

REGRAS

MU TORERE



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 23
- 4 esferas e 4 cubos



Inventado pelos maoris, indígenas da Nova Zelândia, o Mu Torere é um jogo de tabuleiros muito simples, do qual participam dois jogadores, cada um com 4 peças. No tabuleiro, que tem o formato de uma estrela de 8 pontas, existem 9 casas (uma em cada ponta da estrela e outra no seu centro), todas interligadas entre si por linhas que formam as pontas da estrela ou que saem da casa central em direção às 8 casas externas.

O jogo

Para dar início ao jogo, as peças dos dois jogadores partem da posição inicial indicada na *Figura 1*.

Como as peças são apenas 8, existe sempre uma casa livre no tabuleiro, para a qual os jogadores devem deslocar uma de suas peças na sua vez de jogar, movendo-as ao longo de qualquer uma das linhas do tabuleiro.

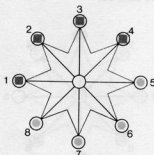


Figura 1

Após sortear-se quem faz o primeiro movimento, os jogadores alternam-se pa-

ra jogar, movimentando apenas uma peça por vez. Ao mover sua peça, para uma casa adjacente que esteja vaga, o jogador não pode saltar por cima de outras peças e nem colocar duas peças em uma mesma casa.

Nas 4 primeiras jogadas de uma partida (duas de cada jogador) não é permitido mover uma peça que se encontre em uma das casas das pontas da estrela para a casa central, a não ser que haja uma peça adversária em uma das casas vizinhas à casa em que se encontra esta peça. Isto é, se um jogador estiver ocupando 3 casas consecutivas com suas peças, a peça situada entre as outras duas não pode ser deslocada para a casa central nos dois primeiros lances do jogo.

O objetivo do jogo é bloquear os movimentos das peças adversárias, impedindo-lhes o acesso a uma casa adjacente que esteja vaga. A partida termina quando isso ocorrer com um dos jogadores, que é declarado perdedor pelo fato de não poder movimentar nenhuma de suas peças. O jogo deve ser disputado com jogadas bem rápidas que possam levar os

MU TORERE

jogadores a cometer erros, pois não existem muitas variantes ganhadoras. Jogadores com muita prática podem assegurar indefinidamente a possibilidade de movimentação de suas peças, evitando colocá-las em uma posição perdedora e caracterizando, assim, uma situação de empate.

Nas figuras a seguir, damos alguns exemplos de situações de jogo.

Na *Figura 2* a vez é do jogador que movimenta as esferas de cor laranja, que devem ocupar a casa vaga (n.º 8), podendo fazê-lo tanto com a peça situada na casa 1, como com a peça da casa 7. Contudo, se ele movimentar a peça da casa 7, perderá a partida, pois o adversário moverá então sua peça da casa 6 para a casa 7, impedindo dessa forma a movimentação das esferas. Observe que a posição decorrente desta jogada (3 peças de um jogador formando um V em torno da casa vaga) é sempre uma posição ganhadora.

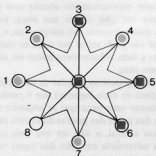


Figura 2

Na *Figura 3*, também é a vez de jogar das esferas de cor laranja. Se a casa vaga (n.º 3) for ocupada pela peça que está na casa 2, começa um giro forçado com a jogada 1-2 das peças marrons. Nesse caso, as peças laranja teriam que continuar o giro com a jogada 8-1, após a qual ficariam bloqueadas com a jogada 7-8 das peças marrons.

Tanto na *Figura 2* como na *Figura 3* observa-se que, se um jogador efetuar um giro pela periferia da estrela com

suas peças, ele estará fazendo uma jogada perdedora, a menos que possua uma peça ocupando uma casa no sentido oposto ao do giro, caso em que o adversário será obrigado a abandonar a casa central. Por essa razão, as jogadas 1-8 (*Figura 2*) e 4-3 (*Figura 3*) são corretas, pois obrigam o adversário a abandonar o centro.

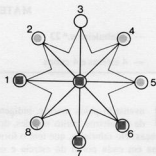


Figura 3

Na *Figura 4*, temos uma situação que mostra a importância estratégica que a casa central tem. Observe que as esferas de cor laranja podem fazer os movimentos 4-5 ou 9-5, neste último abandonando o centro. Se jogarem 9-5, perdem imediatamente a partida com o lance 7-9 das peças marrons. Entretanto, se jogarem 4-5, ganham a partida, pois a resposta 3-4 (forçada) das peças marrons assegura a vitória para as esferas de cor laranja com o lance 2-3.

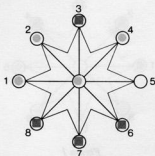


Figura 4

REGRAS

CHATURANGA



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 22
- 16 cavaletes marrons e 16 amarelos
- 32 peças de cartão
- 1 dado chaturanga



Este antigo jogo hindu é o precursor do Xadrez moderno, com o qual apresenta várias semelhanças: o tabuleiro de 64 casas (a diferença de cores das casas não tem nenhum significado), o número total de peças em jogo (32), e os movimentos das peças (com exceção apenas do Barco, cujos movimentos assemelham-se aos do Bispo, no Xadrez, mas não são exatamente iguais).

Regras

Entre as diferenças que o Chaturanga apresenta em relação ao Xadrez, destacam-se as seguintes: o Chaturanga é um jogo para quatro pessoas, que jogam em parceria; nele não existe nenhuma peça semelhante à Dama no Xadrez; ao contrário do Xadrez, nesse jogo os Reis podem ser capturados; existem algumas limitações na captura de peças (certas peças não podem capturar outras); a posição inicial das peças no tabuleiro é bem diferente; e, finalmente, os movimentos das peças são feitos de acordo com os resultados obtidos no lançamento de um dado especial.

O jogo

No Chaturanga, o objetivo final dos jogadores, que jogam em parceria, é capturar todas as peças da dupla adversária, de acordo com as regras explicadas mais adiante nos itens **Movimentos** e **Capturas**. A dupla que conseguir isso será vencedora. Para iniciar uma partida, sorteia-se que jogador fará o primeiro lance; e,

a seguir, o jogo se desenvolve no sentido horário, com os adversários jogando alternadamente. Os parceiros devem sentar-se alternadamente, com suas peças em cantos opostos do tabuleiro.

As peças

Em número de 8 para cada jogador, as peças diferenciam-se pela cor, sendo geralmente parceiros os jogadores das peças vermelhas e amarelas, e os jogadores das peças roxas e azuis.

Atenção: Os parceiros devem jogar com cavaletes da mesma cor, para identificar mais facilmente a parceria.

As 8 peças desse jogo são as seguintes: um Rei, um Elefante, um Cavalo, um Barco, e quatro Peões, representando as 4 últimas unidades militares da antiga Índia. No início do jogo, as peças de cada um dos jogadores ocupam as posições indicadas na *Figura 1*. Na primeira fileira localizam-se (da esquerda para a direita) o Barco, o Cavalo, o Elefante e o Rei, ficando à sua frente, na segunda fileira, os 4 Peões.

CHATURANGA

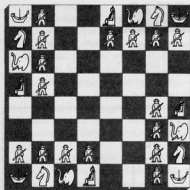


Figura 1

Movimentos

Em sua vez, o jogador move apenas uma de suas peças, fazendo cada uma delas um tipo de movimento, como explicamos a seguir.

Rei — essa peça movimenta-se para qualquer casa adjacente à casa em que se encontra, nos sentidos horizontal, vertical ou diagonal, podendo andar para frente, para trás ou para os lados, da mesma forma que o Rei no Xadrez.

Elefante — essa peça movimenta-se deslocando-se nos sentidos horizontal ou vertical (mas não em diagonal), para frente ou para trás, por quantas casas desejar o jogador, da mesma forma que a Torre no Xadrez.

Cavalo — essa peça movimenta-se dando um “salto”, durante o qual se desloca uma casa (nos sentidos vertical ou horizontal) e atinge uma segunda casa movendo-se em diagonal, da mesma forma que o Cavalo no Xadrez. Ao contrário do que acontece com o Rei e o Elefante, o Cavalo pode saltar por cima de quaisquer peças que encontre em seu caminho, sejam elas amigas ou adversárias, mas não pode terminar seu movimento em uma casa que já esteja ocupada por uma peça amiga.

Barco — essa peça movimenta-se somente na diagonal, deslocando-se 2 casas de cada vez da seguinte maneira: saltando por cima da primeira casa e terminando seu movimento na casa seguinte,

como é apresentado na *Figura 2*. Da mesma forma que o Cavalo, o Barco pode saltar por cima de quaisquer peças que ocupem a primeira casa do seu trajeto (amigas ou adversárias), porém não pode terminar seu movimento em uma casa que já esteja ocupada por uma peça amiga ou (como veremos mais adiante no item **Capturas**) em uma casa que já esteja ocupada por um Cavalo, um Elefante ou então um Rei dos adversários. Pela posição que ocupam no início do jogo e em virtude da peculiaridade de seu movimento, nunca pode ocorrer o caso de um Barco terminar seu movimento em uma casa ocupada por outro Barco. Dessa maneira, a captura de um Barco por outro Barco só pode ser feita em uma situação especial, como teremos oportunidade de ver mais adiante.

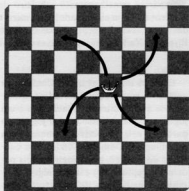


Figura 2

Peão — essa peça, ao contrário de todas as outras, só pode mover-se para frente, sempre em sentido vertical e avançando apenas uma casa de cada vez, como mostra a *Figura 3*. Além disso, qualquer peça (amiga ou adversária) que se encontre na casa para onde um Peão pode se deslocar impede o seu movimento — isto é, em nenhuma hipótese um Peão pode avançar para uma casa ocupada por qualquer outra peça. Mas, se for para efetuar uma captura (e somente neste caso), um Peão pode avançar uma casa em diagonal. Assim, o Peão é a única pe-

CHATURANGA

ça que tem dois tipos de movimento: um normal e outro de captura. No *Exemplo A* da *Figura 3* as setas em cor diferente mostram os movimentos de captura de um Peão.

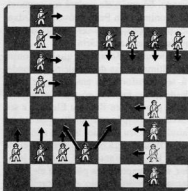


Figura 3

No Chaturanga, os movimentos das peças (que acabamos de comentar) são determinados pelo resultado obtido por cada um dos jogadores ao lançar um dado especial, em forma de paralelepípedo e com 4 faces numeradas de 1 a 4. Cada jogador tem direito a fazer apenas um lançamento em sua vez, e o número obtido indica a peça que ele deve movimentar, da seguinte forma:

- se der 1, ele move o Barco;
- se der 2, ele move o Cavalo;
- se der 3, ele move o Elefante;
- se der 4, o jogador pode optar entre mover o Rei ou qualquer um de seus Peões.

O jogador é obrigado a mover suas peças conforme os números obtidos no dado. Mas se a peça indicada não puder ser movimentada (na posição inicial, por exemplo, o Elefante não tem movimentos possíveis), o jogador passa a vez ao jogador seguinte.

As capturas

No Chaturanga, como no Xadrez, uma peça captura uma peça adversária quando faz um movimento que termina na casa onde está essa peça adversária, a qual é

imediatamente retirada do tabuleiro. Mas, ao contrário do Xadrez, no Chaturanga existem algumas limitações à captura, que são estas:

1. o Barco não pode capturar um Cavalo, um Elefante ou um Rei — ou seja, essa peça pode capturar somente os Peões dos adversários;
2. o Peão não pode capturar um Elefante, um Cavalo ou um Rei — isto é, o Peão só pode capturar um Barco ou um Peão dos adversários.

Há ainda um tipo de captura especial, que é a de um Barco por outro Barco. Devido ao fato de que os Barcos dos 4 jogadores nunca se movimentam pelas mesmas casas do tabuleiro (como já comentamos antes), seria impossível, em princípio, que um Barco capturasse um outro Barco adversário. Mas esse tipo de captura pode ser feito de uma forma especial, que é esta: se 3 Barcos estiverem situados em casas adjacentes, um 4.º Barco que, ao se movimentar, venha a ocupar uma casa também adjacente a eles captura os dois Barcos adversários. Além disso, o jogador que efetuou a captura dos Barcos adversários assume o comando do Barco de seu parceiro, passando a movimentá-lo como se fosse uma peça sua — isto é, ele move essa peça em sua vez de jogar, e não na vez de seu parceiro, que passa a jogar como se seu Barco tivesse sido capturado.

Na *Figura 4* vê-se um exemplo desse tipo especial de captura, feito pelo Barco que se desloca para uma casa adjacente aos outros 3 Barcos.

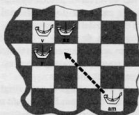


Figura 4

Atenção: Esta captura só ocorre em uma situação que envolva os 4 Barcos.

CHATURANGA

Regras especiais

No Chaturanga existem algumas regras especiais, que são as seguintes:

1. **Duplo Comando** — se um jogador atingir com seu Rei o “trono” (posição inicial) do Rei de seu parceiro, ele tira o parceiro do jogo, passando a comandar também as suas peças, da seguinte forma: na sua vez de jogar, movimentar uma de suas peças e, na vez do seu parceiro, movimentar as peças que a ele antes pertenciam.

2. **Troca de Reféns** — se um dos jogadores de uma dupla tiver perdido um de seus Reis, quando seu parceiro capturar um Rei da dupla adversária, pode ser proposta uma “troca de reféns”. Se a dupla adversária aceitar a proposta, os dois Reis que haviam sido capturados voltam ao jogo ocupando as casas em que se encontravam na posição inicial de jogo. Se seu “trono” estiver ocupado, o Rei deve ser colocado na casa vaga mais próxima a ele. Não é obrigatório, contudo, que a troca de reféns seja proposta ou aceita.

Se uma dupla de jogadores que tenha perdido um Rei conseguir capturar os dois Reis adversários, então o Rei que havia sido capturado volta ao jogo, em sua posição inicial, sem que haja necessidade de trocar ou de consentimento dos adversários.

Atenção: A captura do Rei (ou dos Reis) que permitirá a troca de reféns (ou a volta do Rei ao jogo) *não pode ser feita pelo jogador que teve seu Rei capturado*, mas sim pelo seu parceiro. Portanto, se um jogador que perdeu seu Rei vier a capturar um Rei adversário, ambos os Reis (o seu e o que capturou do adversário) ficam fora de jogo definitivamente.

3. **Promoções de Peões** — os Peões, ao atingirem a última casa do tabuleiro, podem ser transformados em outras peças, nas seguintes situações:

a) se um Peão atinge a casa original de um Cavalos ou de um Elefante do parceiro, pode transformar-se imediatamente em Cavalos ou Elefante, respectivamente. Mas, para isso, é preciso que o

jogador ao qual pertence já tenha perdido pelo menos um outro Peão. Se ele ainda não perdeu nenhum Peão, então o Peão a ser promovido deve permanecer imóvel na última casa do tabuleiro até que um outro Peão do jogador seja capturado. Só então ele poderá ser promovido. Contudo, um Peão imóvel, aguardando promoção, pode ser capturado por qualquer peça adversária;

b) se um Peão atingir qualquer outra das últimas casas do tabuleiro, ele poderá ser transformado em qualquer peça, desde que o jogador ao qual pertence já tenha perdido seu Rei, seu Elefante e seu Cavalos. Contudo, ele ainda pode ter no tabuleiro o seu Cavalos. Se isso não ocorrer, o Peão deverá permanecer imóvel até que o Rei, o Elefante e o Cavalos do jogador sejam capturados para que ele possa ser promovido, sujeito a ser capturado.

4. **Paz Honrosa** — se um jogador ficar somente com o seu Rei no tabuleiro, considera-se o jogo empatado, pois esse Rei merece uma Paz Honrosa.

Variantes

O Chaturanga pode ser jogado sem a utilização do dado para determinar qual a peça que deve ser movimentada. Nesse caso, ele deve ser jogado como o Xadrez — isto é, cada jogador, em sua vez, movimentar a peça que desejar.

Quando se usa o dado, o Chaturanga pode ser jogado com apostas. Neste caso, além do pagamento de um prêmio ao vencedor (combinado previamente pelos jogadores), pagam-se prêmios por conquistas parciais, da seguinte forma:

— 1 ficha pela captura de um Rei adversário;

— 2 fichas se um Rei adversário for capturado em seu “trono”;

— 2 fichas pela captura do segundo Rei da dupla adversária, ganhando-se este prêmio em dobro se esse Rei for capturado em seu “trono”;

— todos esses prêmios são ganhos em dobro se as capturas forem feitas pelo próprio Rei do jogador.