

LUTA DE CLASSES



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 16
- 8 cavaletes marrons
- 8 peças em cartão
- 32 pastilhas brancas



Uma coisa que os jogadores de Xadrez muitas vezes discutem, é se o Xadrez seria ou não um jogo aristocrático, devido à divisão bem nítida que apresenta entre peças plebéias (os peões) e peças nobres (Rei, Dama, Bispo, Cavalo e Torre). O povo (isto é, os peões) fica à frente, protegendo os nobres e recebendo o ataque do adversário. O povo sofre, para que os aristocratas possam colher os louros da vitória. Aliás, no Xadrez, todas as peças devem sacrificar-se para preservar o Rei, sem o qual o jogo está perdido.

Os peões têm poucos movimentos permitidos e são peças frágeis; no entanto, muitos os designam como a “alma” do Xadrez, as peças mais importantes de todas.

O povo ou a aristocracia? Esta é uma discussão feita em tom de brincadeira sobre o Xadrez. Mas a partir dessa discussão criou-se a *Luta de Classes*, um jogo onde os peões, em número de 32, enfrentam as peças “nobres”, em número de 8.

Regras

Para iniciar o jogo, os 32 peões (peças brancas) colocam-se nas 4 primeiras fileiras do tabuleiro, preenchendo-as completamente.

Do outro lado, o adversário coloca suas peças nobres (pretas) na 1.ª fileira, na mesma posição do Xadrez, isto é, as

2 Torres são colocadas nos cantos, tendo ao seu lado os Cavalos e depois os Bispos.

Nas duas casas centrais situam-se o Rei e a Dama, com o cuidado de colocar a Dama sobre a casa preta.

As pretas iniciam o jogo. Os movimentos são os mesmos do Xadrez.

LUTA DE CLASSES

Pretas

Rei: Pode mover-se para qualquer casa adjacente, para frente, para trás, para os lados ou em diagonal.

Dama: Os mesmos movimentos do Rei, mas sem limitação de distância. Pode mover-se atravessando quantas casas vagas quiser o jogador, para a frente, para trás, para os lados ou em diagonal.

Torre: Os mesmos movimentos da Dama, exceto pelo fato de que não pode deslocar-se em diagonal. Assim, atravessa casas vagas para a frente, para trás, ou para os lados.

Bispo: Desloca-se somente em diagonal, atravessando casas vagas, tanto avançando como recuando.

Cavalo: Desloca-se sempre duas casas em cada lance, uma em linha reta (para frente, para trás ou para o lado) e outra em diagonal. É a única peça que em seu movimento pode ultrapassar uma casa ocupada por outra peça (amiga ou inimiga) saltando sobre ela.

Branças

Peão: Os peões movem-se apenas para a frente, uma casa por vez. Neste jogo, ao contrário do Xadrez, se o peão atingir a última fila, nada acontece e ele deverá permanecer imóvel até o fim do jogo.

As capturas

As pretas efetuam capturas sempre

que suas peças aterrissam em casas ocupadas por um peão, que será então retirado do tabuleiro.

Por seu turno, as brancas capturam mediante um movimento de uma única casa diagonal, somente para a frente, retirando a peça adversária que ali se encontra. O peão só pode mover-se em diagonal para capturar, e não captura no seu sentido usual de direção (isto é, para a frente).

Para vencer, as brancas devem dar cheque-mate ao Rei (preto), isto é, devem colocar-se em posição que torne impossível ao Rei escapar da captura.

Quanto às pretas, vencem se aniquilarem todo o exército branco.

Observe-se que, como os peões não andam por trás, se o Rei "furar" as fileiras de peões passando para trás deles, as pretas terão vencido. Do mesmo modo, qualquer outra peça preta que consiga localizar-se atrás dos peões não poderá ser atingida e com isso estará em condições de capturar sucessivamente muitos peões brancos.

Em suma, a estratégia de jogo deve ser: para as brancas, ir pressionando as peças pretas contra sua própria margem do tabuleiro.

Quanto às pretas, deverão procurar abrir uma brecha entre os peões, a fim de localizar uma ou mais peças na retaguarda deles.

REGRAS

SENET



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 32
- 7 bolas e 7 cubos
- 4 dados egípcios



No Egito Antigo, o Senet foi o mais popular dos jogos, tendo inclusive um aspecto sagrado. O jogador "A" utilizava peças que representavam seu próprio espírito, e sua vitória significava a possibilidade desse espírito voltar à Terra. Por seu turno, o jogador "B", atuando como um juiz supremo, procurava impedir a vitória do "espírito" oponente.

Nas tumbas dos faraós, foram encontradas ilustrações referentes ao jogo, e também luxuosos tabuleiros e peças. A população pobre também jogava o Senet, desenhando o tabuleiro na areia e utilizando grãos de cereais como peças.

Em última análise, o Senet é uma corrida de tabuleiro, onde as peças se deslocam conforme a disposição dos dados.

Regras

O tabuleiro consta de três fileiras justapostas, cada uma com dez casas, totalizando trinta casas numeradas e ilustradas. A fileira da esquerda (a partir da posição do jogador A) tem números de 1 a 10. A central, no sentido inverso, vai de 11 a 20 (de forma que o número 11 fica ao lado do 10, e o número 20 bem à frente do jogador A). A fileira da direita leva os números de 21 a 30.

Na disputa, as peças do jogador A iniciam o percurso pela casa 1, e o completam ao ultrapassar uma casa, a de n.º 30. Quanto ao jogador B, suas peças movem-se em sentido contrário, da casa 30 para a casa 1.

Movimentos e objetivos

A meta do jogador A é atingir com suas peças o final do percurso, superando-o exatamente uma casa. O joga-

dor B procurará evitar que seu adversário atinja o objetivo.

Já que as peças seguem percursos contrários, elas se cruzam durante a partida, e a presença de uma peça numa casa não é obstáculo para que outra peça (seja amiga ou inimiga) ultrapasse essa casa. Entretanto, em hipótese nenhuma duas peças podem permanecer na mesma casa. Se uma peça de um dos lados for deslocada para uma casa ocupada por peça adversária, eliminará essa peça do jogo.

Para deslocar as peças, os jogadores, cada qual por sua vez (após um sorteio inicial), lançam para o ar 4 dados egípcios, que têm apenas duas faces (uma laranja, arredondada, outra branca e plana). O resultado será interpretado da seguinte maneira:

1 Face branca para cima - O jogador pode, se quiser, colocar uma nova peça em jogo (desde que, é claro, já não tenha co-

locado todas). A peça do jogador **A** entra em jogo na casa n.º 1, e as do jogador **B** na casa n.º 30.

Ou, ainda, o jogador pode valer-se do lançamento para deslocar uma casa à frente qualquer de suas peças.

De qualquer forma, deslocando peça ou colocando peça nova em jogo, o ponto 1 dá direito a uma nova jogada.

2 Faces brancas para cima - O jogador desloca por duas casas qualquer de suas peças. E passa a vez ao adversário.

3 Faces brancas para cima - O jogador deve deslocar por três casas qualquer uma de suas peças. E passa a vez ao adversário.

4 Faces brancas para cima - O jogador deve deslocar qualquer de suas peças por 4 casas. E joga de novo.

Nenhuma face branca para cima - O jogador deve deslocar qualquer de suas peças por 5 casas. E joga de novo.

Observe-se que ambos os lados só podem movimentar suas peças para frente. Concluindo o percurso, as peças do jogador **A** saem do jogo (com as consequências que se verá nas variantes abaixo). Mas as do jogador **B**, concluindo o percurso, podem reiniciá-lo.

Para concluir o percurso, é preciso que a peça alcance exatamente uma casa após o fim do tabuleiro. Por exemplo, uma peça do jogador **A** colocada na casa 28 precisa tirar 3 para completar o percurso, enquanto uma peça de **B** posicionada na casa 4 para terminar o percurso necessita de um 5.

O jogador é obrigado a mover pelo menos uma peça, desde que possa fazê-lo. Mas, se não puder, nada lhe ocorre, e o jogo prossegue normalmente. Digamos, por exemplo, que o jogador **B** só possua uma peça em jogo, na casa 2. Ao arremessar os dados, obtém um 4. Portanto não pode mover a peça (que ultrapassaria os limites do tabuleiro além de uma casa permitida para concluir o percurso). Entretanto, o 4 permite jogar de

novo, e é isto que o jogador fará. Suponha-se que agora tire 1. Então, pode optar entre deslocar sua peça na casa 2 para a casa 1 ou colocar uma nova peça em jogo. De qualquer forma, joga de novo.

Existem várias versões do Senet. A que damos em seguida é a original egípcia, conhecida como "Versão Sagrada". Nela, cada uma das casas possui um nome, como você verá no tabuleiro.

O jogador **A** segue seu caminho colecionando amuletos, passando por festas sacras e por casas de oração, buscando conseguir a necessária sorte para superar todos os obstáculos.

O número de peças em jogo é 7 para cada disputante, e o jogador **A** vence se apenas uma de suas peças alcançar o final do percurso, o que garantiria ao espírito a ressurreição.

Entretanto, a vitória não é fácil, pois as peças de **A** devem cumprir uma série de pré-requisitos para poder completar o percurso. Assim, a peça de **A** deve primeiro repousar na casa 26 (Casa da Beleza) onde se processaria a mumificação. Só mumificada é que a peça tem direito a transpor a Casa das Águas (n.º 27), que representa seu enterro. Finalmente, a peça deve necessariamente parar também numa das Casas dos Deuses (28, 29, e 30) onde receberia o julgamento. Só então é que pode, por meio de um lançamento feliz dos dados, completar o percurso.

Em suma, as peças de **A** devem parar necessariamente na casa 26 e depois na 28 (ou 29 ou 30), para estarem aptas a concluir o percurso.

Durante todo o tempo, naturalmente, as peças de **A** podem ser capturadas pelo adversário (embora também possam capturá-lo).

Vencendo **A**, seu espírito estaria salvo. Mas, com a vitória de **B**, então o jogador **A** teria seu espírito condenado a vagar eternamente, sem ressurreição.