

REGRAS

LASCA



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 31
- 11 tuchos vermelhos e 11 amarelos
- 22 peças em cartão para os tuchos



Mais complexo que o de Damas, considerado um dos mais interessantes jogos de tabuleiro, o Lasca foi inventado por um renomado campeão de Xadrez.

No início do século XX, Emanuel Lasker, famoso jogador de Xadrez, brincando com o tabuleiro, criou o interessante jogo de *Lasca*, que pode ser considerado como uma variação do jogo de

O *Lasca* pode ser jogado em um tabuleiro comum de Xadrez, não sendo utilizadas, porém, a primeira coluna à esquerda e a última fileira. Assim, o tabuleiro de *Lasca* conta apenas com 7 fileiras e 7 colunas, totalizando 49 casas. Como no Xadrez, alternam-se as casas pretas e brancas; com o uso de somente 7 fileiras e colunas, contudo, no tabuleiro de *Lasca* permanecem casas brancas nos quatro cantos do tabuleiro.

Cada jogador conta com onze peças, brancas, um, e vermelhas, o outro. Na posição inicial, as peças preenchem as casas nas três primeiras fileiras à frente de cada jogador (ver *Figura 1*).

O jogador das peças brancas tem direito ao primeiro lance e a partir daí os adversários se alternam em suas jogadas.

Movimentos

O jogador só pode movimentar uma peça em cada lance e somente pelas ca-

sas brancas do tabuleiro, uma casa de cada vez.

Inicialmente, pode mover as peças apenas para a frente, mas quando uma pedra atinge a última coluna do tabuleiro, ela é virada e então pode movimentar-se tanto para a frente como para trás, mas sempre uma casa de cada vez.

As peças que não atingirem a última linha denominam-se *soldados*, e as que já foram viradas e mostram o ponto para cima chamam-se *oficiais*. A única diferença existente entre ambas está na característica dos *oficiais* de se mover indiferentemente para a frente e para trás, enquanto os *soldados* só se deslocam para a frente.

Na sua vez de jogar, o participante deve necessariamente saltar sobre uma peça adversária adjacente, aterrissando na casa vaga que se encontre imediatamente após. Se puder realizar um salto em série, isto é, se de sua casa de aterrissagem lhe for possível saltar outra peça adversária, é obrigado a fazê-lo. Se houver possibilidade de efetuar o salto com mais de uma peça, o jogador pode escolher qual salto realizará.

É importante destacar que uma peça salta no mesmo sentido de seu movimento, isto é, os *soldados* só saltam para a frente, e os *oficiais* tanto para a frente como para trás.

Se não for possível realizar um salto como, por exemplo, no início da partida, então o jogador ficará livre para mover qualquer de suas peças para uma casa vaga adjacente. No caso dos *soldados*, naturalmente, tal casa deve encontrar-se à frente. Para os *oficiais* tanto pode localizar-se na frente como atrás.

As Guias

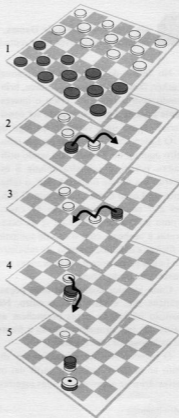
Quando uma peça, no salto, aprisiona uma peça adversária, esta não é retirada do jogo. As peças aprisionadas (na ordem de seu aprisionamento) permanecem embaixo da peça que fez a prisão, e que passa a chamar-se peça guia. É importante frisar que tanto *soldados* como *oficiais* podem se constituir em peças guias.

Através desse processo, formam-se pequenas pilhas de peças sob o controle da guia. Entretanto, a peça guia pode ser aprisionada se qualquer peça adversária saltar sobre ela. Um salto sobre uma pilha captura apenas a peça guia e, assim, a peça que restar sobre a pilha torna-se guia. No caso de haver apenas duas peças na pilha, com a captura da guia dissolve-se a pilha e a peça remanescente retorna ao jogo. Os processos de aprisionamento estão exemplificados nas ilustrações 2, 3, 4 e 5.

Por exemplo: supondo que uma peça vermelha tenha aprisionado sucessivamente três peças brancas e que, em seguida, a guia seja capturada, a pilha ficaria então com apenas três peças brancas, a de cima sendo guia. Na seqüência do jogo, a pilha irá mover-se segundo os desejos do jogador das brancas e, na hipótese deste conseguir aprisionar duas peças vermelhas, ter-se-ia, então, a pilha formada por três brancas e, abaixo delas, duas vermelhas. Se, finalmente, a guia

for capturada, a pilha continuará com uma guia branca, já que sua segunda peça também seria branca.

O vencedor é o disputante que conseguir impedir o adversário de fazer qualquer jogada. Por exemplo: se restarem no tabuleiro apenas as guias e peças livres de uma só cor, o adversário não tem peças em condições de movimentar-se, pois todas estariam aprisionadas. Ou, ainda, quando um dos jogadores, mesmo dispoendo de peças isoladas ou guias, não possa movê-las por não haver casas disponíveis: se um jogador não pode efetuar movimento algum na sua vez de jogar, perde a partida.



COROA E ÂNCORA



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 30
- 3 dados Coroa e Âncora
- fichas de aposta



Grandes fortunas se fizeram e se perderam sobre o belo tabuleiro do *Coroa e Âncora*, um dos jogos favoritos dos pioneiros do Velho Oeste e da Austrália.

Entre os anglo-saxões (ingleses e seus descendentes radicados nas antigas colônias britânicas, como os Estados Unidos e a Austrália), o *Coroa e Âncora* é um dos mais populares jogos de apostas. Trata-se de um jogo de azar no qual se utilizam três dados especiais, um tabuleiro e fichas (ou dinheiro) para as apostas.

O tabuleiro consta de um círculo com seis compartimentos identificados por Ouros, Copas, Espadas e Paus e por uma âncora e por uma coroa. Os dados apresentam em cada face as mesmas figuras, ou seja, os quatro naipes, a coroa e a âncora.

A base do jogo é a coincidência ou não das figuras obtidas com o lançamento dos dados e as apostas feitas sobre as figuras do tabuleiro.

O processo de disputa se realiza entre dois ou mais jogadores. Um deles será o

banqueiro, que pode ser escolhido por sorteio. Também se pode combinar previamente um sistema de rodízio para quem irá deter a banca. Cada um dos jogadores poderá bancar, permanecendo no posto de banqueiro um determinado número de jogadas.

Como se trata de um jogo de apostas, os disputantes confiam na sorte de vencer a banca, enquanto o banqueiro, por sua vez, conta com a sua vantagem probabilística (7,9%) para vencer os apostadores.

Determinado o jogador que deterá a banca, os demais devem fazer as suas apostas, colocando fichas (ou dinheiro) em qualquer uma das figuras do tabuleiro. É facultado ao apostador colocar suas fichas sobre uma única figura ou sobre várias delas. Também se permite a um jogador apostar em figuras onde já

COROA E ÂNCORA

existam fichas colocadas por qualquer dos outros participantes.

Quando todos os jogadores tiverem feito as suas apostas, o banqueiro lançará ao mesmo tempo os três dados e, observando as figuras que aparecerem na face superior dos dados, procederá da seguinte forma:

Apostas sobre figuras que não apareceram nos dados: as fichas revertem para o banqueiro.

Apostas sobre figura que apareceu em apenas um único dado: o banqueiro deve pagar ao apostador o valor igual ao da aposta por este realizada.

Apostas sobre figuras que apareceram em dois dados: o banqueiro deve pagar ao apostador o dobro do valor da aposta por este realizada.

Apostas sobre figuras que apareceram em três dados: o banqueiro deve pagar ao apostador o triplo do valor da aposta por este realizada.

É interessante ressaltar que, através desse processo, a banca possui uma vantagem probabilística e a longo prazo deverá quase sempre ganhar. É justamente para evitar que o jogador investido do papel de banqueiro possa obter mais vantagem sobre os demais participantes que deve haver um rodízio da banca, de modo que todos tenham direito a se beneficiar com ela. Se, porém, os participantes resolverem optar pelo sistema de banca fixa, ou seja, o mesmo jogador detiver a banca do começo ao fim, para haver um equilíbrio então deverão ser mudadas as proporções dos pagamentos das apostas.

Nesse caso, o banqueiro pagará na proporção de 1 para 1 se a figura aparecer apenas uma vez na face superior dos dados; 3 para 1 quando a figura for registrada duas vezes na face superior dos dados, e 5 para 1, no caso dos três dados apresentarem a figura na qual o jogador apostou.

Como se pode observar, por esse processo, as chances de vitória da banca e dos apostadores são virtualmente idênticas, tornando-o, portanto, um processo mais justo.

É fácil notar também que o *Coroa e Âncora* é um jogo bastante rápido e movimentado, como em geral são todos os jogos de azar.

O jogo se processa em rodadas sucessivas, cada uma delas composta da fase de apostas seguida pelo lançamento de dados e finalmente pelo pagamento das apostas pela banca.

No caso da banca *quebrar*, ou seja, em várias jogadas bem-sucedidas os apostadores conseguirem exaurir os recursos do banqueiro a ponto deste não ter mais condições para prosseguir, a banca passa automaticamente para o próximo banqueiro se o sistema for rodízio. Caso a escolha se processe por meio de sorteio, far-se-á um novo sorteio. Caso os disputantes concordem, um voluntário poderá assumir a banca. Se houver mais de um voluntário será oportuno realizar um sorteio.

O jogo termina pelo acordo comum dos jogadores ou pela falta de apostadores que foram, pouco a pouco, se retirando da disputa.