

Dois jogos para o tabuleiro deste número

Propomos dois jogos para o mesmo tabuleiro, ambos tradicionais do sul da Índia e do Sri Lanka. São ambos jogos de guerra mas o primeiro tem a característica pouco comum de ser disputado entre forças desiguais, com objectivos e poderes diferentes, pertencendo por isso à categoria dos jogos de caça.

Vacas e Leopardos

Material: Tabuleiro formado por uma grelha de 5x5 pontos ligados na ortogonal e diagonal, a que se acrescentam *triângulos* em cada lado da grelha, de acordo com a figura.

24 peças para representar as vacas; 2 peças para representar os leopardos.

Número de jogadores: 2

Objectivo. As vacas ganham se encurralarem os leopardos e estes ganham se matarem todas as vacas.

Regras: Os jogadores jogam alternadamente, começando os leopardos.

Nas duas primeiras jogadas cada jogador coloca uma peça num ponto livre do tabuleiro.

Nas jogadas seguintes, as vacas terminam a sua colocação no tabuleiro, uma a uma, e os leopardos efectuem movimentos ou capturas.

As vacas só se podem movimentar depois de estarem todas colocadas no tabuleiro (entretanto algumas podem já ter sido capturadas pelos leopardos). Os movimentos das peças devem efectuar-se para pontos adjacentes livres, sobre as ligações traçadas no tabuleiro.

Um leopardo mata uma vaca saltando por cima, na mesma linha, até ao ponto vago imediatamente a seguir à vaca. A vaca morta é retirada do tabuleiro.

As vacas não podem matar os leopardos mas devem tentar encurralá-los, de modo que um leopardo não se possa deslocar.

Variantes. Como o jogo é vantajoso para as vacas, podem inventar-se variantes, por exemplo:

- diminuir o número de vacas para 20;
- impor a regra adicional "as vacas não podem ser colocadas em nenhum dos 12 cantos do tabuleiro".

Dezasseis Soldados

Material: Tabuleiro; 16 peças brancas; 16 peças pretas

Número de jogadores: 2

Objectivo. Tomar todas as peças do adversário ou conseguir uma posição em que o adversário seja incapaz de se mover.

Regras: Colocar as peças no tabuleiro de acordo com a figura.

Os jogadores jogam alternadamente, podendo mover uma peça para um ponto adjacente vago, numa das direcções inscritas no tabuleiro, ou capturando uma peça adversária, saltando-lhe por cima para o ponto livre imediatamente a seguir.

Pode haver mais do que uma captura na mesma jogada.

Vence o jogador que:

- conseguir tomar todas as peças do adversário ou
- possuir mais peças quando for aparente que não vai haver mais capturas ou
- impossibilitar o movimento das peças do adversário.

Regra adicional: um jogador pode *comer* a peça do adversário quando reparar que ela não fez uma captura possível, sem prejuízo da sua própria jogada.

Notas. O quadrado central deste tabuleiro serve para jogar os jogos *Alquerque* e *Bagh Chal* (o jogo nacional do Nepal). Se usarmos a zona central e dois *triângulos* opostos, podemos jogar o *Kungser*, um jogo tibetano entre 2 príncipes governantes e 24 monges budistas (lamas).

