguais nos dados (dobradinha)

Quando, num lançamento, ambos os dados mostram o mesmo número, chama-se essa jogada de *dobradinha*. Numa dobradinha, o número obtido em um dos dados pode ser usado quatro vezes, de acordo com as possibilidades de movimentação das peças do jogador. Se um jogador, por exemplo, obtiver 2 e 2 em um lançamento, ele poderá utilizar 4 vezes o número 2, para mover suas peças, podendo fazê-lo da seguinte forma, como mostra a *Figura 4* (na página seguinte):

a) uma peça, 4 vezes 2 casas;

b) uma peça, 2 vezes 2 casas, e outra peça 2 vezes 2 casas;

c) uma peça, 2 vezes 2 casas, e outras duas peças, 2 casas cada uma;

d) quatro peças, 2 casas cada uma.

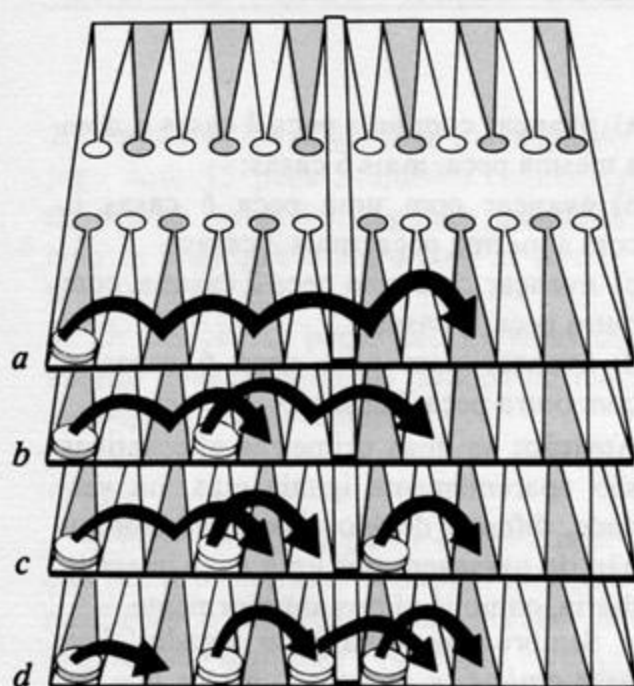


Figura 4

Atenção: cada um desses movimentos só será possível se as casas intermediárias ou finais não estiverem ocupadas por mais de uma peça do adversário.

A captura

Como já dissemos, a peça que se encontra sozinha em uma casa pode ser capturada pelo adversário. Se um jogador fizer um movimento para uma casa onde haja uma única peça do adversário, ou usar essa casa como *casa intermediária* na movimentação de qualquer uma de suas peças em direção a uma outra casa posterior, a peça do adversário é capturada — isto é, é retirada de sua posição e colocada sobre a *linha bar*. Antes de poder movimentar suas outras peças, o jogador é obrigado a fazer entrar novamente no jogo todas as suas peças que tiverem sido capturadas e que se encontrem sobre a *linha bar*. A entrada dessas peças no jogo se faz pelo *setor interno* do adversário, em uma *casa acessível* — isto é, que corresponda a um dos números obtidos nos dados e que não esteja ocupada por mais de uma peça do adversário. A seguir, damos um exemplo de tal situação.

Suponhamos que o jogador das vermelhas lance os dois dados e obtenha os números 3 e 5, para tentar fazer voltar ao jogo uma de suas peças que se encontra na *linha bar*. Ele poderá entrar com a peça no tabuleiro, em uma das casas

acessíveis (casas 3 ou 5, do setor interno das brancas, relativas aos números obtidos nos dados) se estas não estiverem bloqueadas, isto é, ocupadas por mais de uma peça do adversário. Se em qualquer uma delas houver apenas uma peça adversária, ela será capturada pela peça que entra no tabuleiro. Se a casa 3, por exemplo, estiver livre, com o valor do outro dado (no caso, 5) poderá mover novamente essa peça ou outra qualquer de suas peças, desde que não tenha outras peças na *linha bar*. Se as casas 3 e 5 do setor interno do adversário estivessem bloqueadas, o jogador perderia sua vez de jogar.

A retirada das peças

Assim que um jogador estiver com suas 15 peças no seu setor interno, poderá começar a retirá-las do tabuleiro. As peças retiradas não voltam mais ao tabuleiro, e vencerá a partida o jogador que primeiro retirar suas 15 peças do tabuleiro.

Uma peça pode ser retirada do tabuleiro se o número de um dado coincidir com o número da casa em que se encontra a peça, no setor interno. Por exemplo: se, num lançamento, o jogador obtiver o número 4 em um dado e o número 2 no outro, poderá retirar do tabuleiro uma peça localizada na casa 4 e outra peça situada na casa 2 de seu setor interno.

Esse movimento de retirada das peças não é obrigatório, desde que o jogador possa executar os movimentos correspondentes a 4 e 2 em seu setor interno. Cabe ao jogador optar pelo melhor procedimento. Às vezes, é mais prudente não retirar certas peças do tabuleiro, sendo preferível mover outras a fim de evitar possíveis capturas, quando o adversário ainda tiver peças na *linha bar* ou no setor interno do jogador.

Se, ao lançar os dados, o jogador obtiver em um deles um número superior ao da maior casa ocupada, ele deve retirar do tabuleiro uma peça que se encontre na casa mais afastada da saída. Por exemplo: suponhamos que as brancas tenham 6 peças no seu setor interno (3 de-

las na casa 5 e as 3 outras na casa 3) e que foram lançados nos dados os números 6 e 3. De acordo com a primeira regra acima, o jogador poderia retirar uma peça da casa 3; e, de acordo com a segunda regra, poderia retirar uma peça da casa 5.

Nessa etapa final do jogo, sempre que os números obtidos nos dados não possibilitarem a retirada de uma ou mais peças, deve-se então movimentar uma ou mais peças que se encontrem na casa mais afastada da casa de saída. Por exemplo: suponhamos que as casas 2, 4 e 6 estão ocupadas com 2 peças cada uma, e que o jogador tenha obtido 1 e 3 nos dados. Nesse caso, o jogador deverá deslocar uma peça da casa 6 para a casa 5, e outra peça da casa 6 para a casa 3.

Tipos de vitórias

No gamão, existem três tipos diferentes de vitória:

— *Vitória simples*: quando o perdedor consegue retirar pelo menos uma de suas peças do tabuleiro.

— *Vitória dupla*: quando o perdedor não consegue retirar nenhuma de suas peças do tabuleiro. Esse tipo de vitória chama-se *gamão*.

— *Vitória tripla*: quando o perdedor ainda tiver uma ou mais peças na *linha bar* ou no setor interno do vencedor.

Estratégias básicas

De uma forma geral, existem três tipos de estratégias básicas no gamão:

1. *de corrida* — que consiste em correr com as peças, o mais depressa possível, em direção ao seu setor interno e à sua casa de saída. É uma boa estratégia a ser adotada pelo jogador que, logo no início da partida, obtiver uma série de valores altos no lançamento dos dados;

2. *de defesa* — que consiste em bloquear o maior número possível de casas seguidas, avançando lentamente em direção ao seu setor interno e à sua casa de saída mas, ao mesmo tempo, impedindo o progresso das peças do adversário;

3. *de ataque* — que consiste em um jogo

de estilo agressivo, no qual o jogador procura manter casas bloqueadas tanto no seu setor interno como no do adversário, de forma a poder atacar as peças inimigas quando elas se acham na fase final do jogo e, também em sua fase de entrada no tabuleiro, após terem sido capturadas pelo adversário.

Princípios gerais

Existem no gamão alguns princípios gerais que devem ser seguidos pelos jogadores, sobretudo quando forem principiantes, tais como:

— Não confie apenas na sorte. Procure efetuar movimentos precisos de modo a criar condições favoráveis para que possa executar boas jogadas posteriormente;

— Movimente o mais cedo possível as duas peças que se encontram no setor interno do adversário, para evitar que sejam bloqueadas. Uma boa medida é colocá-las na casa 5 do adversário pois, além de ganharem melhor mobilidade, passam a constituir um excelente bloqueio para as peças adversárias;

— Se você conseguir bloquear as casas 5 e 7 do seu setor interno, o adversário terá maior dificuldade para movimentar as suas duas peças mais atrasadas;

— Evite acumular peças em uma mesma casa. A distribuição homogênea das peças é mais favorável ao desenvolvimento de suas jogadas;

— No início, evite movimentar suas peças para as primeiras casas do seu setor interno porque, a essa altura do jogo, não é vantajoso ocupar tais posições;

— Jamais capture peças isoladas do adversário que se encontrem em seu setor interno, a menos que você tenha um bom bloqueio para impedir a entrada dessas peças no jogo. É mais aconselhável utilizar a jogada para melhorar sua posição no tabuleiro;

— Não deixe peças isoladas, a menos que sua eventual captura represente desvantagem para o adversário;

— Se possível, bloqueie todas as casas do seu setor interno e, depois, capture uma peça do adversário. Isso constitui

uma excelente jogada do ponto de vista tático, porque a peça capturada não poderá entrar no jogo, fazendo com que seu adversário deixe de jogar até que você seja forçado a eliminar o bloqueio. Mas, quando isso ocorrer, você já estará levando uma grande vantagem sobre ele; — Se você for forçado a deixar peças isoladas, procure mantê-las afastadas o máximo possível das peças adversárias, com uma distância superior a 6 casas. Com isso, diminuem as probabilidades de que elas sejam capturadas. Se isso for impossível, procure aproximá-las ao máximo das peças do adversário, deixando entre elas, se possível, a distância de apenas 1 casa. Assim também diminuirão as possibilidades de serem capturadas;

— Procure criar peças isoladas em casas que possam ser facilmente atingidas por outras de suas peças pois, quando isso ocorrer, tais casas ficarão bloqueadas para o adversário;

— No final do jogo, o que importa é a velocidade de deslocamento de suas peças. Assim, sempre que for possível, desloque uma de suas peças de um quarto do tabuleiro para outro. Isso lhe permitirá obter a maior velocidade, para atingir seu setor interno. Por exemplo: se você tem uma peça na casa 10 do setor externo do adversário e obtém um 3 nos dados, desloque-a para a casa 12 do seu setor externo. Dessa forma, você transfere a sua peça do 2.º para o 3.º quarto do tabuleiro;

— Se você estiver na fase final do jogo, em que já pode retirar suas peças do tabuleiro, nunca retire as peças que se encontrem nas casas mais próximas da casa de saída se você ainda tiver muitas peças na sua casa 6. É melhor deixar apenas 2 peças na casa 6, retirando dela as demais e distribuindo-as pelas outras casas de seu setor interno. Assim, você poderá aproveitar um eventual lançamento de dois 6 nos dados;

— Se você estiver retirando suas peças e o adversário ainda tiver peças na *linha bar*, libere as casas 5 e 6 do seu setor interno para que o adversário não capture suas peças ao entrar no tabuleiro.

SÓ PARA QUEM JÁ TIVER APRENDIDO A JOGAR

Variante com cubo de apostas

É muito comum jogar-se o gamão com apostas. Nesse caso, costuma-se usar, para os repiques, o chamado *cubo de apostas*, uma espécie de dado em cujas faces estão gravados os números 2, 4, 8, 16, 32 e 64.

Uma vez definido o valor da aposta e iniciada a partida, ambos os jogadores, na sua vez de jogar, têm o direito de dobrar a aposta original, colocando o cubo de apostas com o número 2 para cima. Dobrada a aposta, o adversário pode recusá-la, perdendo a partida e pagando o valor da aposta anterior ao repique feito com o cubo. Mas, se o adversário aceitar a aposta, somente ele terá o direito de repicar — isto é, dobrar novamente o valor da aposta — colocando o cubo com o número 4 para cima. Esses repiques sucessivos, ora de um ora de outro jogador, podem se estender até que a aposta original seja aumentada em 64 vezes.

Variante com mais de 2 apostadores

Chamado de *Chouette*, esse é um jogo de gamão entre dois jogadores, mas que permite a participação de outras pessoas como apostadores. Um dos jogadores é o "*banqueiro*" e o outro o "*capitão*", sendo as demais pessoas os "*apostadores*". Durante o jogo há um rodízio que permite a cada jogador ocupar a função de banqueiro, capitão e apostador. Esse rodízio se faz de acordo com uma sequência que é estabelecida no início do jogo, pelo lançamento de um dado por jogador. Aquele que obtiver o número maior será o banqueiro; o 2.º colocado será o capitão; o 3.º colocado, o primeiro apostador; o 4.º colocado, o segundo apostador, e assim por diante.

O rodízio de funções é feito no final de cada partida, de acordo com seu resultado: se o banqueiro perde, é substituído pelo capitão (que foi o vencedor), e toma o lugar do último apostador. O 1.º apostador passa então a ser o novo capitão. Se o banqueiro ganha, permanece na função, e o capitão é substituído

GAMÃO / VARIANTES

pelo 1.º apostador, passando a ser o último apostador.

As apostas

O jogo é disputado entre o banqueiro e o capitão, e os apostadores jogam a favor do capitão, apostando *individualmente* contra o banqueiro. Os apostadores podem sugerir ao capitão como jogar, embora caiba sempre a ele qualquer decisão final.

Se a aposta for dobrada pelo ban-

queiro ou pelo capitão, cada um dos apostadores decide, individualmente, se aceita ou não o repique — isto é, se continua no jogo ou desiste. Caso desista, perde a aposta anterior ao repique, que será paga a quem ganhar a partida. Por outro lado, se o capitão recusar um repique do banqueiro, o apostador que, pela ordem de jogada, aceitar essa nova aposta, passa a ser o capitão. O antigo capitão, por sua vez, passa a ser o último apostador.

PLAKATO

Só para quem já tiver jogado o gamão algumas vezes

Conhecida também como *Gamão Grego* ou *Press Backgammon*, essa variante apresenta as seguintes diferenças em relação ao gamão:

Posição inicial — as 15 peças vermelhas são colocadas na casa 1 das brancas, e as 15 peças brancas na casa 1 das vermelhas, como mostra a *Figura 5*.

Imobilização — nesse jogo, as peças isoladas não são capturadas como acontece no gamão, mas sim imobilizadas, colocando-se a peça imobilizadora acima da peça do adversário. Nesse caso, a peça imobilizadora não poderá, por sua vez, ser imobilizada, pois a casa é considerada como já bloqueada. A peça isolada que foi imobilizada não pode se mover enquanto a peça do adversário, que a imobilizou, permanecer na mesma casa, acima dela. No entanto, o jogador que

imobilizou uma peça do adversário pode ir colocando mais peças suas nessa casa, pois ela é considerada como sua.

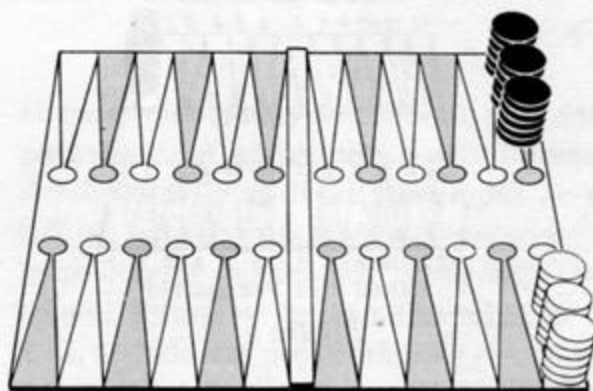


Figura 5

GAMÃO RUSSO

Só para quem já tiver jogado o gamão algumas vezes

Essa variante apresenta as seguintes diferenças em relação ao gamão:

Posição inicial — cada jogador inicia a partida com suas 15 peças *fora* do tabuleiro. As peças de ambos entram no tabuleiro pelo mesmo setor interno (que pode ser tanto o das vermelhas como o das brancas) e se movimentam no mesmo sentido.

Movimento — antes de poder movimentar suas peças, cada jogador precisa ter introduzido pelo menos duas peças no tabuleiro.

Dobradinhas — com exceção da primeira jogada (caso em que os dados devem ser relançados), as “dobradinhas”

obtidas fazem com que o jogador:

1.º) execute os movimentos correspondentes à dobradinha. Por exemplo: se obtiver 4 e 4, pode mover suas peças 2 vezes esses números (4 e 4) + (4 e 4).

2.º) depois execute os movimentos da dobradinha complementar (isto é, a dobradinha correspondente aos números que estão nas faces opostas aos números obtidos no lançamento dos dados, cujo valor corresponde a 7 menos o valor do número obtido). Por exemplo: se a dobradi-

nha obtida foi 2 e 2, a dobradinha complementar é 5 e 5, pois $7 - 2 = 5$.

3.º) feito tudo isso, lance os dados novamente.

Atenção: A sequência das dobradinhas é interrompida quando o resultado de um dos dados não permitir que o jogador realize um movimento com suas peças. Nesse caso, a vez de jogar passa ao adversário.

Quando uma peça é capturada vai para a *linha bar*, tal como no gamão.

JACQUET

Só para quem já tiver jogado o gamão algumas vezes

O *jacquet* apresenta em relação ao gamão as seguintes diferenças:

Posição inicial — as 15 peças vermelhas são colocadas na casa 1 das brancas, e as 15 peças brancas na casa 12 das vermelhas, como mostra a *Figura 6*.



Figura 6

Movimento — o movimento das peças, tanto brancas como vermelhas, faz-se no sentido oposto ao dos ponteiros do relógio (anti-horário). Portanto, as peças vermelhas saem (são retiradas) do tabuleiro pela casa 1 das vermelhas, e as peças brancas pela casa 12 das brancas.

O avanço do "Postilhão" ou "Mensageiro" — no início do jogo, cada jogador movimenta apenas uma de suas peças, chamada "postilhão" ou "mensageiro", a partir da casa de partida, até atingir a última parte do seu percurso — isto é, das casas 7 a 12 das brancas, para as peças brancas, e das casas 6 a 1 das vermelhas, para as vermelhas. Somente depois de cumprida essa exigência é que os jogadores podem movimentar suas

outras peças. Os "postilhões" — e apenas eles — percorrem o tabuleiro pelos vértices mais agudos dos triângulos que correspondem às casas.

Bloqueio — considera-se que uma casa está bloqueada (ou fechada) para o adversário quando estiver ocupada por uma ou mais peças de um jogador. Só é permitida a ocupação de 6 ou mais casas consecutivas ao jogador que já houver ocupado a penúltima e a última casas do seu percurso.

Atenção: se um jogador só conseguir usar os pontos de um dos dados e não puder usar o resultado do outro, andará só com o possível esquecendo o outro. Se não puder usar ambos os dados passará então a vez ao outro jogador.

Captura e imobilização — nesse jogo não há captura ou imobilização.

Retirada das peças — cada jogador só poderá iniciar a retirada de suas peças (obedecendo para isso às mesmas regras do gamão), quando todas as suas peças estiverem na última parte do seu percurso.

Atenção: Os jogadores de jacquet costumam colocar as peças retiradas na posição de partida do adversário.

Sugestão: Durante o avanço, em direção à casa de saída, procure ocupar o maior número de casas a fim de dificultar ou impedir os movimentos do adversário.