

REGRAS

TABLUT



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 27
- 1 peão amarelo
- 16 botões vermelhos e 8 amarelos



Foi o famoso naturalista Linneu que, visitando a Lapônia, no extremo norte da Suécia, em 1732, descobriu este engenhoso jogo de tabuleiro, muito popular entre os lapões e baseado nas lutas travadas entre os russos e suecos no período medieval, que haviam causado grande impressão aos lapões.

O jogo

Deste jogo, que representa um ataque dos russos com o objetivo de aprisionar um rei sueco, participam dois jogadores (um representando os russos e o outro, os suecos), que se enfrentam em um tabuleiro de 81 casas.

Todas as casas do tabuleiro têm igual valor, com exceção apenas da casa central, denominada *Konakis*, que representa o trono do rei sueco.

Os russos jogam com 16 peças, e os suecos, com o rei e mais 8 peças. Os russos e os suecos iniciam o jogo nas posições indicadas na *Figura 1*.

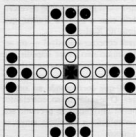


Figura 1

- Russo
- Sueco
- ✝ Rei sueco

Ao jogador sueco cabe o direito de fazer o primeiro movimento da partida, após o qual os adversários se alternam para jogar. Na sua vez, o jogador pode movimentar qualquer peça de sua escolha, mas apenas uma delas.

O movimento das peças (inclusive do rei) é igual ao da torre no jogo de Xadrez — isto é, as peças movimentam-se no sentido vertical ou horizontal, para frente ou para trás, por quantas casas quiser o jogador. O único obstáculo ao seu livre deslocamento é a presença de uma outra peça (amiga ou inimiga) em seu trajeto. Assim, uma peça pode deslocar-se até a casa anterior à casa ocupada por outra peça, onde deve parar. Não é permitido saltar por cima de qualquer peça, nem tampouco ocupar uma casa já ocupada por outra peça, amiga ou inimiga.

As capturas

Tanto os suecos como os russos podem capturar peças adversárias. Para isso, precisam movimentar uma de suas peças de modo a cercar por dois lados uma peça adversária, que então será capturada e retirada do tabuleiro. Na *Figura 2*, temos um exemplo de captura de uma peça sueca a partir da movimentação de uma peça russa. Com um único movimento um jogador pode capturar duas ou mais peças adversárias, desde que consiga cercá-las. Na *Figura 3* uma peça sueca, ao se movimentar, consegue cercar e capturar duas peças russas.

TABLUT

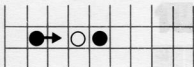


Figura 2

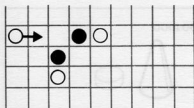


Figura 3

Contudo, o cerco de uma peça só resulta em sua captura quando é efetuado pelo deslocamento de uma peça adversária. Se uma peça ocupar voluntariamente uma casa situada entre duas casas já ocupadas por peças inimigas, nada lhe acontecerá. Na Figura 4 temos um exemplo de tal situação.

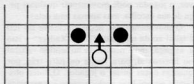


Figura 4

Todas as peças são capturadas da mesma maneira, com exceção apenas do rei sueco. Para capturá-lo, as peças russas precisam cercá-lo pelos 4 lados (como mostra a Figura 5) ou, então, cercá-lo por apenas 3 lados, desde que o lado vazio seja o *Konakis* (seu próprio trono), como indicado na Figura 6.

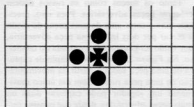


Figura 5

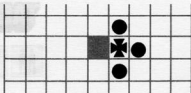


Figura 6

Objetivos do jogo

Os objetivos deste jogo são diferentes para o jogador russo e o jogador sueco. Os russos ganham o jogo se conseguirem capturar o rei sueco, não importando o número de peças russas ou suecas existentes no tabuleiro. Os suecos, por sua vez, têm como objetivo conseguir que seu rei escape do território invadido pelos russos. Para isso, basta que o rei sueco consiga atingir qualquer uma das casas situadas nas margens do tabuleiro. Se conseguir atingir a margem do tabuleiro, o rei sueco terá escapado ao cerco dos invasores, e o jogador das peças suecas será considerado, então, o vencedor da partida.

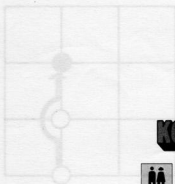
Contudo, o rei sueco não pode atingir uma casa da margem do tabuleiro por erro do jogador russo — isto é, se o jogador russo mover inadvertidamente uma peça que estava bloqueando o caminho de fuga do rei, liberando uma casa da margem do tabuleiro, a jogada não será válida. Se isso acontecer, o jogador russo deve recolocar a peça em sua posição original e jogar novamente, se possível com a mesma peça.

Por essa razão, quando o rei sueco libera uma fileira ou coluna pela qual poderá atingir uma casa da margem do tabuleiro — seja em decorrência de um deslocamento seu ou de um de seus soldados —, o jogador sueco deve avisar o adversário com a palavra *Raichi*, que equivale ao *xequê* no Xadrez.

Se não houver cobertura possível — ou seja, se o jogador russo não puder impedir que o rei sueco atinja uma casa da margem do tabuleiro —, o jogador sueco deve então usar a palavra *Tuichi*, que corresponde ao *xequemate* no Xadrez. O jogador russo, entretanto, não tem nenhuma obrigação de prevenir seu adversário com relação a possíveis ameaças de cercar o rei sueco.

No Tablut, nenhuma captura é obrigatória e costuma-se sortear quem vai jogar com os russos ou suecos, embora as possibilidades de vitória sejam bastante equilibradas para ambos os jogadores.

REGRAS



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 28
- 8 tuchos amarelos e 8 vermelhos



O Kono é um antigo jogo de tabuleiro, inventado na Coreia, disputado por duas pessoas, cada uma das quais joga com 8 peças. As casas do tabuleiro, em número de 16, são formadas pela intersecção de quatro linhas horizontais e outras tantas verticais.

Regras

O jogo se inicia com as peças de ambos os jogadores ocupando as posições indicadas na *Figura 1*. Depois de ser sorteado qual o jogador que dará início à partida, os adversários alternam-se para jogar, cada um movimentando apenas uma peça em sua vez.

No Kono, o objetivo dos jogadores é capturar as peças do adversário ou, então, impedir que elas possam realizar qualquer movimento. O jogador que ficar sem nenhuma peça no tabuleiro, ou que, na sua vez de jogar, não possa movimentar nenhuma de suas peças, será considerado perdedor.

As peças dos dois jogadores movimentam-se seguindo as linhas do tabuleiro, nos sentidos horizontal e vertical, para ocupar uma casa adjacente que se encontre vaga. Em nenhuma hipótese, porém,

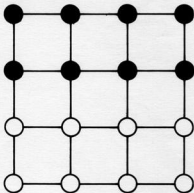


Figura 1 L

pode haver um deslocamento para uma casa que já esteja ocupada por uma outra peça, amiga ou inimiga, a não ser no caso de captura.

As peças podem também efetuar movimentos de captura, que resultam na retirada de uma peça adversária do tabuleiro. Para efetuar a captura, uma peça deve saltar por cima de uma peça amiga que esteja situada em uma casa adjacente e cair na casa seguinte da mesma linha, na qual deve haver uma peça adversária, que será capturada e retirada do tabuleiro, conforme está indicado na *Figura 2*.

Neste jogo, as capturas não são obrigatórias — isto é, o jogador em condição de efetuar uma captura pode preferir não efetuar-la. Não existem também capturas em série, sendo permitido capturar somente uma peça adversária de cada vez.

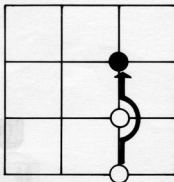


Figura 2

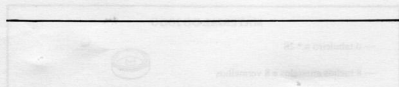


Figura 1

Este jogo é muito simples de aprender e pode ser jogado por qualquer pessoa. É muito divertido e pode ser jogado em qualquer lugar.