

JOGOS DE DOIS DADOS



CREPE

Nos Estados Unidos, onde o número 7 é comumente ligado à idéia de sorte, a expressão “ter um sete” significa “estar com sorte” ou, então, dispor de um poderoso elemento que pode decidir qualquer situação a seu favor. Além de diversas origens cabalísticas essa associação do número 7 às idéias de sorte, sucesso ou vitória provém de um jogo de dados: o crepe.

Chamado pelos norte-americanos de *craps* ou *seven eleven*, o crepe foi inventado pelos negros da cidade de New Orleans, no sul dos Estados Unidos, por volta de 1800, e constitui uma adaptação simplificada de um antigo jogo de dados inglês, o *hazard*. O crepe atingiu tamanha popularidade no país, que uma grande indústria de refrigerantes norte-americana deu a um de seus principais produtos o nome de *Seven Up* (“Sete para cima”), numa alusão direta ao importante ponto que se obtém no crepe, se as faces dos dados voltadas para cima somam 7.

Quando se vê nos filmes um grupo de pessoas formando rodinhas em torno de pequenas pilhas de dinheiro e de dois dados que rolam pelo chão, trata-se quase sempre de um jogo de crepe. Mas essa cena é muito comum também nos elegantes cassinos de Las Vegas, Reno e outras cidades norte-americanas, onde grandes mesas forradas de feltro substituem as calçadas e se usam fichas coloridas em vez de dinheiro.

É bem possível que o grande fascínio do crepe — atualmente um dos jogos mais populares nos Estados Unidos — se deva ao fato de que as chances de vitória, a cada lançamento dos dados, nunca são iguais, com as probabilidades matemáticas ora beneficiando ou prejudicando os apostadores. Além disso, nenhuma jogada é seguramente definitiva: a decisão da aposta principal, conforme o ponto apresentado pelos dados, sempre pode ser adiada para a jogada seguinte.

Para jogar crepe, é necessário apenas uma superfície plana com um anteparo (no qual os dados devem bater e voltar, para que a jogada seja considerada válida), um par de dados, dois ou mais jogadores e fichas de aposta.

JOGOS DE DOIS DADOS

O jogo

Os jogadores, dispostos em círculo, jogam os dados, e o que obtiver o ponto maior iniciará o jogo como banqueiro. A aposta principal é feita pelo banqueiro contra os outros jogadores.

Atenção: podem ser feitas também apostas laterais, às quais nos referiremos mais adiante.

Para iniciar o jogo, o banqueiro coloca sobre a mesa uma importância qualquer. O valor dessa aposta é determinado exclusivamente pelo banqueiro e representa o máximo possível da aposta principal. Em seguida, os demais jogadores vão cobrindo parcial ou totalmente a aposta do banqueiro, e isso é feito em uma ordem predeterminada. Em geral, a 1.^a rodada começa pelo primeiro jogador à direita do banqueiro, a 2.^a rodada pelo segundo jogador à sua direita, e assim sucessivamente, até que a volta se complete ou, então, até que o banqueiro perca a banca.

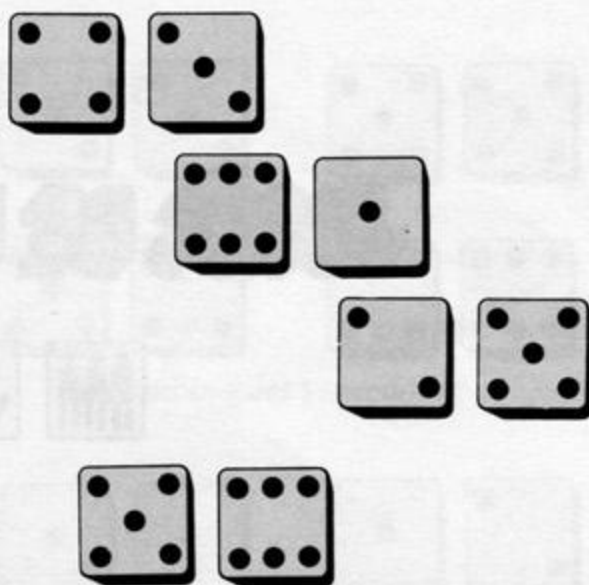
Quando o valor proposto pelo banqueiro estiver coberto, a aposta principal está terminada, e os jogadores que ainda não apostaram perdem então o direito a fazê-lo.

Por exemplo, se o banqueiro apostou vinte fichas e o primeiro jogador resolveu apostar dezenove, o segundo jogador só pode, no máximo, apostar uma ficha, ficando os outros jogadores fora da aposta principal.

Se, ao contrário, os jogadores não cobrirem integralmente a quantia proposta pela banca depois de fazerem suas apostas, então o banqueiro retira da mesa o valor excedente de sua aposta. Por exemplo: se o banqueiro apostou 15 fichas e a soma das apostas dos jogadores for de apenas 10 fichas, o banqueiro retira 5 fichas das que apostou e a aposta principal fica sendo de 10 fichas.

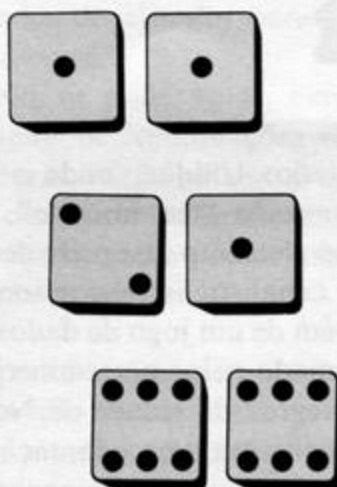
Completadas as apostas, o banqueiro lança os dois dados. Podem ocorrer então 3 situações:

1) *a banca vence* — se a soma dos pontos obtidos nos dois dados for igual a 7 (sete) ou a 11 (onze);



Pontos com que a banca vence no primeiro lançamento

2) *a banca perde* — se a soma de pontos apresentada pelos dados for igual a 2 (dois), 3 (três) ou 12 (doze);



Pontos com que a banca perde no primeiro lançamento

3) *o jogo fica sem definição* — obtendo-se qualquer outra soma de pontos nos dados (4, 5, 6, 8, 9, ou 10). Nesse caso, os dados são lançados novamente.

Observe-se que, jogando-se dois dados, existem 8 combinações cuja soma é 7 ou 11, e apenas 4 combinações que resultam em 2, 3 ou 12. Assim sendo, na primeira jogada a banca tem o dobro de chances de ganhar dos jogadores. Contudo, a maior probabilidade é de que o jogo não se decida nesse primeiro lançamento. Se isso acontecer, tem-se que lançar novamente os dados, e as probabilidades de vencer passam então a ser des-

JOGOS DE DOIS DADOS

favoráveis ao banqueiro: para ganhar, ele tem agora que repetir seu ponto inicial — isto é, tem que obter, ao lançar os dados, dois números que apresentem a mesma soma conseguida no primeiro lançamento. Mas, se agora essa soma for sete (que é a mais comum das combinações), a banca perde.

Se os dados não apresentarem nem o ponto da banca e nem o sete perdedor, o banqueiro relança os dados, tantas vezes quantas forem necessárias, até obter seu ponto (caso em que é vencedor) ou tirar um sete (caso em que é perdedor). Todas as outras combinações não valem mais nada.

Como existem em dois dados seis combinações que produzem um sete e, por exemplo, apenas três combinações que somam quatro, o banqueiro que depender do ponto quatro terá apenas metade das chances de ganhar em relação aos jogadores. Isso significa que, se não vencer no primeiro lançamento, o banqueiro terá contra si as probabilidades matemáticas, com maiores chances de perder nos lançamentos subsequentes.

Em resumo, cada rodada do jogo pode terminar de duas maneiras:

— *com a vitória da banca*, que recolhe todas as apostas, quando a soma dos pontos dos dados for 7 ou 11 (no 1.º lançamento) ou o Ponto da Banca, isto é, a mesma soma obtida no 1.º lançamento (nos lançamentos subsequentes).

— *com a derrota da banca*, que deve pagar todas as apostas, quando a soma dos dados totalizar: 2, 3 ou 12 (no 1.º lançamento) ou 7 (nos lançamentos subsequentes).

Quando o banqueiro perde com um 7, além de pagar as apostas, perde também a banca, que deve passar ao jogador à sua esquerda. Mas se ele perder no 1.º lançamento não perde a banca. Nenhum jogador é obrigado a aceitar a banca, podendo passá-la ao jogador da esquerda. No entanto, os jogadores geralmente gostam de bancar, pois isso permite uma participação mais ativa no jogo. Por outro lado, uma banca que jamais se modifique, a longo prazo tende a perder, pois

suas possibilidades matemáticas de derrota são ligeiramente maiores do que suas possibilidades de vitória. Considerando-se todos os resultados possíveis em relação à aposta principal, a banca possui 49,3% de chances de vitória, contra 50,7% de possibilidades de derrota.

Atenção:

1) As apostas só podem ser feitas antes do lançamento dos dados;

2) O banqueiro deve lançar os dois dados ao mesmo tempo;

3) Um lançamento não é válido e deve ser repetido se: a) ambos os dados não baterem no anteparo; b) qualquer um dos dados cair fora da superfície de jogo.

4) Qualquer jogador, perdendo ou ganhando, pode sair do jogo, desde que não possua aposta em jogo;

5) O jogador que entra num jogo já iniciado deve sentar-se de maneira a ser o último na ordem para receber a banca.

Apostas laterais

(Recomenda-se aos jogadores que só façam esse tipo de apostas após estarem familiarizados com o jogo.)

No crepe, as apostas laterais muitas vezes superam a aposta principal. Qualquer jogador (inclusive o banqueiro) pode propor uma aposta lateral, e qualquer jogador (inclusive o banqueiro) pode aceitá-la. Geralmente essas apostas são feitas concedendo-se vantagens, devido às probabilidades matemáticas envolvidas — isto é, aposta-se dois contra um, três contra cinco etc.

Atenção: para que se possa ter uma idéia precisa das possibilidades de vitória e de derrota em cada aposta (tanto a principal como as laterais mais comuns), veja ao fim do texto uma tabela completa das probabilidades matemáticas envolvidas.

APOSTA SECA — Nesse tipo de aposta, um jogador qualquer (em geral os que estão fora da aposta principal) aposta simplesmente na vitória ou na derrota da banca.

Quando se aposta na vitória da banca, diz-se que é uma aposta no “cheio”.

JOGOS DE DOIS DADOS

Quem joga na derrota da banca joga no "furo". A *Aposta Seca* só pode ser combinada antes do 1.º lançamento, e as chances de vitória são as mesmas da aposta principal — isto é, quase iguais para ambos os jogadores.

APOSTA NO PONTO — A *Aposta no Ponto* é a *Aposta Seca* feita em qualquer lançamento posterior ao primeiro lançamento. Quem joga no ponto está jogando na possibilidade de que a banca repita seu ponto inicial, ganhando o jogo. Quem aceita a aposta joga no "furo" (isto é, na possibilidade de obter um sete nos dados) e, conseqüentemente, na derrota da banca. Como já se observou, nesse caso as probabilidades favorecem o sete, e quem joga no "furo" pode conceder certa vantagem.

BARRA PESADA — Quando o ponto da banca no 1.º lançamento indica uma dobradinha (2 e 2; 3 e 3; 4 e 4; ou 5 e 5) aposta-se que a banca conseguirá ganhar reproduzindo a mesma dobradinha. Como as chances são fortemente contrárias a que isso aconteça, essa aposta se faz com grande vantagem para quem joga na *Barra Pesada*.

VALE A PRIMEIRA — Nessa aposta, que é feita sempre depois do 1.º lançamento, os apostadores envolvidos jogam como se o lançamento subsequente fosse o 1.º lançamento. Assim, o *Vale a Primeira* inicia uma nova partida antes que a partida anterior tenha sido terminada.

Estando em ação um *Vale a Primeira*, o banqueiro deve continuar lançando os dados mesmo que a aposta principal já tenha sido decidida, e até que todos os *Vale a Primeira* propostos e aceitos sejam, por sua vez, definidos. Vejamos, a seguir, várias situações prováveis em uma aposta de *Vale a Primeira*.

Suponhamos, por exemplo, que depois do 1.º lançamento, no qual obteve um 6, o próprio banqueiro proponha um *Vale a Primeira*, aposta que é aceita por um jogador qualquer:

a) o banqueiro lança os dados e obtém um 7: ele perde a aposta principal (o 7 foi obtido no 2.º lançamento), mas ga-

nha o *Vale a Primeira* (o 7 ocorreu no 1.º lançamento);

b) o banqueiro obtém 11 no lançamento: a aposta principal não se decide (só o ponto da banca, no caso 6, e o 7 é que decidem), mas ele ganha o *Vale a Primeira* (11 no 1.º lançamento);

c) o banqueiro obtém 2, 3 ou 12 pontos: a aposta principal permanece indefinida, mas ele perde o *Vale a Primeira* (conseguiu pontos perdedores no 1.º lançamento);

d) o banqueiro obtém um 6: ele ganha a aposta principal, mas o *Vale a Primeira* deve prosseguir, com a banca partindo para uma nova jogada (na qual ganhará com 6 e perderá com 7);

e) o banqueiro obtém 4, 5, 8, 9 ou 10 pontos: nenhuma aposta é definida. As apostas só se definirão com a obtenção de um 7 (nesse caso a banca perde) ou de um 6 (nesse caso a banca vence a aposta principal) ou, então, com um ponto igual ao que foi agora obtido, cuja repetição é necessária para que o banqueiro vença o *Vale a Primeira*.

Atenção: qualquer jogador pode propor o *Vale a Primeira*, assumindo então a aposta em favor da banca.

OUTRAS APOSTAS — A rigor, durante a partida, os jogadores podem apostar em quaisquer coisas, mesmo que não se refiram propriamente ao jogo ou estejam previstas em suas regras. As apostas mais comuns continuam a ser feitas na obtenção de um número, de uma soma de números ou de uma determinada combinação de números no lançamento seguinte ou em qualquer lançamento posterior dos dados.

Muitas vezes aposta-se em um ponto contra outro, dizendo-se, por exemplo, que uma dobradinha aparecerá antes de um sete (chances iguais), ou que a dobradinha surgirá antes de um oito (chances desiguais).

Atenção: um jogador de crepe deve procurar apostar sempre a favor das probabilidades matemáticas. No entanto, se tal conselho fosse sempre seguido, o jogo não existiria, pois ninguém se candidataria a ser o banqueiro.

JOGOS DE DOIS DADOS

QUADRO DE PROBABILIDADES (EM PORCENTAGEM)			
1 — Para <i>Aposta Principal, Aposta Seca e Vale a Primeira</i> :			
Possibilidade de	1.º Lançamento	Lançamentos subsequentes	Probabilidade total
Vitória da banca derrota da banca	22,2%	27,1%	49,3%
	11,1%	39,6%	50,7%
2 — Para <i>Aposta no Ponto</i> :			
	Vitória do ponto	Vitória do sete	
Ponto 4 ou 10	33,3%	66,7%	
Ponto 5 ou 9	40,0%	60,0%	
Ponto 6 ou 8	45,5%	54,5%	
3 — Para <i>Barra Pesada</i> :			
	Vitória da dobradinha	Derrota (sete ou ponto)	
Dobradinha 2/2 ou 5/5	11,1%	88,9%	
Dobradinha 3/3 ou 4/4	9,1%	90,9%	
4 — Para <i>Outras Apostas</i> :			
Tendo em vista a grande quantidade de outras apostas possíveis, damos a seguir um quadro geral das probabilidades proporcionadas pelo arremesso de dois dados:			
	Possibilidade de		
	acerto	erro	
1) - Pelo menos um dado com um número determinado (1, 2, 3, 4, 5 ou 6)	30,6%	69,4%	
2) - Pelo menos um entre dois números determinados	55,6%	44,4%	
3) - Pelo menos um número ímpar (ou/par)	75 %	25 %	
4) - Uma dobradinha determinada (1/1, 2/2, 3/3, etc.)	2,8%	97,2%	
5) - Dois números determinados (1/2, 1/4, 3/5, 5/6, etc.)	5,6%	94,4%	
6) - Uma dobradinha qualquer (não determinada).	16,7%	83,3%	
7) - As somas de pontos 2 ou 12	2,8%	97,2%	
8) - As somas de pontos 3 ou 11	5,6%	94,4%	
9) - As somas de pontos 4 ou 10	8,3%	91,7%	
10) - As somas de pontos 5 ou 9	11,1%	88,9%	
11) - As somas de pontos 6 ou 8	13,9%	86,1%	
12) - A soma de pontos 7	16,7%	83,3%	

JOGOS DE DOIS DADOS

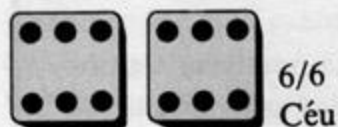
CIVIS E MILITARES

Civis e militares é um jogo de dados de origem chinesa, também conhecido como Céu e Nove. Nesse jogo, o valor do lançamento não é determinado pela soma dos pontos, mas por uma simbologia própria que atribui categorias e designações às combinações possíveis. Desse jogo participam três ou mais pessoas, uma das quais é sorteada para funcionar como banqueiro, com base no maior número de pontos obtidos com o lançamento de dois dados.

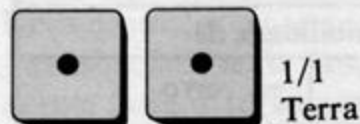
O jogo

O banqueiro estabelece um limite para as apostas e, dentro desse limite, cada jogador coloca a quantia que desejar sobre a mesa. Então o banqueiro cobre as apostas dos jogadores colocando o mesmo número de fichas sobre a aposta de cada um deles. Após isso, lança os dados. Esse primeiro lançamento determina a categoria da rodada, que pode ser *civil* ou *militar*.

As combinações civis, em ordem de valor decrescente e com sua nomenclatura própria, são as seguintes:



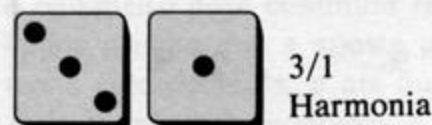
6/6
Céu



1/1
Terra



4/4
Homem



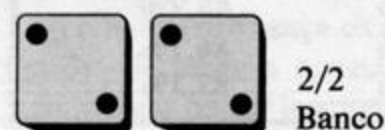
3/1
Harmonia



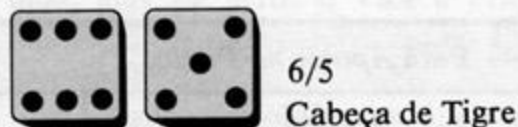
5/5
Flor de Ameixa



3/3
Três Comprido



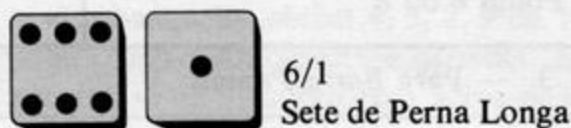
2/2
Banco



6/5
Cabeça de Tigre



6/4
Dez de Cabeça Vermelha



6/1
Sete de Perna Longa

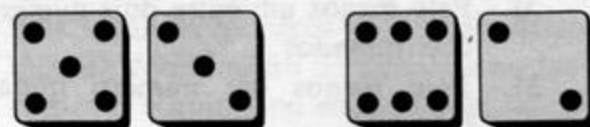


5/1
Seis Martelo Vermelho

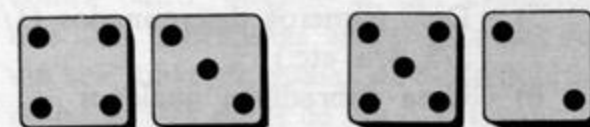
Na categoria militar, cujas combinações se seguem em ordem hierárquica decrescente, o valor é determinado pelas somas dos pontos dos dados:



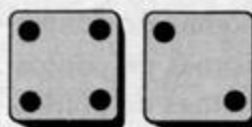
5/4 e 6/3 — Noves



5/3 e 6/2 — Oitos

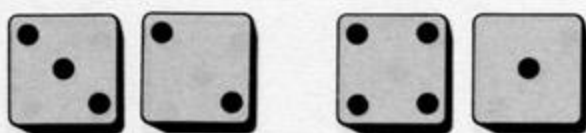


4/3 e 5/2 — Setes

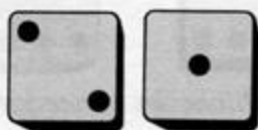


4/2 — Seis

JOGOS DE DOIS DADOS



3/2 e 4/1 — Cincos



2/1 — Três final

O objetivo do jogo é o de procurar obter o ponto mais elevado dentro da categoria em que se produziu o lançamento.

Se, no primeiro lançamento, o banqueiro consegue Céu (6/6) ou Nove (5/4 ou 6/3), isto é, consegue o ponto mais elevado em qualquer das categorias, então a banca vence todas as apostas, e a rodada está encerrada.

Se, ao contrário, o banqueiro obtém em seu lançamento o ponto mais baixo numa ou noutra categoria, tirando um Seis Martelo Vermelho (5/1) ou um Três Final (2/1), nesse caso a banca perde todas as apostas, e a rodada se encerra.

Com qualquer outro resultado, a vez de lançar os dados passa aos demais jogadores, cada um dos quais tentará obter, dentro da categoria de lançamento da banca, um resultado hierarquicamente superior.

Se, ao lançar os dados, o jogador obtiver um resultado de outra categoria, então deve voltar a jogar, até que sua com-

binção seja da mesma categoria da banca. Quando conseguir, se seu resultado for hierarquicamente superior ao da banca, ele ganha a aposta; se for inferior, ele perde. Na hipótese de se obter o mesmo resultado, a aposta estará empatada e será desfeita.

Nesse jogo, a condição de banqueiro é desejável porque as probabilidades de ganhar lhe são ligeiramente favoráveis (cerca de 1,1% a mais). Quando um jogador vence o banqueiro obtendo um Céu ou um Nove, passa a ser o novo banqueiro na rodada seguinte.

Exemplo de uma rodada

Em uma mesa de quatro jogadores, o banqueiro lança os dados e obtém a combinação 3/3 (Três Comprido), de categoria civil. O primeiro apostador lança os dados e consegue a combinação 6/5 (Cabeça de Tigre), também civil, mas inferior ao Três Comprido. A banca vence então a aposta.

O segundo apostador lança os dados e o resultado é 3/1 (Harmonia), combinação também civil e superior a Três Comprido. O apostador vence a banca.

O terceiro apostador lança os dados e obtém 5/4 (Nove). É a combinação mais valiosa, mas na categoria militar. Assim, deve jogar novamente. No novo lançamento, consegue a combinação 2/2 (Banco), também civil mas inferior ao Três Comprido. Nesse caso a banca vence a aposta.

BARBUDI

O Barbudi (*Barbooth*) é um jogo de dados que se diferencia do Crepe por ser baseado em chances iguais. Basicamente ele é uma competição entre dois jogadores — o “banqueiro” e o “atirador” —, enquanto os demais participantes desempenham papéis secundários ou se envolvem apenas em apostas laterais.

O Barbudi é um jogo bem simples, baseado na existência de pontos ganhadores e pontos perdedores. Para iniciá-lo, procede-se a um sorteio entre os jogadores: o que obtiver o maior número de pontos nos dados, será o *atirador*, e o segundo classificado será o *banqueiro*.

JOGOS DE DOIS DADOS

O jogo

O banqueiro coloca sobre a mesa uma importância qualquer a seu exclusivo critério, e o atirador cobre essa aposta, parcial ou totalmente. Se o atirador não cobrir inteiramente a aposta do banqueiro, os demais jogadores podem fazê-lo, em uma ordem de precedência que se inicia à direita do atirador. Essa ordem não varia, e enquanto o atirador permanecer o mesmo, o primeiro apostador será sempre o jogador à sua direita. Se depois de ouvidos todos os jogadores, a aposta da banca não estiver integralmente coberta, então o banqueiro retira o excedente de sua aposta.

Feitas as apostas, o atirador lança os dados. Se obtiver uma combinação ganhadora, a banca perde e deve pagar todas as apostas. Se o atirador obtiver uma combinação perdedora, então a banca recolhe todas as apostas. Além das combinações ganhadoras e perdedoras, existem as combinações neutras que, aliás, são a maioria. Se obtiver uma combinação neutra, o atirador passa então os dados ao banqueiro.

Uma vez de posse dos dados, o banqueiro lança-os obedecendo às mesmas regras, isto é: se obtiver uma combinação ganhadora, vence as apostas; se conseguir uma combinação perdedora, deve pagar as apostas; e, se obtiver uma combinação neutra, devolve os dados para o atirador.

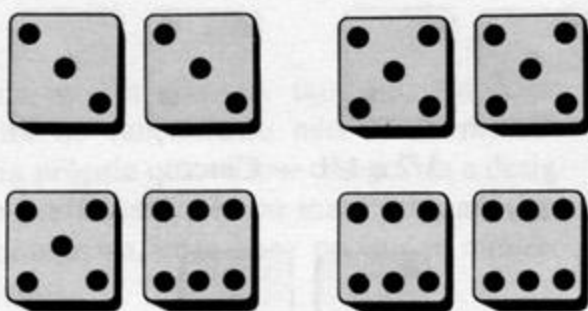
Atirador e banqueiro, sucessivamente, lançarão os dados tantas vezes quantas forem necessárias, até decidir a parada. Obtida uma combinação decisiva (ganhadora ou perdedora), pagam-se as apostas e o jogo recomeça com uma nova rodada.

As combinações

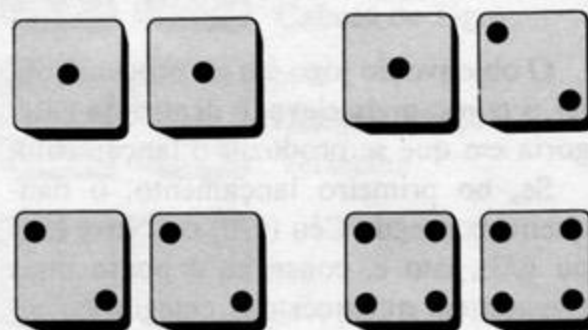
São combinações ganhadoras: 3/3, 5/5, 5/6 e 6/6.

São combinações perdedoras: 1/1, 1/2, 2/2 e 4/4.

Todas as demais combinações são neutras, e resultam apenas na passagem



Combinações vencedoras



Combinações perdedoras

dos dados do atirador para o banqueiro ou vice-versa.

Como se pode notar, existe um número igual de combinações vencedoras e perdedoras, razão pela qual as probabilidades de vitória ou de derrota são exatamente iguais tanto para o atirador como para o banqueiro.

Passagem da banca e da posição do atirador

Se o jogo é decidido por uma dobradinha, o banqueiro e o atirador mantêm suas posições. Mas, se o jogo for decidido pelo aparecimento dos pontos 1/2 ou 5/6, o perdedor deve também ceder seu lugar. Se for o banqueiro o perdedor, a banca deve passar ao jogador da sua direita. Se o derrotado for o atirador, então a posição do atirador será assumida pelo jogador à sua esquerda. Dessa forma, a banca gira no sentido anti-horário e a posição do atirador no sentido horário. Se a qualquer momento do jogo as duas condições (banqueiro e atirador) couberem a um mesmo jogador, ele terá de abrir mão de uma delas, cedendo a que quiser de conformidade com as regras acima.

REGRAS

A BATALHA DAS QUATRO HORAS

(Wargame I)



MATERIAL DO JOGO

- o Tabuleiro n.º 2
- 10 peças de cartão representando tropas de infantaria (6 de cor marrom, com as letras, A, B, C, D, E e F; e 4 de cor verde, com as letras, W, X, Y e Z)
- 1 dado comum
- 1 pastilha branca



Em 1948, os Estados Unidos e a União Soviética estão ocupando militarmente grande parte da Alemanha, que fora derrotada na II Guerra Mundial. Mas, devido ao agravamento da tensão política internacional, algumas tropas das duas potências vitoriosas entram em choque no território alemão.

Na região de Essleben, onde ocorre a batalha, poucos quilômetros separam 6 unidades de infantaria soviéticas — que estão acantonadas a leste, aguardando a ordem de ataque — de 4 unidades de infantaria norte-americanas que defendem as cidades de Bergtheim, Essleben e Ganheim. Os soviéticos possuem algumas vantagens: suas forças são mais numerosas, cabe-lhes a iniciativa de combate, e podem concentrar suas unidades de modo a efetuar ataques maciços contra qualquer posição inimiga. Mas os norte-americanos também possuem dois grandes trunfos estratégicos: além das florestas, que facilitam a defesa de suas posições, têm o fator tempo a seu favor, pois contam com a possibilidade de receber rápido apoio de sua força aérea. Por essa razão, os soviéticos devem ocupar pelo menos duas cidades no prazo de 4 horas (isto é, em 4 jogadas) e mantê-las em seu poder. Se isso não acontecer, a entrada em ação da força aérea (hipotética) decidirá a batalha em favor dos norte-americanos, conforme estabelecido nas regras do jogo.

Material do jogo

1. O tabuleiro — O tabuleiro é um mapa que representa a região de Essleben, na Alemanha Ocidental. Está dividido em 68 hexágonos — ou casas — que regulamentam os movimentos das tropas. Os números colocados sobre essas casas

não têm nenhuma influência no jogo, servindo apenas para o eventual registro das posições das tropas em partidas anotadas, interrompidas ou por correspondência, práticas muito comuns entre os jogadores de *wargames*.

No tabuleiro aparecem cinco casas re-

A BATALHA DAS QUATRO HORAS

presentando florestas, que não podem ser atravessadas ou ocupadas pelas tropas. As demais casas, inclusive aquelas em que estão localizadas as cidades, podem ser cruzadas ou ocupadas, desde que sejam obedecidas as regras de movimento do jogo.

2. As peças — As unidades empenhadas na batalha são representadas por 10 peças de cartão: 6 correspondentes às unidades soviéticas (em cor marrom e com as letras A, B, C, D, E e F) e 4 às unidades norte-americanas (em cor verde e com as letras W, X, Y e Z). Todas as unidades têm igual poder de movimentação e combate. Para o início do jogo, as peças são colocadas no tabuleiro ocupando as casas em que se encontram suas respectivas letras — isto é, as unidades soviéticas nas casas A, B, C, D, E e F e as unidades norte-americanas nas casas W, X, Y e Z.

3. O dado — Utiliza-se um dado comum para determinar o resultado dos combates. **O dado não é usado para determinar os movimentos das tropas.** Os números obtidos com os lançamentos do dado representam um elemento de incerteza, semelhante ao que ocorre em qualquer combate real. Assim, apesar de importantes, os números obtidos com os lançamentos do dado não constituem um fator decisivo para determinar o resultado do jogo, pois os *wargames* não são fundamentalmente jogos de sorte, mas, sobretudo, de estratégia. Esse fato deve ser levado em consideração pelos jogadores em seus planos de combate.

4. A Tabela de Combate — Da mesma forma que em uma situação real, também nos *wargames* o resultado de um combate depende sempre de dois fatores: a *relação de forças* entre as unidades militares e um *elemento de incerteza*, que são os imprevistos da guerra. A função da Tabela de Combate é relacionar esses dois fatores, fornecendo o resultado de cada combate.

5. O marcador de rodadas — Ao lado da Tabela de Combate encontra-se um círculo (dividido em quatro partes, numeradas de 1 a 4) que os jogadores de-

vem utilizar para marcar a sucessão das rodadas no decorrer do jogo. Cada uma dessas partes (que representa simbolicamente uma hora de luta) corresponde a uma rodada e compreende duas etapas: uma jogada soviética e uma jogada norte-americana. A marcação é feita usando-se a pastilha branca, que deverá ser sempre deslocada para a rodada seguinte pelo jogador norte-americano, depois que este tiver terminado sua jogada.

Objetivos do jogo

O objetivo deste jogo é diferente para as forças soviéticas e norte-americanas. O jogador que comanda as unidades soviéticas tem por meta conquistar pelo menos duas cidades, mantendo-as em seu poder até o final do jogo. Em contrapartida, o jogador que comanda as tropas norte-americanas tem por objetivo impedir — ou, pelo menos, retardar — o avanço inimigo, para evitar que os soviéticos conquistem e mantenham sob seu controle duas das três cidades. É importante lembrar que os soviéticos, para serem vencedores, não precisam apenas conquistar duas cidades, mas também mantê-las em seu poder até o final do jogo. Assim, os soviéticos precisam ter duas de suas tropas ocupando duas cidades mesmo depois que os norte-americanos tiverem realizado sua 4.^a jogada, que é a última do jogo. Se, terminada a partida, os soviéticos estiverem ocupando pelo menos duas das três cidades, serão então proclamados vencedores. Mas, se não conseguirem realizar esse objetivo, os vencedores então serão os norte-americanos.

Movimentação das peças

As peças movimentam-se por casas (hexágonos) adjacentes, podendo mover-se até um máximo de 4 casas de cada vez. Não é necessário que se movimentem em linha reta, podendo fazê-lo como melhor pareça ao jogador, desde que obedecida a regra de mover-se sempre para casas adjacentes, em um movimento máximo de 4 casas por vez. Na *Figura 1*, mostram-se alguns exemplos

A BATALHA DAS QUATRO HORAS

de movimentos possíveis das forças soviéticas. Observe-se que só a unidade D é que se deslocou quatro casas, tendo o jogador preferido mover as outras unidades mais lentamente. O jogador pode mover quantas unidades quiser desde que nenhuma exceda o limite de 4 casas em cada rodada.

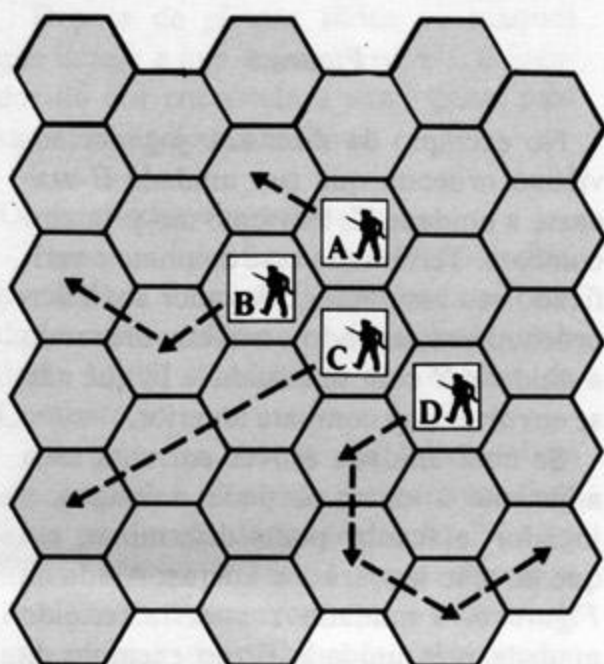


Figura 1

Na sua vez de jogar, cada jogador move quantas de suas peças desejar, mas existem algumas limitações com relação aos movimentos que pode fazer:

1 — Não é permitido parar com uma unidade em uma casa com floresta ou mesmo cruzar esse tipo de casa. O mesmo acontece com qualquer casa ocupada por uma força inimiga. (Figura 2.)

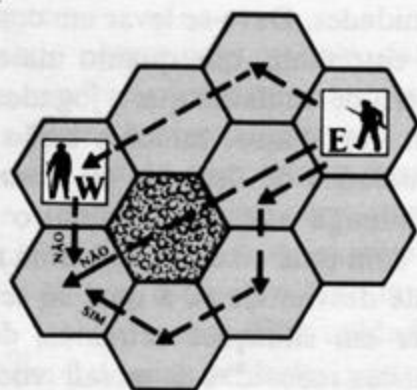


Figura 2

2 — Não é permitido parar com uma tropa em uma casa já ocupada por outra unidade, mesmo que seja amiga. Isso significa que uma casa *nunca* pode ser ocupada por mais de uma unidade. Contudo, uma unidade *pode* cruzar uma casa já ocupada por uma outra unidade amiga.

3 — Não é permitido cruzar (mas pode-se ocupar) uma casa adjacente a uma outra casa ocupada por uma força inimiga. Esse último caso está exemplificado na Figura 3, onde se vê que a unidade F deve parar assim que atingir uma das casas que estão adjacentes à unidade inimiga X.

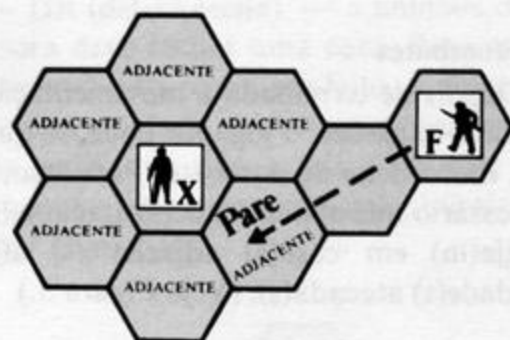


Figura 3

Observe-se, porém, que as unidades F e X não precisarão ficar imóveis pelo fato de estarem adjacentes. Na próxima vez de jogar, cada jogador, se assim o desejar, poderá remover sua peça, afastando-a da adjacência. Nesse novo movimento, entretanto, nenhuma unidade pode passar diretamente de uma casa adjacente a uma posição inimiga para outra casa na mesma condição. Mas se passar primeiro por uma casa livre, recuperará toda a liberdade de movimento, podendo ocupar em seguida uma casa adjacente a uma outra casa ocupada pelo inimigo. Assim, quando se quiser mover uma unidade que se encontra em uma casa adjacente a uma unidade inimiga, a *primeira casa* de seu percurso *não pode* ser adjacente a nenhuma unidade do adversário. Na Figura 4 mostram-se exemplos de movimentos que podem e que não podem ser feitos na situação acima descrita.

A BATALHA DAS QUATRO HORAS

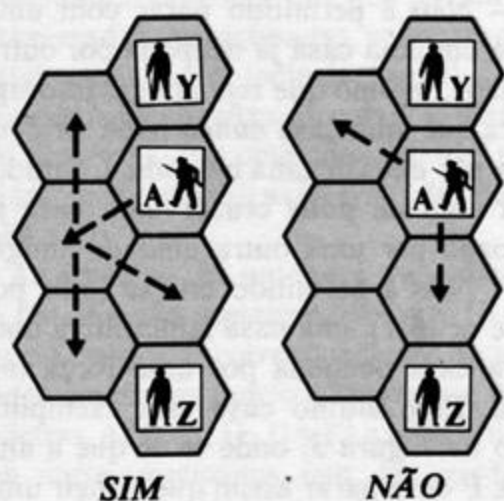


Figura 4

Os combates

Depois de terminada a movimentação de suas unidades, o jogador pode, se quiser, dar ordens de combate. Para isso, é necessário que a(s) unidade(s) atacante(s) esteja(m) em casa(s) adjacente(s) à(s) unidade(s) atacada(s). (Veja Figura 5.)

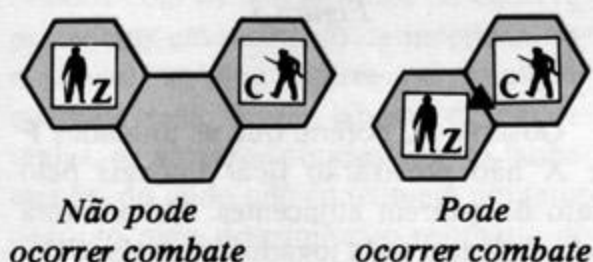


Figura 5

Em uma mesma jogada podem ocorrer vários combates (quantos o jogador puder ou quiser), mas o jogador atacante ordena um combate de cada vez. Nenhuma unidade (atacante ou defensora) pode empenhar-se em mais de um combate por jogada. Na Figura 6 são dados dois exemplos de situações de combate em que os soviéticos atacam os norte-americanos. No exemplo da esquerda foi ordenado que as unidades E e F atacassem a unidade X. Qualquer que seja o resultado do combate, a unidade F, por já ter entrado em luta nessa jogada, não poderá atacar a unidade Y, embora esta se encontre em uma casa adjacente.

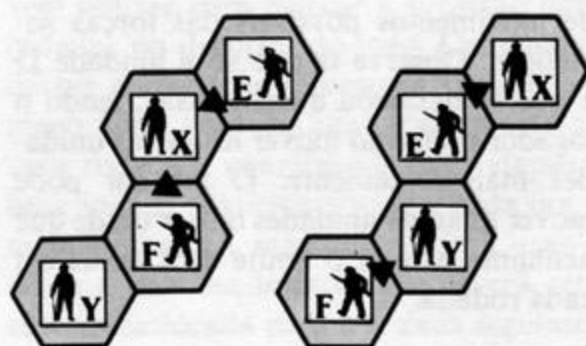


Figura 6

No exemplo da direita, o jogador soviético ordenou que sua unidade E atacasse a unidade X, travando um primeiro combate. Terminado esse combate e verificado seu resultado, o jogador soviético ordenou um segundo combate, atacando a unidade Y com sua unidade F, que não se envolvera no combate anterior.

Se uma unidade estiver em uma casa adjacente a várias unidades inimigas, o jogador atacante pode determinar em que direção lançará seu ataque. Ainda na Figura 6, a unidade Y poderia ter sido atacada pela unidade F (no exemplo da esquerda) e pela unidade E (no exemplo da direita).

A decisão de travar combate com uma unidade inimiga não é obrigatória, dependendo exclusivamente do desejo do jogador a quem cabe a vez de jogar. Com relação à defesa, entretanto, não existe escolha — isto é, o jogador atacado é obrigado a aceitar o combate proposto por seu adversário.

Atenção: um atacante não é obrigado a empenhar todas as suas forças em combate, podendo atacar uma unidade inimiga até mesmo com apenas uma de suas unidades. Deve-se levar em consideração, entretanto, que quanto maior for o número de unidades que o jogador lançar em um ataque, maiores serão suas possibilidades de derrotar ou destruir a força inimiga atacada. Por outro lado, atacar com uma só unidade é uma tática bastante desvantajosa, à qual só se deve recorrer em situações extremas, devido às chances reduzidas de se sair vitorioso do combate e, também, à possibilidade de ter sua unidade destruída.

A BATALHA DAS QUATRO HORAS

Se um jogador tiver, por exemplo, 3 unidades em casas adjacentes a uma unidade inimiga, se quiser pode atacá-la com apenas 2 unidades. Mas se esse ataque fracassar, não poderá, na mesma jogada, atacar novamente a unidade inimiga com sua unidade restante. Isso porque cada unidade defensora só pode ser atacada uma única vez por jogada.

Depois de efetuar todos os ataques que deseje e que sejam possíveis, o jogador dá por encerrada a sua jogada, passando a vez ao adversário.

Os resultados dos combates

Depois de verificada a relação de forças e dada a ordem de combate, o jogador a quem cabe a vez de jogar lança o dado. Então consulta-se a Tabela de Combate.

Na primeira coluna vertical da tabela encontra-se o elemento de incerteza (isto é, os pontos do dado, de 1 a 6). Nas demais colunas verticais representa-se a Relação de Forças, ou seja, o número de atacantes e de defensores empenhados em cada um dos combates. **Atenção:** o número de defensores é sempre de 1 unidade, regra que só mudará nas variantes desse jogo, que veremos posteriormente.

Na Tabela de Combate existem 36 casas, cada uma delas representando uma combinação possível. A tabela compreende 6 fileiras horizontais (uma para cada ponto possível do dado) e 6 colunas verticais (uma para cada Relação de Forças possível). **Atenção:** os números entre parênteses, situados abaixo das relações de forças, são usados apenas nas variantes desse jogo, que veremos posteriormente.

Quando ocorre um combate, para saber seu resultado consulta-se a interseção entre a fileira horizontal correspondente ao número obtido com o lançamento do dado e a coluna vertical correspondente à relação de forças. Se, por exemplo, um jogador obtiver o número 4 ao lançar o dado e estiver atacando 1 unidade inimiga com 3 de suas unidades, parte-se da fileira de número 4 até atingir sua interseção com a coluna vertical **3 ataques e**

1 defesa, onde se encontra a informação DR (isto é, "defesa recua uma casa"). Se o número obtido no dado tivesse sido 1, o resultado seria DD (isto é, "defesa destruída").

A Tabela de Combate apresenta quatro resultados possíveis:

1 — DD (defesa destruída) — a unidade defensora é eliminada do jogo e retirada do tabuleiro. Nesse momento — se o desejar — o atacante pode ocupar, com uma de suas unidades envolvidas no ataque, a casa que ficou vaga com a eliminação da unidade inimiga;

2 — DR (defesa recua) — a unidade defensora deve recuar uma casa. Para que tal movimento possa ser feito, é preciso que essa unidade se desloque para uma casa vaga que não esteja adjacente a uma outra casa ocupada pelo inimigo. (Ver Figura 7.)

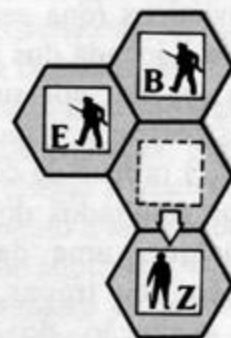


Figura 7

Se tal condição para a retirada não puder ser cumprida, então a unidade defensora será eliminada e retirada do tabuleiro. Se a unidade defensora recuar ou for destruída, a casa que deixou vaga pode — nesse momento, e a critério do atacante — ser ocupada por qualquer uma das unidades atacantes envolvidas nesse combate;

3 — AR (ataque recua) — obedecendo às mesmas regras e limitações comentadas no item 2, o atacante deve fazer com que todas as suas tropas envolvidas no combate recuem uma casa. As unidades

A BATALHA DAS QUATRO HORAS

que não puderem fazer tal movimento serão eliminadas e retiradas do tabuleiro. **Atenção:** as casas que ficarem vagas com o recuo ou a destruição das unidades atacantes *não podem* ser ocupadas imediatamente pela unidade defensora, que deve permanecer na posição em que se encontrava;

4 — AD (ataque destruído) — com esse resultado, todas as unidades atacantes empenhadas no combate são eliminadas e retiradas do tabuleiro. A unidade defensora conserva sua posição.

Atenção: somente depois de conhecido o resultado de um combate — e de feitas no tabuleiro as modificações dele decorrentes —, é que o jogador pode realizar um outro ataque, dando prosseguimento à sua jogada.

Duração e desenvolvimento do jogo

O jogo compreende 4 rodadas completas. Cada rodada é constituída de 1 jogada dos soviéticos (que sempre jogam primeiro) e de 1 jogada dos norte-americanos. Cada jogada, por sua vez, divide-se em três partes: 1.^a) movimentação das tropas; 2.^a) ordens de combate; 3.^a) avaliação dos resultados dos combates. **Atenção:** qualquer uma dessas etapas (movimentação das tropas, ordens de combate e avaliação dos resultados) pode deixar de ser feita, dependendo do interesse do jogador. Por razões de ordem tática, isso costuma ocorrer com maior frequência em relação às unidades norte-americanas.

A seguir, temos a ordem de movimentos de uma rodada completa:

A) Jogada soviética

1 — o jogador movimenta (se o desejar, e de acordo com as regras de movimen-

tação) suas várias unidades;

2 — ele ordena (se o desejar, e de acordo com as regras de combate) um ou mais ataques;

3 — a cada ataque ordenado, o jogador lança o dado e apura-se o resultado do combate;

4 — de acordo com o resultado do combate, as peças são movimentadas ou retiradas do tabuleiro.

B) Jogada norte-americana

O procedimento do jogador norte-americano é idêntico ao do soviético. **Atenção:** ao completar sua jogada, encerrando uma rodada, o jogador norte-americano deve deslocar a pastilha branca para a parte do Marcador de Rodadas correspondente à jogada seguinte.

Como esse jogo é constituído de 4 rodadas, cada jogador faz 4 jogadas. Assim, o jogo se inicia com a 1.^a jogada soviética e termina logo após a 4.^a jogada norte-americana.

O final do jogo

Quando o jogador que comanda as forças norte-americanas tiver completado sua 4.^a jogada, a batalha estará terminada. É o momento em que, hipoteticamente, a aviação norte-americana intervém no conflito. Se as forças soviéticas estiverem então ocupando pelo menos duas cidades, estarão protegidas do ataque aéreo e serão consideradas vencedoras. Caso contrário — isto é, se não mantiverem sob seu domínio pelo menos duas cidades depois de terminada a 4.^a jogada norte-americana — as tropas soviéticas ficarão expostas ao ataque aéreo inimigo em terreno descampado e serão consideradas derrotadas, cabendo a vitória às forças norte-americanas.

A BATALHA DAS QUATRO HORAS / VARIANTES

VARIANTES

Atenção: recomenda-se aos jogadores que só introduzam as variantes nesse jogo depois de estarem acostumados a jogá-lo com suas regras normais.

1.^a variante: Sobreposição permitida

Nessa variante, duas unidades de um mesmo exército podem ocupar uma mesma casa. Em consequência disso, ocorrem algumas modificações nas regras originais do jogo:

1.^a) O jogador pode mover apenas uma de suas unidades que estiverem sobrepostas na mesma casa, desfazendo assim a sobreposição.

2.^a) Enquanto estiverem sobrepostas, as unidades atuarão em conjunto, tanto na defesa como no ataque. Na **Figura 8**, por exemplo, as unidades soviéticas sobrepostas têm duas possibilidades de combate: podem atacar a unidade W ou a unidade Y. Mas, como são obrigadas a atuar juntas em combate, podem atacar apenas uma das unidades inimigas.



Figura 8

3.^a) Tanto na defesa como no ataque, ambas as unidades sobrepostas devem cumprir o resultado do combate. Mas, se tiverem que recuar, podem fazê-lo separadamente ou juntas, mantendo-se nesse último caso a sobreposição.

4.^a) Após um ataque vitorioso lançado por unidades sobrepostas — com o recuo ou eliminação da(s) unidade(s) defensora(s) — apenas uma das unidades sobrepostas pode ocupar a casa que foi deixada vaga pelo adversário derrotado, pondo fim à sobreposição.

5.^a) Se uma unidade isolada for obrigada a recuar, poderá fazê-lo para uma casa ocupada por uma unidade amiga, formando uma sobreposição. Natural-

mente, isso só será possível se a casa para a qual se retirar não estiver adjacente a uma unidade inimiga, pois permanecem válidas todas as demais regras do jogo normal, tanto para o atacante como para o defensor.

6.^a) Unidades sobrepostas podem atacar em conjunto com outras unidades amigas, também sobrepostas ou não.

7.^a) Em caso de peças sobrepostas atuando na defesa, o resultado do combate deve ser avaliado considerando-se o *Diferencial de Combate*, que é comentado a seguir.

Diferencial de Combate

Para o jogo normal, considera-se na Tabela de Combate que há apenas *uma* unidade defensora. Na Variante de Sobreposição, entretanto, pode haver *duas* unidades defensoras; e, na 3.^a variante (que é uma combinação das duas primeiras e que será analisada posteriormente) o número de unidades, para efeito de defesa, pode chegar a *quatro*. Nesses casos, o procedimento a ser adotado pelos jogadores é o de subtrair o número de defensores do número de atacantes. O resultado assim obtido — que pode variar de (0) a (+5) — está indicado na Tabela de Combate, em cada uma das seis colunas verticais usadas para se avaliar o resultado dos combates. Na **Figura 9**, na situação de combate à direita, 4 unidades soviéticas atacam 2 unidades norte-americanas sobrepostas.

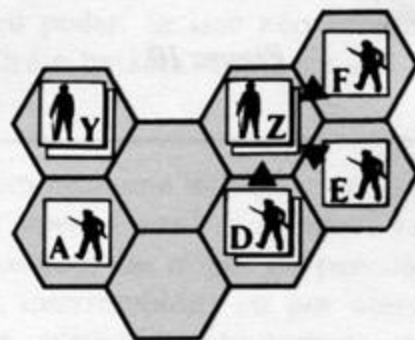


Figura 9

A BATALHA DAS QUATRO HORAS / VARIANTES

Nesse caso, temos que: $4 - 2 = +2$. O resultado (+2) corresponde à 3.^a coluna vertical na Tabela de Combate, que deverá ser a coluna consultada para — de acordo com o número obtido no lançamento do dado — determinar o resultado do combate. Se, por exemplo, o número do dado fosse 6, o resultado seria AR (ataque recua uma casa).

Atenção: tanto nessa como nas demais variantes poderá haver um diferencial de combate negativo como, por exemplo, no caso de uma unidade querer atacar duas unidades sobrepostas. Em tal situação não pode haver combate. Observe na *Figura 9*, à esquerda, que a unidade soviética A não pode atacar as unidades inimigas que estão sobrepostas em uma casa adjacente, devido ao diferencial de combate negativo.

2.^a variante: Penetração em florestas

Nessa variante, os jogadores podem cruzar as casas com florestas ou ocupá-las com uma ou duas unidades. Isso resulta nas seguintes modificações das regras originais:

1.^a) Para efeito de movimento, uma casa com floresta corresponde a duas casas de

terreno aberto. Mas, se uma unidade estiver situada em uma casa com floresta, sua movimentação a partir dela é feita normalmente, desde que não cruze outra casa com floresta. Na *Figura 10* são dados três exemplos dessas possibilidades de movimento.

2.^a) Quando uma unidade sediada em uma floresta for atacada, ela passa a ter, para efeito de defesa, o valor de 2 unidades. Esse novo valor deve ser utilizado para se calcular o *Diferencial de Combate* entre o ataque e a defesa.

Lembramos que se uma unidade tiver que recuar, por efeito de combate, uma casa, não poderá fazê-lo para dentro de uma floresta.

3.^a variante: Combinação das anteriores

A Batalha das Quatro Horas também pode ser jogada combinando-se as duas variantes anteriores. Nesse caso, o único elemento novo é o de que 2 unidades sobrepostas que estejam situadas em uma casa com floresta passam a ter, para efeito de defesa, o valor de 4 unidades, devendo esse valor ser utilizado para se calcular o diferencial de combate. Na *Figura 11*, os dois ataques soviéticos contra as unidades inimigas X e Z, que estão situadas em florestas, têm ambos um diferencial de combate (+1).

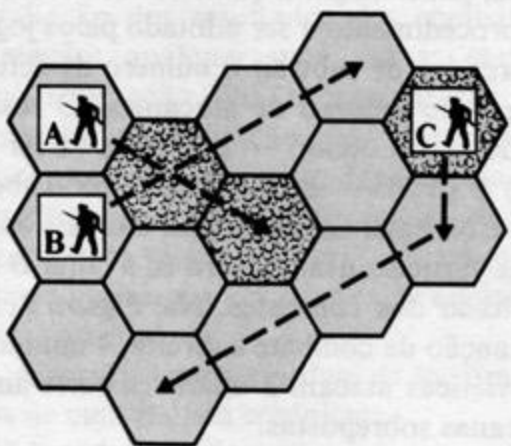


Figura 10

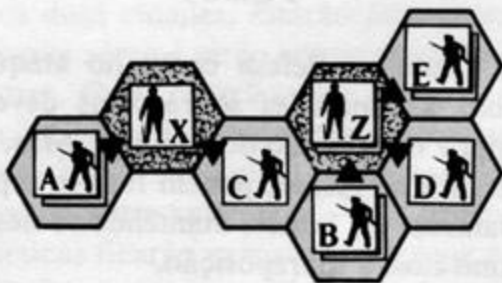


Figura 11