

XADREZ DE TAMERLÃO



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 39
- 17 tuchos vermelhos e 17 amarelos
- 11 botões vermelhos e 11 amarelos
- 34 peças em cartão



Tanto pelo formato do tabuleiro, como pela profusão e variedade das peças que entram em jogo, o Xadrez de Tamerlão é, provavelmente, o mais curioso dos jogos de Xadrez, sobretudo para o jogador acostumado com a versão ocidental. Na verdade, muitos especialistas em jogos criticam o Xadrez de Tamerlão pelo fato de a atenção do jogador ser dispersada devido ao grande número de detalhes que impedem uma reflexão mais profunda sobre a estratégia.

O tabuleiro e as peças

O Xadrez de Tamerlão é jogado num tabuleiro de 110 casas (11 x 10) e mais 2 casas externas (uma na extremidade esquerda da fileira 2 e outra na extremidade direita da fileira 9) que servem de refúgio para o Rei, como explicaremos adiante.

Para fins de notação, as fileiras do tabuleiro são indicadas por números que vão de 1 a 10, e as colunas, por letras de A a K.

As casas de refúgio podem ser indicadas pela letra R, já que não há possibilidade de uma delas ser confundida com a outra na notação de uma partida.

No Xadrez de Tamerlão cada jogador possui 28 peças, diferenciadas pela cor (vermelho e amarelo), que são as seguintes:

- um Xá (X)
- um Vizir (V)
- um General (G)
- duas Girafas (Gr)

- dois Bobos (B)
- dois Cavalos (C)
- duas Torres (T)
- dois Elefantes (E)
- dois Camelos (Cm)
- duas Máquinas de Guerra (M)
- onze Peões (P)



Figura 1

O jogo se inicia com as peças nas posições indicadas na Figura 1, e é sempre

XADREZ DE TAMERLÃO

o jogador das peças vermelhas quem faz o primeiro lance. Portanto, deve-se sortear antes do jogo a cor das peças com a qual se vai jogar.

Movimentação das peças

No Xadrez de Tamerlão, a movimentação das peças é feita de acordo com as mesmas regras gerais comuns aos demais jogos de Xadrez, tais como:

a) cada jogador, alternadamente e na sua vez de jogar, move uma de suas peças;

b) duas peças, amigas ou inimigas, nunca podem ocupar a mesma casa;

c) a movimentação do Xá (Rei), da Torre, do Cavalo, do Bobo (equivalente ao Bispo no Xadrez ocidental) e do Peão é idêntica à movimentação das peças correspondentes no Xadrez.

As demais peças não têm correspondente no Xadrez, mas duas delas — o Vizir e a Máquina de Guerra — podem ser consideradas como da mesma "família" da Torre, uma vez que, como esta, movimentam-se no sentido ortogonal (horizontal e vertical), tanto para a frente como para trás. Outras duas peças do Xadrez de Tamerlão — o General e o Elefante — podem ser enquadradas na "família" do Bobo, pois também se movimentam em diagonal, embora seu movimento seja diferente, como veremos mais adiante. Finalmente, a Girafa e o Camelo pertencem à "família" do Cavalo, já que têm um movimento misto, nos sentidos ortogonal e diagonal, como veremos mais adiante.

O General anda uma casa de cada vez, em diagonal, como mostra a *Figura 2*.

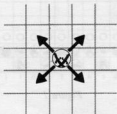


Figura 2

O Elefante anda duas casas em diagonal, e pode pular por cima de uma peça colocada na primeira casa, como mostra a *Figura 3*.

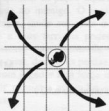


Figura 3

Observe que, devido à colocação inicial dos Elefantes no tabuleiro e à sua forma de deslocamento, dois Elefantes, amigos ou inimigos, nunca têm a possibilidade de alcançar as mesmas casas. Assim, um Elefante nunca ataca nem protege outro Elefante.

O Bobo movimentam-se como o Bispo no Xadrez — isto é, anda qualquer número de casas, em diagonal, sem poder pular por cima de outras peças. Contudo, ao contrário do Bispo, o Bobo não pode ocupar a primeira casa em seu deslocamento, como mostra a *Figura 4*.

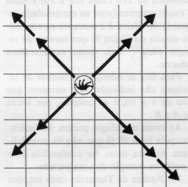


Figura 4

O Vizir anda uma casa de cada vez, no sentido ortogonal (vertical ou horizontal), para a frente ou para trás, como mostra a *Figura 5*.

XADREZ DE TAMERLÃO



Figura 5

A Máquina de Guerra anda duas casas de cada vez no sentido ortogonal (vertical ou horizontal), para a frente ou para trás, e pode pular por cima de uma peça colocada na primeira casa no sentido do seu deslocamento, como mostra a Figura 6.



Figura 6

Observe que, devido à colocação inicial das Máquinas de Guerra no tabuleiro e à sua forma de deslocamento, uma Máquina de Guerra nunca tem a possibilidade de atacar outra Máquina de Guerra ou um Elefante, embora uma Máquina de Guerra possa ser defendida por outra Máquina de Guerra ou por um Elefante.

A Torre movimentar-se como a peça de mesmo nome no Xadrez — isto é, anda qualquer número de casas no sentido ortogonal (vertical ou horizontal), para a frente e para trás, sem poder pular por cima de outras peças, como mostra a Figura 7.

O Cavalo movimentar-se como a peça de mesmo nome no Xadrez — isto é, anda uma casa no sentido ortogonal (horizontal ou vertical), para a frente ou para trás, e mais uma casa em diagonal, podendo pular por cima de outras peças, como mostra a Figura 8.

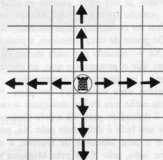


Figura 7

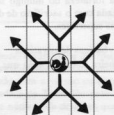


Figura 8

O Camelo anda duas casas no sentido ortogonal (vertical ou horizontal), para a frente ou para trás, e mais uma casa em diagonal, podendo pular sobre outras peças situadas em sua trajetória, conforme aparece na Figura 9, abaixo.

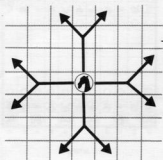


Figura 9

XADREZ DE TAMERLÃO

A Girafa anda uma casa em diagonal e, em seguida, 3 ou mais casas no sentido ortogonal (vertical ou horizontal), para a frente ou para trás; ou então a Girafa pode mudar 3 ou mais casas no sentido ortogonal e mais uma casa em diagonal. Portanto, a Girafa tem como única restrição não poder mover-se no sentido ortogonal, só podendo fazê-lo de 3 casas em diante.

Embora não possa pular por cima de outras peças, a Girafa pode sempre escolher entre dois caminhos possíveis para atingir uma mesma casa, escolhendo entre andar uma casa em diagonal mais tantas casas no sentido ortogonal ou, então, andar tantas casas no sentido ortogonal e mais uma em diagonal. Consequentemente, é preciso que os dois caminhos estejam bloqueados para impedir que a Girafa possa atingir uma determinada casa.

No exemplo da *Figura 10*, a Girafa pode capturar o Xá adversário de duas formas, conforme as trajetórias de movimento indicadas pelas setas.

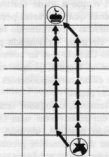


Figura 10

O Peão movimenta-se como a peça de mesmo nome no Xadrez, isto é, anda uma casa de cada vez, no sentido vertical, e sempre para a frente. Mas, ao contrário do Peão no Xadrez, não pode andar duas casas de uma vez no primeiro movimento.

As capturas

No Xadrez de Tamerlão, as regras de

captura são idênticas às do Xadrez ocidental. Basicamente, todas as peças capturam como resultado de seus movimentos, com exceção apenas do Peão, que anda para a frente e captura em diagonal, da mesma forma que o Peão no Xadrez ocidental. Assim, se ao ser movimentada, uma peça atingir uma casa ocupada por uma peça adversária, ela captura esta peça do adversário. A peça capturada é imediatamente removida do tabuleiro e não participa mais do jogo, enquanto a peça atacante passa a ocupar o seu lugar no tabuleiro.

Tal como em todos os jogos de Xadrez, o objetivo final nesse jogo é capturar o Xá (Rei) adversário. As expressões *xequê* e *xequê-mate* ou *mate* são usadas, da mesma maneira que no Xadrez ocidental, para anunciar que o Xá está sendo diretamente ameaçado de captura por uma peça adversária ou que não há escapatória para o Xá atacado.

A promoção dos Peões

Quando atingem a última casa das suas respectivas colunas (a casa de número 1 para as amarelas, e a de número 10 para as vermelhas), os Peões, tal como acontece no Xadrez ocidental, podem ser promovidos a uma peça de valor mais alto. Mas a promoção no Xadrez de Tamerlão obedece a regras especiais. O princípio geral é que cada Peão corresponde a um tipo de peça, de acordo com o seguinte esquema:

- coluna K, “peão da Torre”
- coluna J, “peão do Cavalo”
- coluna I, “peão do Bobo”
- coluna H, “peão da Girafa”
- coluna G, “peão do Vizir”
- coluna F, “peão do Xá”
- coluna E, “peão do General”
- coluna D, “peão do Elefante”
- coluna C, “peão do Camelo”
- coluna B, “peão da Máquina de Guerra”
- coluna A, “peão dos Peões”

Cada Peão, depois que atinge a última casa de sua coluna, pode ser promovido à peça que a ele corresponde, caso esta peça ou uma outra do mesmo tipo tenha

XADREZ DE TAMERLÃO

sido capturada. Caso um Peão atinja a situação de promoção sem que a peça ou as peças correspondente(s) tenha ou tenham sido capturada(s), ele deverá ficar imobilizado naquela posição até que seja capturado ou que a peça correspondente a sua promoção seja capturada.

Uma vez promovido o Peão é então retirado do jogo e substituído, na mesma casa, pela peça correspondente a que foi promovido. No caso do "peão dos Peões", ao atingir a última casa ele pode ser transferido para qualquer casa vaga, desde que não seja uma casa da última fileira. Se, feito isso, o Peão chegar mais uma vez ao fim da coluna em que foi colocado, ele pode ser novamente transferido para qualquer casa vaga, desde que não seja uma casa da última fileira. E, se ele atingir a última casa da coluna em que foi colocado pela terceira vez, nesse caso ele adquire os movimentos do Xá e, como o "peão do Xá", pode substituir o Xá caso este leve xeque e seja capturado. Essa possibilidade, no entanto, é muito remota.

Os privilégios do Xá

O Xá goza de dois privilégios em relação às outras peças:

a) é a única peça que pode ocupar a casa de refúgio, mas mesmo estando nela ele pode ser atacado por peças adversárias;

b) o Xá pode, somente uma vez numa partida, trocar de posição com qualquer uma de suas peças.

A casa de refúgio representa, obviamente, uma proteção relativa para o Xá. Há uma variante que prevê outra possibilidade: a de que, atravessando toda a extensão do tabuleiro, o Xá consiga penetrar na casa de refúgio do campo oposto ao seu campo original (a casa de refúgio da fileira 2 para o Xá amarelo, e a da fileira 9 para o Xá vermelho). Nesse caso, o Xá fica imune a qualquer ataque, e só será desalojado numa situação em que nenhuma outra peça do seu lado puder ser movida. Na realidade, porém, essa possibilidade é muito mais teórica do que real.

O valor das peças

No Xadrez de Tamerlão, a peça mais terrível é, sem dúvida, a Girafa, que tem uma capacidade de deslocamento através do tabuleiro quase igual à da Torre e, além disso, um poder de ataque bem mais efetivo, pois cobre duas linhas em cada direção, em vez de apenas uma. Como o Cavalo, a Girafa pode atacar duas peças ao mesmo tempo, sem ser ameaçada por nenhuma delas. Mas, enquanto para o Cavalo as peças atacadas têm de estar contíguas, para a Girafa podem estar muito afastadas uma da outra, o que torna mais difícil evitar os ataques.

Outra possibilidade da Girafa é bloquear os movimentos do Xá adversário, colocando-se para isso na mesma linha que ele e, assim, deixando-o sem poder se deslocar para a direita ou para a esquerda, dando margem a que outras peças se aproximem para preparar o xeque-mate.

Existem, entretanto, duas compensações para esse acúmulo de poderes da Girafa. Primeiro, a Girafa precisa de metade da extensão do tabuleiro para poder se mover, o que a torna realmente eficiente apenas quando várias peças já foram capturadas e retiradas do tabuleiro. Segundo, ela pode ser atacada pelo Cavalo e pelo Camelo sem ter como contra-atacar por si mesma, já que não pode atingir as casas correspondentes ao pulo dessas duas peças.

Evidentemente, o jogador tem todo o interesse em desenvolver suas Girafas o mais rápido possível, abrindo colunas para o seu deslocamento, preocupando-se ao mesmo tempo em fazer o possível para dificultar a movimentação das Girafas do adversário. No primeiro caso, avançará seu "peão do Bobo" o suficiente, se não for detido, para abrir espaço para a saída da Girafa. No segundo caso, uma precaução simples é avançar o "peão da Girafa" uma casa, com o que ficará dominando as duas casas para onde a Girafa adversária teria de sair, se tivesse passagem. Além de torná-la "prisioneira", é importante tentar capturá-la enquanto ela permanece imobilizada. Para isso, as armas mais eficientes serão os

XADREZ DE TAMERLÃO

Cavalos, já que estes, quando se acham em posição de atacar uma Girafa, não podem ser contra-atacados por ela.

Do ponto de vista defensivo, a posição do Xá — cercado por nada menos de 7 peças que o protegem e que, ao mesmo tempo, se protegem mutuamente — constitui uma verdadeira fortaleza. Na frente estão três Peões, dos quais o central é defendido pelo Xá e pelo General; o de um lado é defendido pelo Xá, pelo Vizir e pela Máquina de Guerra; o do outro lado, pelo Xá e pela Máquina de Guerra. Além disso, essas Máquinas protegem-se mutuamente. Na medida em que o jogador precisa de seus próprios Peões para defender o Xá, é fácil perceber que a fortaleza do inimigo só pode ser assaltada com o sacrifício de duas ou mais peças superiores.

Noções básicas de estratégia

A primeira linha de ação que ocorre

naturalmente ao jogador que joga pela primeira vez o Xadrez de Tamerlão é a de deixar o Xá em segurança, cercado por sua "guarda pessoal" e, ao mesmo tempo, mobilizar as peças superiores para o ataque ao inimigo. O resultado de tal estratégia, tendo em vista o número de peças e seus terríveis poderes, será provavelmente uma tremenda batalha, ao fim da qual, devido às perdas recíprocas, nenhum jogador terá força suficiente para abrir caminho até o Xá e lhe dar xeque-mate.

Por isso, é da maior importância forçar o centro do tabuleiro logo que as peças estiverem preparadas para a ação. Mesmo quando esse objetivo é alcançado com grandes sacrifícios, torna-se relativamente fácil alcançar a vitória, desde que as peças laterais aproveitem sem demora a vantagem conquistada. As peças que melhor se prestam para o sacrifício, nessa linha de jogo, são os Elefantes.

CAVALEIRO



MATERIAL DO JOGO

— 4 dados comuns



Este é um jogo que pode ser disputado por 2, 3, 4 ou 5 jogadores. O material consiste em 4 dados e uma folha de papel para anotar os pontos.

Regras

Antes do início do jogo, organiza-se uma tabela de marcação para cada jogador. Tal tabela é constituída de trinta pequenos traços: 27 verticais, agrupados três a três, e 3 horizontais, como indicado na *Figura 1*.

```

|||  |||  |||
||| — ||| — ||| — Figura 1
|||  |||  |||
    
```

Feitas as tabelas de marcação, sorteia-se a ordem dos jogadores na primeira rodada. Isso é feito de acordo com os pontos obtidos no lançamento dos dados, sendo o primeiro jogador aquele que consegue o maior número de pontos, e assim por diante.

Cada jogador, em sua vez, lança os quatro dados simultaneamente, anotando-se as combinações e os valores conseguidos (como por exemplo, *trinca de 2, dois pares de 6 e 4, par de 5* etc.).

Cada combinação possui um valor e o jogador que obtiver a maior delas numa rodada tem o direito de riscar um certo número de traços em sua tabela. Nesse jogo não existe empate; se dois jogadores obtiverem a mesma combinação numa rodada, vencerá aquele que tiver jogado primeiro. Assim, depois de uma rodada, apenas um dos jogadores pode eliminar traços em sua tabela.

Depois da primeira rodada, a ordem de jogada muda, de acordo com o valor das combinações obtidas e da seguinte forma: quem conseguir a maior combinação joga em primeiro lugar, e assim por diante.

O jogo termina quando um jogador eliminar *todos* os traços da sua tabela, sagrando-se vencedor.

As combinações e seus valores

As combinações são as seguintes, em ordem decrescente de valor:

1. **Quadra** (quatro números iguais nos dados) — É a combinação de maior valor. No caso de dois ou mais jogadores conseguirem uma quadra na mesma rodada, vence o que tiver obtido a quadra de número maior. Se as quadras forem iguais, vence quem tiver jogado em primeiro lugar.
2. **Trinca** (três números iguais nos dados e um diferente) — Caso sejam obtidas duas ou mais trincas numa rodada, procede-se de maneira idêntica à descrita para as quadras. Em caso de empate, vence quem conseguiu a trinca em primeiro lugar.
3. **Dois pares** (dois dados com números iguais e os outros com números também iguais) — Para desempate entre dois pares, vale o par maior. Se ainda assim persistir o empate, vale então o par menor. Tratando-se de dois pares rigoro-

samente iguais, vence quem primeiro conseguiu a combinação.

4. **Um par** (dois dados com números iguais, e os outros dois com números diferentes) — É a menor combinação. Em caso de várias combinações deste tipo numa mesma rodada, ganha o par maior e, em caso de pares do mesmo número, vence quem o obteve primeiro.

5. **Sem combinação** (quatro dados com números diferentes) — É a menor combinação, e seu valor, para efeito de empate, será dado pelos dados colocados em ordem decrescente de valor. Ou seja: se um jogador obteve 1, 5, 6 e 3, colocando os dados em ordem, terá o número 6531. Ele ganhará de outro jogador que tenha obtido 5321 ou 6521. No caso de dois números idênticos, vence quem primeiro obteve a combinação.

Como riscar os traços

Já vimos que há apenas um vencedor em cada rodada, com direito a riscar traços de sua tabela (as demais colocações servem apenas para determinar a ordem de jogada na rodada seguinte). O vencedor da rodada riscará tantos traços quantos permitidos pela combinação que obteve, da seguinte forma:

QUADRA — Tendo vencido a rodada com essa combinação, o jogador pode, à sua escolha: riscar todos os três traços horizontais ou, então, riscar nove traços verticais que formam um "bloco".

Observe-se, contudo, que não são permitidas combinações ao riscar os traços. O jogador pode eliminar traços horizontais ou verticais, mas nunca uma combinação de ambos. Se optar pelos verticais, pode eliminar um bloco de nove traços, mas não pode eliminar nove traços colocados em blocos diferentes. Caso ele não tenha nenhum bloco inteiro a riscar, ele risca os traços restantes em um dos blocos.

TRINCA — Se o jogador vencer a rodada com essa combinação, ele pode escolher entre: riscar um traço horizontal ou, então, riscar três traços verticais, que

formam uma "coluna". Se optar pelos verticais, ele pode anular até três traços, se eles estiverem na mesma coluna, pois não é permitido riscar traços de colunas diferentes. Se ele não tiver nenhuma coluna inteira para riscar, ele pode anular os traços restantes em uma das colunas.

DOIS PARES, SENDO O MAIOR DE 6 OU 5 — Vencendo com esta combinação, o jogador risca uma coluna vertical (três traços). Se não houver coluna completa, o jogador só pode riscar um ou dois traços da mesma coluna.

DOIS PARES, SENDO O MAIOR DE 4, 3 OU 2 — Vencendo com esta combinação, o jogador pode riscar dois traços verticais de uma mesma coluna.

PAR DE 5 OU 6 — Vencendo com esta combinação, o jogador pode riscar dois traços verticais de uma mesma coluna.

PAR DE 4, 3, 2 OU 1 — Vencendo com esta combinação, o jogador pode riscar apenas um único traço vertical.

SEM COMBINAÇÃO — Quando vencedora, esta combinação permite que o jogador risque um único traço vertical. A seguir, damos uma tabela que resume o sistema de eliminação dos traços.

COMBINAÇÃO OBTIDA	RISCAR	
	Horizontal	Vertical
QUADRA	3	9
TRINCA	1	3
2 PARES (o maior de 6 ou 5)	-	3
2 PARES (o maior de 4, 3 ou 2)	-	2
1 PAR (de 6 ou 5)	-	2
1 PAR (de 4, 3, 2 ou 1)	-	1
SEM COMBINAÇÃO	-	1