

REGRAS

PERALICATUMA



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 24
- 23 pastilhas brancas e 23 pretas

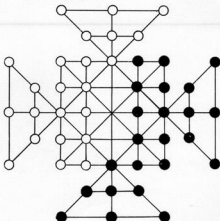


Esse jogo, que é mais uma versão do Alquerque, consiste em uma disputa entre dois competidores, cada um deles com 23 peças que se movem em um tabuleiro com 49 casas, formadas pelas interseções de linhas verticais, horizontais e diagonais.

Regras

Os jogadores, após sorteio para determinar quem faz o primeiro lance, dão iní-

cio ao jogo partindo da posição inicial indicada na figura abaixo com suas peças ocupando 46 das 49 casas do tabuleiro.



PERALICATUMA

Os competidores jogam alternadamente e movimentam apenas uma peça por vez, podendo fazê-lo de duas formas:

1. seguindo uma das linhas do tabuleiro até atingir uma casa adjacente à casa em que se encontrava sua peça, e que esteja vaga; ou

2. seguindo uma das linhas do tabuleiro até atingir uma casa adjacente ocupada por uma peça adversária e, então, saltando com sua peça por cima dessa peça adversária para atingir uma casa vaga imediatamente posterior à da peça por cima da qual saltou. Nesse tipo de movimento o jogador nunca pode saltar por cima de suas próprias peças.

No primeiro caso, ocorre um movimento normal e, no segundo, trata-se de uma captura, devendo a peça adversária por cima da qual se deu o "salto" ser imediatamente retirada do tabuleiro.

Nesse jogo também podem ser feitas capturas em série — ou seja, uma peça pode saltar por cima de uma sucessão de peças adversárias em uma mesma jogada, desde que entre elas exista sempre uma casa vaga para permitir o salto. No Peralicatuma, as capturas (simples ou em série) são obrigatórias, tendo o jogador que capturar todas as peças adversárias sobre as quais puder saltar; somente no caso de haver várias alternativas para capturas é que o jogador pode optar por uma delas.

Se, inadvertidamente, o jogador que pode efetuar uma captura deixar de fazê-lo, a sua peça que poderia fazer a captura é então retirada do tabuleiro como punição. Se o jogador tiver várias peças em posição de captura e não capturar nenhuma peça adversária, ele perderá todas elas. Da mesma forma, se efetuar uma captura em série e cessar o movimento quando ainda poderia tomar novas peças, o jogador também perderá sua peça. Essa penalidade é chamada de "soprar" a peça.

No entanto, se o jogador efetuar uma captura com uma peça e tiver outras em condições de capturar peças adversárias, como ele só pode mexer uma peça, as demais não serão "sopradas". Após "soprar" a peça do adversário, o jogador faz sua jogada normalmente.

O jogo termina quando um dos jogadores captura todas as peças do adversário; ou, então, quando um dos jogadores fica com suas peças bloqueadas, sem nenhum movimento possível. O jogador que não puder mover nenhuma peça — por não ter mais nenhuma ou porque estão todas bloqueadas — será considerado perdedor. Mas, se restarem tão poucas peças no tabuleiro que se torne evidente para ambos os jogadores a impossibilidade de capturar ou bloquear as peças do adversário, então o jogo termina empatado.

REGRAS

AMAZONAS



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 26
- 20 cavaletes marrons e 20 amarelos
- 40 peças de cartão (frente e verso)



A primeira vista, este jogo parece ser um parente próximo do Xadrez ou das Damas, devido às semelhanças no tipo de tabuleiro, na aparência das peças, nos movimentos, na promoção das peças e nas capturas. Tais semelhanças, porém, são apenas aparentes, pois este jogo é bem diferente do Xadrez e das Damas.

Regras

Neste jogo, o objetivo dos jogadores é capturar todas as peças do adversário, sagrando-se vencedor quem conseguir fazer isso primeiro. No início do jogo todas as peças têm o mesmo valor e ocupam a posição indicada na *Figura 1*. Um dos jogadores movimenta as peças brancas (que devem ser montadas em cavaletes amarelos) e seu adversário joga com as peças pretas (que devem ser montadas em cavaletes marrons).

O jogador das brancas inicia sempre a partida, e os jogadores alternam-se para jogar, movimentando uma única peça por vez. O movimento das peças assemelha-se ao do Cavalo do Xadrez, com a diferença de que as amazonas são obrigadas a se mover sempre para a frente — isto é, devem sempre ocupar uma casa mais avançada no final de cada movimento, como indicado nos exemplos de movimento da *Figura 2*.

Além de só poderem deslocar-se para

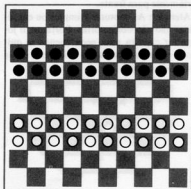


Figura 1

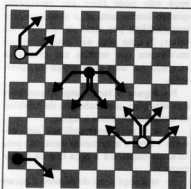


Figura 2

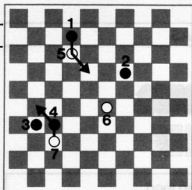


Figura 3

frente, as amazonas, ao se movimentarem, não podem saltar por cima de peças amigas durante seu “salto”, o qual tem de terminar obrigatoriamente em uma casa vaga, pois não existem capturas na casa final do movimento. Se tal casa estiver ocupada (por uma peça amiga ou adversária) o jogador não poderá deslocar sua peça para ela.

A casa onde termina o movimento de uma peça — que é sempre de cor diferente da casa em que a peça se encontrava antes de ser removida — chama-se *casa de destino*, e a casa por cima da qual ela passa durante o salto chama-se *casa intermediária*. Estes conceitos são importantes porque é nas casas intermediárias que se efetuam as capturas, da seguinte forma: se ao ser movimentada, uma peça saltar por cima de uma peça adversária situada na casa intermediária, esta peça adversária será capturada e retirada do jogo.

Assim, deve-se observar que: 1) uma peça não pode fazer um movimento quando houver uma peça amiga na casa intermediária por cima da qual ela vai saltar; 2) uma peça não pode fazer um movimento que termine em uma casa ocupada por uma peça amiga ou adversária.

Na Figura 3 temos alguns exemplos das situações que acabamos de explicar, os quais comentamos a seguir:

— se a peça preta indicada pelo número 1 fizer o movimento mostrado pela seta, ela capturará a peça branca de número 5;

— se a peça preta de número 2 quiser deslocar-se para a casa ocupada pela pe-

ça branca de número 6, não poderá fazê-lo (e vice-versa);

— se a peça branca de número 7 fizer o movimento indicado pela seta, ela capturará a peça preta de número 4. Mas, na vez de jogar das pretas, a peça preta de número 3 não poderá capturar essa peça branca, porque as amazonas só podem mover-se para frente — a não ser quando são promovidas a Rainha, como veremos em seguida.

Como no jogo de Damas, quando uma peça avança até atingir uma casa da última fileira do tabuleiro ela é promovida a Rainha. Para isso, você deve retirar a peça do cavalete e recolocá-la virando para fora as figuras que se encontram no verso, que têm um círculo vermelho.

A amazona Rainha move-se e efetua capturas como as peças comuns, podendo também ser por elas capturada, mas com a única diferença que pode movimentar-se em todos os sentidos, inclusive para trás, como mostra a Figura 4.

Também da mesma forma que no jogo de Damas, neste jogo podem-se fazer capturas em série. Ou seja: se, ao efetuar uma captura, uma peça atingir uma *casa de destino* de onde possa efetuar nova captura, ela pode seguir jogando enquanto tiver condições para fazer capturas. Neste caso é permitido que uma peça comum se movimente para trás, mas somente a partir da 2.ª peça capturada em série; a 1.ª captura deve ser feita necessariamente para frente.

Atenção: As capturas (simples ou em série) não são obrigatórias. Portanto, o jogador captura uma peça apenas se quiser; e, numa captura em série, pode parar quando quiser.

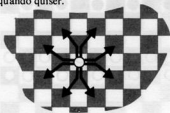


Figura 4

REGRAS

FANORONA



MATERIAL DO JOGO

o tabuleiro n.º 25

22 pastilhas brancas e 22 pretas



O originário de Madagascar, onde se tornou muito popular entre os pastores, esse jogo talvez tenha tido como base o Alquerque indiano. Mas, de qualquer forma, é um jogo de tabuleiro bastante diferente de todos os que se conhecem devido ao seu peculiar sistema de capturas.

Regras

O Fanorona é jogado em um tabuleiro com 45 casas formadas pelas intersecções de 9 linhas verticais e 5 horizontais e também interligadas por 10 linhas diagonais. Trata-se de uma disputa entre dois jogadores que têm por objetivo final capturar todas as peças do seu adversário. Cada um dos participantes possui 22 peças de igual valor e cores diferentes, as quais dão início ao jogo em posição simétrica no tabuleiro, como mostra a *Figura 1*.

Escolhido por sorteio, o jogador das brancas faz o primeiro movimento e, a partir de então, os competidores jogam alternadamente, sempre movimentando uma única peça de cada vez. O deslocamento das peças é feito ao longo das linhas horizontais, verticais e diagonais do tabuleiro, sempre no sentido de ocupar

uma casa que esteja vaga e seja adjacente à casa em que se encontra a peça a ser movida.

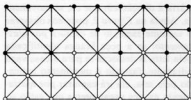


Figura 1

Neste jogo, a captura de uma peça pode ser feita de duas maneiras — *por aproximação* ou *por afastamento*, como veremos a seguir.

1. **Captura por aproximação** — esse tipo de captura ocorre quando, ao ocu-

par uma casa vaga, uma peça encontra uma peça adversária na casa adjacente que se encontra na mesma linha e na mesma direção em que se desloca. Se houver outras peças adversárias ocupando as casas seguintes da mesma linha, sem que haja nenhuma casa vazia entre elas, todas serão capturadas. Na *Figura 2*, se a peça branca identificada pela letra *A* deslocar-se para a casa adjacente que está vaga, na direção indicada pela seta, ela capturará *por aproximação* a peça preta que se encontra na casa adjacente e, também, as outras duas peças pretas que ocupam as casas seguintes da mesma linha.

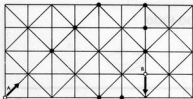


Figura 2

2. Captura por afastamento — esse tipo de captura decorre de um movimento em sentido oposto da *captura por aproximação* — isto é, quando uma peça se afasta da(s) peça(s) adversária(s) que ocupa(m) a(s) casa(s) adjacente(s) situada(s) na mesma linha e em posição contrária à direção em que ela se movimentava. Ainda na *Figura 2*, podemos observar o seguinte exemplo de captura *por afastamento*: se a peça branca identificada pela letra *B* deslocar-se para a casa vaga adjacente, fazendo o movimento indicado pela seta, ela irá capturar *por afastamento* as três peças pretas que estão situadas na mesma linha.

Neste jogo podem ser feitas também capturas em *série*, proibidas apenas na

1.^a jogada de cada competidor. Esse tipo de captura ocorre quando uma peça, tendo efetuado um movimento de captura (por aproximação ou por afastamento), puder efetuar uma nova captura, em qualquer direção, movendo-se novamente apenas uma casa.

Na *Figura 2*, a peça branca *B*, depois de ter capturado por afastamento as 3 peças pretas situadas na linha vertical, poderá capturar, também por afastamento, as 2 peças pretas situadas na linha horizontal, efetuando, dessa maneira, uma captura em *série*.

Neste jogo, as capturas (simples ou em *série*) são obrigatórias, tendo o jogador que capturar todas as peças adversárias que puder. A única opção que é dada ao jogador é a de poder escolher entre várias capturas possíveis quando uma jogada der origem a duas ou mais. Na *Figura 3* temos um exemplo de tal situação, em que a peça branca, ao ocupar a casa vaga adjacente, movendo-se no sentido indicado pela seta, poderá capturar as 2 peças pretas da direita (por afastamento) ou as 3 peças pretas da esquerda (por aproximação).

Nesse caso, o jogador deve escolher quais das peças vai capturar. Observe que a jogada da figura dá início, também, a uma captura em *série*.



Figura 3

É possível, por acordo prévio entre os jogadores, jogar-se o Fanorona sem a obrigatoriedade de captura (simples ou em *série*) e apenas com capturas simples, proibindo-se as capturas em *série*. De qualquer forma, vencerá a partida o jogador que conseguir capturar todas as peças do seu adversário.