

REGRAS

HALMA



MATERIAL DO JOGO

— o tabuleiro n.º 20

— 19 pastilhas brancas e 19 pretas, 13 verdes e 13 laranja



Inventado na Inglaterra por volta de 1880, este jogo difundiu-se rapidamente por toda a Europa, onde alcançou grande popularidade. Considerado como precursor do Xadrez Chinês, trata-se de um jogo de tabuleiro com regras bastante fáceis, que pode ser praticado por 2 pessoas (em disputa individual), por 4 pessoas (em parceria, com 2 duplas de jogadores), ou por apenas uma pessoa (como “paciência”).

O tabuleiro e as peças

O tabuleiro é um quadrado de 16 x 16 casas (com 256 casas ao todo), em cujos cantos aparecem demarcadas as casas que devem ser ocupadas pelas peças na posição inicial do jogo. Quando jogam 2 pessoas, cada uma delas utiliza 19 peças, o mesmo acontecendo no Halma solitário, para apenas 1 pessoa e jogado como “paciência”.

No jogo em parceria para 4 pessoas, entretanto, usam-se somente 13 peças para cada um dos jogadores, ficando vagas as 6 casas externas das posições iniciais para 2 jogadores. Nesse caso, os parceiros devem sentar-se um ao lado do outro, e nunca em posições iniciais alteradas.

Movimentos e objetivos

Para iniciar a partida, determina-se a ordem de jogada por sorteio, escolhendo-se qual será o jogador (ou dupla de jogadores) que jogará primeiro. Cada jogador pode movimentar *uma* peça em sua vez de jogar, e deve fazê-lo de duas maneiras: a **passo** ou **em salto**. No movimento a **passo**, o jogador desloca a peça que desejar para uma casa vaga adjacente (nos sentidos vertical, horizontal ou diagonal), andando, portanto, apenas uma casa.

No movimento **em salto**, o jogador salta com sua peça por cima de uma peça adjacente — que pode ser sua, do seu parceiro ou do(s) adversário(s) —, terminando o movimento em uma casa ime-

HALMA

diatamente posterior à casa ocupada pela peça sobre a qual deu o salto. Naturalmente, esta casa em que termina o movimento precisa estar vaga.

São permitidos saltos em série, que podem ser realizados quando a peça que está dando um salto tiver condições para saltar por cima de outras peças na mesma jogada. Para isso, a peça pode executar um salto múltiplo em vários sentidos (vertical, horizontal ou diagonal), mudando de direção, durante o salto, quando for necessário. Entretanto, um jogador não é obrigado a efetuar um salto e nem mesmo a realizar ou completar um salto em série — isto é, ele pode deter o movimento de sua peça no ponto em que desejar.

O objetivo do jogo individual ou em parceria é transferir *todas* as peças do jogador (ou da dupla) para a posição inicial oposta, em diagonal, à posição inicial que suas peças ocupavam no começo do jogo.

Dessa forma, uma das táticas básicas deste jogo é criar condições — com as próprias peças, com as do parceiro, eventualmente com as do adversário — para realizar grandes saltos em série, dando, assim, maior rapidez ao deslocamento das peças.

O jogador (ou a dupla) que primeiro transferir todas as suas peças para a posição inicial oposta será o vencedor da partida.

No Halma solitário, jogado como “pa-ciência” por apenas 1 pessoa, o objetivo é diferente, e consiste no seguinte: o jogador deve — a partir de uma das duas posições iniciais para 2 jogadores, como indicado na *Figura 1* — movimentar suas 19 peças de tal forma que em 19 lances elas cheguem à posição indicada na *Figura 2*.

Existem centenas de maneiras para conseguir tal objetivo, e esta grande variedade de soluções é que torna interessante o Halma solitário.

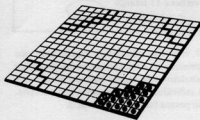


Figura 1

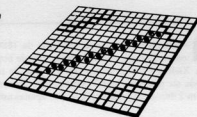


Figura 2

CORDEIROS E TIGRES



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 22
- 15 pastilhas brancas e 3 laranja



Este jogo pertence a uma “família” de jogos de estratégia que apresentam vários pontos semelhantes entre si e são tradicionais nos países da Ásia central e meridional, como a Índia e o Ceilão. Basicamente, são jogos de tabuleiro, para dois jogadores, nos quais o objetivo é capturar ou bloquear as peças do adversário. As diferenças que o *Cordeiros e Tigres* apresenta em relação a eles são o formato do tabuleiro (que se assemelha a uma pirâmide com asas) e o fato de que o jogador possui um número diferente de peças (15 “cordeiros” e 3 “tigres”), com características também diferentes: enquanto os “tigres” podem capturar os “cordeiros”, estes podem apenas bloquear as peças adversárias. Mesmo assim, as chances de vitória são equilibradas nesse jogo de estratégia em que a quantidade se opõe à qualidade.

Regras

O tabuleiro é formado por 4 linhas horizontais e 8 diagonais, ao longo das quais se movimentam as peças de ambos os jogadores. Estas linhas se cruzam em vários pontos, formando 29 interseções (inclusive a do vértice superior da pirâmide) que constituem as casas, onde as peças se posicionam no decorrer do jogo. O movimento das peças sempre se faz de

uma casa para outra casa adjacente, seguindo a linha que as une.

Um dos jogadores possui 3 peças, de cor laranja, que são os tigres, e seu adversário 15 peças de cor branca, que são os “cordeiros”, escolhendo-se por sorteio quem joga com os tigres ou com os cordeiros.

No início do jogo, não existe nenhuma peça no tabuleiro, e os primeiros movi-

CORDEIROS E TIGRES

mentos têm por objetivo colocar em posição as peças dos dois jogadores.

O jogador dos tigres, que sempre inicia o jogo, em suas três primeiras jogadas deve colocar no tabuleiro (na ordem que desejar) suas 3 peças, ocupando obrigatoriamente com elas a casa situada no vértice superior da pirâmide e duas das quatro casas a ela diretamente ligadas por 4 linhas, e que se encontram imediatamente abaixo. Assim, somente a partir da quarta jogada este jogador começa a movimentar seus tigres.

O jogador dos cordeiros também começa o jogo colocando suas peças no tabuleiro, podendo para isso escolher quaisquer das casas do tabuleiro, com exceção apenas das casas reservadas para as primeiras jogadas dos tigres. Assim, durante 15 jogadas, o jogador dos cordeiros apenas posiciona suas peças no tabuleiro, começando a movimentá-las somente na 16.^a jogada.

O objetivo dos tigres é capturar o maior número possível de cordeiros. Isso pode ser feito quando um tigre, situado em uma casa adjacente a uma casa ocupada por um cordeiro, tiver condições para saltar por cima dele, terminando seu movimento em uma casa vaga imediatamente posterior à casa em que se encontra o cordeiro.

Assim, um tigre só pode "comer" um cordeiro quando este desgarra do rebanho — isto é, quando ele não se encontra protegido por companheiros que ocupem as casas do lado oposto ao de onde vêm os tigres.

Neste jogo é permitida a captura múltipla, que pode ser feita quando, ao saltar por cima de um cordeiro, um tigre tiver condições para realizar uma nova captu-

ra na mesma jogada — e assim sucessivamente. Os tigres, porém, não são obrigados a capturar um ou mais cordeiros quando não o desejarem, mesmo que tenham condições para fazê-lo.

Atenção: Um tigre nunca pode saltar por cima de um outro tigre.

O objetivo inicial do jogador dos cordeiros é proteger suas peças, mantendo-as agrupadas até que tenha colocado todas elas no tabuleiro e possa começar a movimentá-las. Então, procurará movê-las tirando espaço dos tigres e cerceando seus movimentos, pois os cordeiros não podem capturar os tigres.

Para os cordeiros, o objetivo final do jogo é tentar bloquear os tigres, impedindo que eles possam fazer qualquer movimento no tabuleiro.

Os tigres vencerão o jogo se capturarem todos os cordeiros, e estes serão vitoriosos se bloquearem todos os movimentos dos tigres. Portanto, o jogo termina quando não há mais cordeiros no tabuleiro (com a vitória dos tigres) ou quando, na sua vez de jogar, os tigres não podem efetuar nenhum movimento (com a vitória dos cordeiros).

As possibilidades de vitória para ambos os jogadores são equilibradas, embora se exija maior atenção por parte de quem joga com os cordeiros, já que este jogador deve coordenar a movimentação de um número muito maior de peças.

Em termos estratégicos, este jogo constitui basicamente uma disputa pelo controle das casas centrais da pirâmide. Conseguindo isso, os cordeiros têm grandes possibilidades de vencer, sobretudo se os tigres estiverem separados. Em caso contrário, os tigres têm maiores possibilidades de vitória.

REGRAS

HASAMI SHOGI



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 21
- 18 pastilhas brancas e 18 pretas



Muito popular entre as crianças japonesas, o *Hasami Shogi* é um jogo de raciocínio para 2 pessoas (cada uma delas com 18 peças diferenciadas pela cor), disputado em um tabuleiro de 9 x 9 casas, no total de 81 casas sem distinção de cor.

Movimentos

A partir da posição inicial, conforme indicado na *Figura 1*, escolhe-se por sorteio qual dos participantes joga com as peças pretas, as quais sempre dão início ao jogo, desenvolvendo-se o jogo a seguir com jogadas alternadas dos dois competidores.

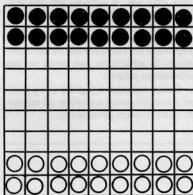


Figura 1

Na sua vez, o jogador deve movimentar qualquer uma de suas peças, mas apenas uma delas, podendo escolher entre dois tipos de movimentos possíveis:

- a) a peça pode ser deslocada para

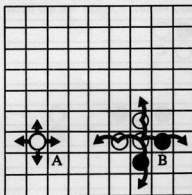


Figura 2

qualquer casa adjacente que se encontre vaga, no sentido horizontal e vertical, andando para frente, para trás ou para os lados, mas nunca se deslocando em diagonal, como mostra o *Exemplo A* da *Figura 2*;

- b) a peça pode saltar (no sentido horizontal ou vertical) por cima de uma peça adjacente, do jogador ou do adversário, terminando o seu salto em uma casa situada imediatamente após a casa ocupada pela peça sobre a qual deu o salto, como mostra o *Exemplo B* da *Figura 2*. É evidente que tal movimento só é pos-

HASAMI SHOGI

sível se a casa de chegada se encontrar vaga.

Atenção: O salto por cima de uma peça adversária não significa que ela seja capturada. Trata-se apenas de um movimento normal, que em nada afeta a peça saltada. É importante ressaltar, também, que só se pode executar *um* salto em cada movimento, pois neste jogo não são permitidos saltos em série.

As peças deslocam-se sempre para uma casa que esteja vaga, não havendo, portanto, possibilidades de 2 peças — amigas ou adversárias — ocuparem uma mesma casa ao mesmo tempo.

Objetivos e capturas

O objetivo do jogo é eliminar do tabuleiro todas as peças adversárias, o que se faz por meio de capturas. Para efetuar uma captura, o jogador tem que cercar

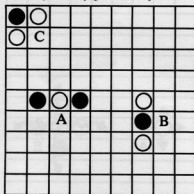


Figura 3

a peça inimiga, colocando-a entre duas de suas peças. Este "cerco" pode ser efetuado em qualquer ponto do tabuleiro, mas ele será feito de forma diferente se a peça atacada estiver situada no centro ou nas extremidades do tabuleiro.

Para que uma peça situada em uma casa do centro do tabuleiro seja cercada, é necessário que as peças atacantes se coloquem em oposição, uma de cada lado da peça atacada, nos sentidos horizontal ou vertical (mas nunca em diagonal), como mostram os *Exemplos A e B* da *Figura 3*.

Se uma peça estiver situada em uma casa na extremidade do tabuleiro, as duas peças atacantes poderão capturá-la se a cercarem por dois lados quaisquer, não necessariamente opostos, como mostra o *Exemplo C* da *Figura 3*.

Atenção: A captura se dá sempre com a jogada de uma peça atacante, devendo a peça atacada ser retirada do tabuleiro no momento em que se completa o cerco. Mas, como é o jogador atacante que deve efetuar o cerco e a captura, uma peça pode colocar-se entre duas peças adversárias sem que nada lhe aconteça. Isto é, uma peça que se coloque, por seu próprio movimento, em uma posição de cerco, não pode ser capturada pelo jogador adversário. Assim, uma peça só pode ser capturada em consequência de um movimento do adversário, mas nunca por um movimento próprio.

Ganha a partida o jogador que primeiro conseguir cercar e eliminar do tabuleiro todas as peças adversárias.