

REGRAS

NIOUT



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 18
- 4 peças amarelas, 4 vermelhas, 3 verdes e 2 azuis



Niout é um tipo de *jogo de corrida* bastante elaborado, pois não requer apenas sorte, mas também uma boa dose de raciocínio para que possam ser exploradas as várias alternativas oferecidas ao jogador. Esse jogo pode ser disputado por 2, 3 ou 4 pessoas (neste último caso, tanto individualmente como em parceria). Dependendo do número de participantes, a quantidade das peças — chamadas *cavalos* — varia para cada jogador, da seguinte forma: **2 pessoas**, 4 peças para cada jogador; **3 pessoas**, 3 peças para cada jogador; **4 pessoas (individual ou em dupla)**, 2 peças para cada jogador.

Tabuleiro e desenvolvimento do jogo

O tabuleiro do Niout é constituído por 29 casas circulares, 20 delas formando uma circunferência e as outras 9 formando uma cruz interna à circunferência, como se vê na *Figura 1*. Observe que algumas casas são maiores que as outras, por motivos que veremos mais adiante.

No início do jogo, as peças ficam fora do tabuleiro, e vão sendo introduzidas no jogo de acordo com os pontos obtidos pelos jogadores. À medida que entram no tabuleiro — o que é feito pela casa indicada na *Figura 1* —, as peças devem fazer um percurso que se inicia sempre na casa de entrada e se desenvolve em sentido anti-horário (como indicado pela seta), percorrendo o tabuleiro até atingirem a casa de chegada (também indicada na *Figura 1*).

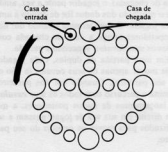


Figura 1

As peças deslocam-se sempre para a frente mas se, em uma jogada, seu movimento terminar em uma das casas maiores, elas podem mudar de direção. Assim, uma peça pode atingir a casa de chegada por um caminho mais curto do que se percorresse todas as casas da circunferência, fazendo, por exemplo, os percursos indicados na *Figura 2*.

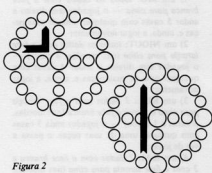


Figura 2

Também por motivos táticos (para escapar à perseguição de uma peça adversária ou para capturá-la, ou ainda para aumentar suas possibilidades de vitória com os pontos obtidos nos dados), um jogador cuja peça atinge a 3.ª casa maior da circunferência pode optar por seguir para a casa de chegada passando pela casa central (como se pode ver na *Figura 3*).

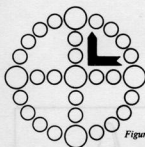


Figura 3

Resumindo: uma peça que não pare em nenhuma das casas maiores deve chegar ao seu destino percorrendo as casas da circunferência no sentido anti-horário; e uma peça que cair em uma casa maior pode mudar de direção, fazendo percursos como os indicados nas Figuras 2 e 3. Nesses movimentos alternativos, o jogador pode abdicar de um caminho mais rápido para a casa de chegada, quando se tratar de capturar uma peça adversária bem posicionada ou, no jogo em duplas, de ajudar o parceiro.

Movimentos e capturas

Cada jogador, após o sorteio inicial para decidir a ordem de jogada, lança em sua vez 4 dados especiais, chamados de *pam-niout* e iguais aos dados egípcios, que podem eventualmente ser substituídos por 4 moedas. Ao lançar os dados (ou as moedas), um jogador pode obter os seguintes resultados:

1) um MO: todos os dados com a face branca para cima — o jogador tem direito a andar 5 casas com qualquer uma de suas peças e, ainda, a jogar novamente;

2) um NIOUT: todos os dados com a face laranja para cima (nas moedas, 4 caras) — o jogador tem direito a andar 4 casas com qualquer uma de suas peças e, ainda, a jogar novamente;

3) um KUL: 3 dados com a face laranja para cima e 1 com a face branca (nas moedas, 3 caras e 1 coroa) — o jogador anda 3 casas com qualquer uma de suas peças, e passa a vez de jogar;

4) um KAI: 2 dados com a face branca e 2 com a face laranja para cima (nas moedas, 2 caras e 2 coroas) — o jogador anda 2 casas com qualquer uma de suas peças, e passa a vez de jogar;

5) um TO: 1 dado com a face laranja e 3 com a face branca para cima (nas moedas, 1 cara e 3 coroas) — o jogador anda apenas 1 casa com qualquer uma de suas peças, e passa a vez de jogar.

No início, os jogadores devem aproveitar os resultados dos dados para colocar suas peças em jogo, fazendo-as avançar tantos círculos quantos forem indicados pelos dados e movendo apenas uma delas a cada lançamento dos dados. Entretanto, se tiver direito a vários lançamentos consecutivos, o jogador pode (se quiser) mover uma peça diferente a cada lançamento.

Se, ao ser movida, uma peça parar em uma casa ocupada por uma peça adversária, esta peça adversária será capturada e retirada do tabuleiro, devendo reiniciar o percurso como no início do jogo. Se, ao ser movida, uma peça parar em uma casa ocupada por outra peça do mesmo jogador (ou do seu parceiro, no caso de jogo em duplas), ambas as peças poderão, a critério do jogador, prosseguir juntas em direção à casa de chegada — isto é, ambas passam a ser movimentadas com um mesmo lançamento dos dados. Chama-se a isto de *tandem*, que pode ser múltiplo quando houver mais de duas peças em tal situação, o que também é permitido.

É bom lembrar que, embora representem uma vantagem para o(s) jogador(es), as peças em *tandem* podem ser capturadas por uma peça adversária. Nesse caso, todas elas deverão reiniciar o jogo *individualmente*.

As situações de *tandem* podem ser desfeitas por desejo do(s) jogador(es) cujas peças se encontrem em tal situação, a qualquer momento do jogo, passando a serem movidas em separado.

Uma peça — ou *cavalo* — completa seu percurso quando, ao se movimentar, pára exatamente na casa de chegada. Se o resultado obtido nos dados indicar um avanço superior ao número de casas necessárias para atingir a casa de chegada, então o jogador deve mover outro de seus cavalos.

Se não houver nenhuma outra peça em condição de mover-se (por já terem completado o percurso ou estarem à mesma distância da casa de chegada), o jogador perde a vez, ainda que o resultado dos dados lhe dê direito a uma nova jogada. O jogo termina quando um dos competidores atinge a casa de chegada com todos os seus cavalos, vencendo a partida.

Em uma partida de duplas, cada jogador pode mover apenas os seus cavalos (e não os do seu parceiro). Quando um dos parceiros termina o percurso com todos os seus cavalos, os lançamentos de dados posteriores, a que tem direito em sua vez de jogar, passam a ser utilizados para mover os cavalos do seu parceiro.

POLICIAIS E LADRÕES



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 19
- 11 botões amarelos e 11 vermelhos.



O Alquerque, antigo jogo de tabuleiro originário da Índia, deu origem a uma grande série de variantes, muitas das quais dele se distinguem apenas com relação ao formato do tabuleiro e ao número de peças utilizadas. Entre essas variantes encontram-se dois jogos muito populares na Índia e nos países vizinhos: *Policiais e Ladrões* (chamado em indiano de *Egara Gutí*) e *Pretoa*.

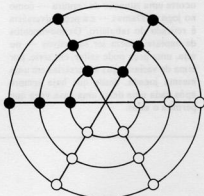
Regras

As regras que veremos a seguir são as mesmas para o *Policiais e Ladrões* e o *Pretoa*, pois as únicas diferenças entre estes jogos referem-se ao número de peças de cada jogador (11 peças no *Policiais e Ladrões* e 9 peças no *Pretoa*) e ao formato do tabuleiro.

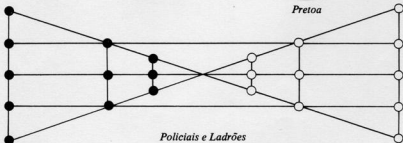
O tabuleiro do *Policiais e Ladrões* é formado por 3 linhas horizontais, 6 verticais e 2 diagonais, que se cruzam dando origem a 23 pontos. Já o tabuleiro do *Pretoa* é formado por 3 círculos concêntricos, cortados por 3 retas que os dividem em 6 partes iguais, dando origem a 19 pontos.

Tanto os tabuleiros como as posições

iniciais das peças em cada um desses jogos estão representados nas figuras que damos a seguir.



Pretoa



Policiais e Ladrões

POLICIAIS E LADRÕES

Basicamente, estes jogos são um confronto estratégico entre dois oponentes, que jogam com um número igual de peças. As peças movimentam-se pelos pontos formados nas intersecções das linhas de um tabuleiro, a partir das posições iniciais.

Os jogadores alternam-se para jogar, e em cada jogada podem mover somente uma de suas peças. Nesses jogos, uma peça pode ser movimentada de duas formas:

1) seguindo uma linha do tabuleiro até atingir um ponto adjacente ao ponto em que se encontrava e que esteja vago;

2) seguindo uma linha do tabuleiro e saltando por cima de uma peça adversária que se encontre em um ponto adjacente ao ponto em que se encontrava, passando a ocupar uma casa vaga situada logo após a casa da peça adversária por cima da qual saltou.

No primeiro caso, trata-se apenas de uma situação de movimento, mas, havendo salto sobre uma peça adversária, ocorre uma situação de captura — como no jogo de Damas — e a peça adversária é retirada do tabuleiro. Os movimentos de captura podem ser sucessivos — ou seja, uma peça pode saltar, em série, por cima de várias peças adversárias em uma mesma jogada, desde que haja sempre após cada uma delas uma casa vaga que permita o salto.

Nestes jogos, as capturas — inclusive as sucessivas — são obrigatórias, isto é, se um jogador puder capturar uma ou mais peças do adversário em uma mesma jogada, ele é obrigado a fazê-lo. Somente no caso de haver duas ou mais alternativas de captura é que o jogador pode optar por uma delas. Da mesma maneira, uma vez iniciada uma captura em série, ela não pode ser interrompida — isto é, o jogador deve seguir capturando peças do adversário até que não possa mais fazê-lo. Caso não cumpra esta regra, voluntariamente ou por distração, o jogador sofrerá a penalidade conhecida como “peça soprada” — ou seja, o adversário terá o direito de retirar do jogo a peça em questão.

Nesses dois jogos, o objetivo é capturar todas as peças do adversário, e uma partida só termina com a retirada do tabuleiro da última peça de um dos jogadores, que é considerado perdedor. Mas, se ambos os jogadores ficarem com tão poucas peças que nenhum deles tenha condições de capturar todas as peças adversárias, então o jogo será considerado empatado.

Por outro lado, se, devido a circunstâncias do jogo, um dos jogadores ficar impossibilitado de fazer qualquer movimento com todas as suas peças, por estarem bloqueadas, então este jogador será considerado perdedor.