

# REBELDES CHINESES



## MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 33
- 20 botões amarelos e 1 violeta



Não se sabe ao certo o local nem a época em que surgiu o primeiro jogo do grupo hoje genericamente denominado *Rebeldes Chineses*. No entanto, a origem chinesa é bastante provável, não só por sua popularidade na China como também porque, de certa forma, reproduzem uma situação típica da história nacional chinesa.

São dois jogadores que se defrontam utilizando peças dispostas sobre um tabuleiro; existem diversas variantes, com formas de tabuleiro e quantidade de peças diferentes.

Um dos disputantes conta com uma única peça, o “general” — o poderoso caudilho que por tanto tempo foi a figura dominante da vida nas regiões rurais chinesas. Ele é sempre mais forte que qualquer peça adversária isolada, a quem pode “matar”.

O outro participante joga com um número variável de peças (20, 26 ou 16), conforme o tabuleiro adotado. A versão que damos aqui é a de 20 rebeldes. Essas peças representam os camponeses rebelados que se refugiam nas montanhas para escapar às investidas do general, ao mesmo tempo em que procuram juntar suas forças para imobilizar o tirano.

O objetivo do jogo, então, é: para os rebeldes, imobilizar o general, de modo que ele não consiga chegar ao “Acampamento” (a casa cinza na *Figura 1*); para o general, chegar ao Acampamento, matando para isso quantos rebeldes for necessário.

Em qualquer variante, os rebeldes em conjunto são mais fortes, e nas mãos de um jogador hábil devem vencer sempre. Por isso, numa disputa justa, há sempre duas partidas, com os jogadores se alternando nos papéis de “rebeldes” e de “general”. Na hipótese mais provável de os rebeldes vencerem as duas partidas, o ganhador será aquele que conseguir aprisionar o general com o menor número de jogadas.

A partir dessa regra, o jogo torna-se bem interessante, com absoluta igualdade de condições entre os dois jogadores, e o resultado passa a depender exclusivamente da habilidade pessoal. Afora isso, o jogo possui regras simples e um equipamento que pode ser facilmente improvisado, com o tabuleiro traçado sobre uma folha de papel, e grãos de feijão ou milho, fichas ou tampinhas servindo para representar as peças.

### Regras

Na forma mais usual de *Rebeldes Chineses*, são utilizados um tabuleiro com 39 casas, 20 rebeldes e o general.

Na posição inicial, as peças dispõem-

se em três fileiras de sete peças cada, com o general ocupando o centro da formação (ver *Figura 1*, onde o tabuleiro aparece com todas as peças na posição inicial do jogo).

## REBELDES CHINESES

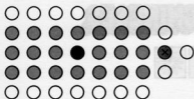


Figura 1

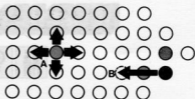


Figura 2

O general faz o primeiro movimento, e a partir daí os contendores se alternam para jogar. Em cada jogada, é obrigatório deslocar uma peça e somente uma.

O deslocamento consiste em transferir a peça para uma casa adjacente na horizontal ou vertical (não se permitem deslocamentos em diagonal).

Sendo-lhe possível, o general (somente ele) tem direito a capturar uma peça adversária que passa a ser considerada "morta" e é retirada do jogo. Para capturar, o general salta um rebelde que lhe esteja adjacente no sentido vertical ou horizontal, e aterrissa em casa vaga do lado oposto.

O general não é obrigado a capturar; só o faz se assim o desejar, ou então se não tiver nenhum outro movimento possível. Por exemplo, na posição inicial, o general encontra-se cercado, não possui casa adjacente disponível, e sua primeira jogada deve ser, necessariamente, um movimento de captura. No entanto, das quatro peças que o cercam, as que se encontram na fileira do meio estão protegidas, isto é, a casa à sua retaguarda também está ocupada.

Desse modo, o general é obrigado a iniciar o jogo saltando um dos rebeldes colocados lateralmente a ele, indo aterrissar na casa vaga por trás do rebelde escolhido que, então, será retirado do jogo (ver Figura 2). Destaque-se ainda que não são permitidas capturas em série, isto é, o general só pode capturar um rebelde por jogada.

O general vencerá o jogo se conseguir alcançar a segurança de seu Acampamento. Naturalmente, se ele conseguir aniquilar um grande número de rebeldes, estes não mais poderão obstruir sua caminhada rumo ao Acampamento, e o jogo estará liquidado.

Por seu lado, a vitória sorrirá aos rebeldes se estes conseguirem cercar o general, de tal forma que este não possa mais mover-se. Se na sua vez de jogar o general estiver de tal maneira cercado que não possa nem deslocar-se para casa adjacente nem capturar um rebelde, estará imobilizado e terá perdido o jogo (Figura 3).

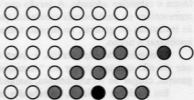


Figura 3

Como já se ressaltou, os rebeldes são os mais prováveis ganhadores e, se os jogadores se revezarem como rebeldes e general, então o número de jogadas deve ser contado, pois em caso de ambos os jogadores saírem-se vitoriosos ao encarnar os rebeldes, o vencedor será aquele que conquistar a vitória mais rápida, ou seja, em menor número de jogadas.

# PÔQUER DE DADOS



## MATERIAL DO JOGO

- 5 dados de pôquer
- fichas de aposta



**Pôquer de Dados** é um jogo de azar praticado por dois ou mais jogadores (o número ideal de participantes é quatro).

Para sua prática, utilizam-se cinco dados especiais, em cujas faces estão gravadas 6 cartas de baralho: o Nove, o Dez, o Valete, a Dama, o Rei e o Ás.

A idéia é conseguir obter no lançamento dos dados uma combinação mais valiosa que a dos oponentes. Em cada rodada, o jogador que conseguir a combinação mais alta ganha as apostas.

### Regras

Pela ordem da maior para a menor, são as seguintes as combinações:

**Quina** — Cinco faces iguais nos dados.

**Quadra** — Quatro faces iguais nos dados.

**Full-Hand** — Uma trinca (três faces iguais) e um par (duas faces iguais nos dados remanescentes).

**Seguida** — Cinco faces nos dados mostrando cartas consecutivas, como sejam: Dez, Valete, Dama, Rei e As. Ou Nove, Dez, Valete, Dama, Rei. Ou por fim Ás, Nove, Dez, Valete, Dama (neste último caso o Ás conta como o oito).

**Trinca** — Três faces iguais nos dados, e as outras diferentes entre si.

**Dois Pares** — Nos cinco dados, duas faces iguais, mais outra combinação de duas faces iguais, e a última discrepante dos dois pares diferentes.

**Um Par** — Duas faces iguais nos dados, e três diferentes entre si.

Se ocorrer um empate nos jogos maiores, então a diferença se fará pela hierarquia das cartas, que, em ordem decrescente, dá: Ás, Rei, Dama, Valete, Dez, Nove.

Assim, se um jogador faz *quina* de Rei e outro, *quina* de Dez, ganha a *quina* de Rei. Uma *seguida* até Rei ganha de uma *seguida* até Dama.

**Nota** — No caso de dois pares, como primeiro critério de desempate, vale apenas o par maior. Se os pares maiores fo-

---

## PÔQUER DE DADOS

---

rem iguais, então o desempate se fará pelo par menor.

O mesmo se dá com relação ao *Full-Hand*, onde o desempate se fará pela *trinca* maior. Se as *trincas* forem iguais, então vale o par remanescente.

No caso de *quadras*, *trincas*, *dois pares* absolutamente iguais, ou um par igual, o desempate se fará pelo maior dado remanescente.

Assim, por exemplo:

*Quina* de 9 ganha de qualquer *quadra*, mas contra outra *quina* de 9 não há desempate possível.

*Quadra* de 10 ganha de *quadra* de 9.

*Quadra* de 10 contra *quadra* de 10: ganha quem possuir valor mais alto no quinto dado.

*Full-Hand* formado de 3 Noves e dois Ases ganha de *Full-Hand* formado de 3 Noves e dois Reis (empatada a *trinca*, desempata-se pelo par maior).

Dois *trincas* iguais: verifica-se quem possui valor maior nos dados remanescentes. Se o valor do dado maior for ainda igual, então se verificará o 2.º dado remanescente.

E assim por diante.

Dentro desses critérios, há duas maneiras de jogar Pôquer de Dados.

Pelo primeiro processo, um dos jogadores é o *mão* (joga primeiro). O direito de jogar primeiro se alterna a cada rodada. Este jogador — o *mão* — lança os dados e, dependendo do resultado, pode:

1) Declarar jogo completo, ou

2) Deixar sobre a mesa uma combinação, retirar os dados remanescentes e jogá-los uma segunda vez (por exemplo, o *mão* atira os dados e obtém *Âs*, *Valete*, *Nove*, *Âs* e *Dama*). Seu jogo é um par de *Ases*. Então, como isto parece pouco para um jogo completo, deixa os *Ases* sobre a mesa e atira novamente os outros três dados.

Tendo realizado uma 2.ª jogada, o *mão* volta a proceder da mesma maneira: declara jogo completo, ou arrisca-se a jogar os dados remanescentes.

Dessa forma, o *mão*, a seu critério, pode atirar os dados uma, duas ou três vezes (três vezes é o máximo).

Todos os jogadores têm o direito a um número igual ou menor de lançamentos de dados que o *mão*; se o *mão* jogou duas vezes os dados e declarou jogo completo, os demais jogadores podem fazer no máximo dois arremessos (ou parar em um único lançamento, se lhes convier).

Quem conseguir o maior jogo dentro do número de lançamentos estabelecido pelo *mão* será o vencedor e recolherá as apostas.

Um segundo modo de jogar Pôquer de Dados é estabelecer a obrigatoriedade de três lançamentos. Neste caso, faz-se uma aposta preliminar e todos arremessam os dados uma vez, anotando os resultados. Procede-se então a uma segunda rodada de apostas (aqueles que tiveram pouca sorte no 1.º lançamento podem abandonar o jogo sem pagar a nova aposta). Os jogadores que pagam a segunda aposta mantêm os jogos da primeira rodada e lançam outra vez os dados remanescentes.

Feito isto e todos os que permanecem na disputa tendo visto os jogos já formados, aposta-se uma terceira vez, e os jogadores que pagam esta nova aposta têm direito a um lançamento final dos dados.

Está claro que em ambas as modalidades os dados atirados em 2.º e 3.º lançamento combinam-se com os anteriores que haviam sido guardados para efeito da obtenção de uma combinação.

Assim, o jogador do nosso exemplo, que obteve no 1.º lançamento A, A, D, V, 9, mantendo o par de *Ases*, arremessou em seu 2.º lançamento 3 dados. Supondo-se que eles revelem A, D, D, então o jogador passa a ter 3 *Ases* e 2 *Damas* (*Full-Hand*). Note-se que os *Ases* conservados da 1.ª jogada somaram-se ao novo *Âs* conseguido. Mas as duas *Damas* não se somam à *Dama* do 1.º lançamento, pois ela fora desprezada e seu dado, lançado de novo.