

# Tabula

Na maioria das vezes, os jogos de tabuleiro baseiam-se em três actividades primitivas do homem: a guerra, a caça e a corrida. Nesta última categoria incluem-se jogos com dados. Exemplos de existência milenar são o Jogo Real do Ur, Senet e Cães e Chacais. Também os romanos deixaram muitos vestígios de um jogo de dados a que chamavam Ludus Duodecim Scriptorum, abreviadamente XII Scripta, jogo dos doze pontos. Jogava-se num tabuleiro 3x12 com 3 dados cúbicos, mas as regras nunca foram completamente determinadas. Este jogo teve a variante de 2x12 casas, passando o nome a Alea ou Tabula, como é por vezes denominado. O Gamão é um sucessor destes jogos.

**Material:** Tabuleiro com 24 casas numeradas de I a XXIV (figura 1); 3 dados e 15 peças por jogador.

**Número de jogadores:** 2

**Objectivo:** Retirar todas as suas peças do tabuleiro.

### Regras:

- 1) Lança-se um dado para decidir quem começa o jogo.
- 2) Inicialmente o tabuleiro está vazio. Todas as peças entram no tabuleiro na casa I e avançam no sentido anti-horário.
- 3) Lança-se os três dados. O número de pontos corresponde ao número de casas a avançar. O jogador pode decidir mover uma só peça ou repartir os pontos por 2 ou 3 peças.

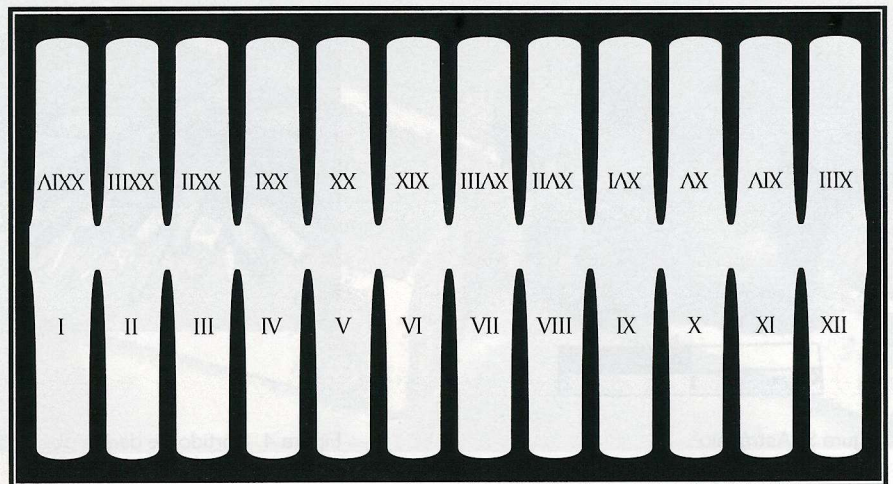


Figura 1

Exemplo: saíram os números 1, 2 e 4. O jogador pode mover:

- uma peça 7 casas;
- duas peças utilizando uma das três possibilidades: (1, 6), (3, 4) ou (2, 5);
- três peças, movendo (1, 2, 4).

Não é permitido mover uma peça mais de 12 casas, pelo que nem sempre se pode adicionar o valor dos três dados.

- 4) O jogador tem de aproveitar todos os pontos de um lançamento. Caso não seja lhe possível perde a parte correspondente da jogada.
- 5) É permitido saltar por cima das suas peças ou das adversárias.
- 6) Se um jogador colocar uma peça numa casa onde já exista uma peça adversária, esta última é retirada e deve reentrar para o início do tabuleiro na jogada seguinte do adversário. Diz-se que essa peça foi *atacada*. Os jogadores não são obrigados a atacar as peças adversárias.
- 7) Um jogador não pode atacar nem ocupar uma casa onde estejam duas ou mais peças adversárias.

8) Nenhum jogador pode ocupar a segunda metade do tabuleiro se não tiver todas as suas peças em jogo.

9) Uma peça só pode ser retirada do tabuleiro, quando todas as peças estiverem no último quarto do tabuleiro (casas XIX a XXIV). Isto quer dizer que se uma peça for atacada, as peças restantes devem esperar no último quarto até que essa peça as alcance novamente.

10) Todas as peças abandonam o tabuleiro pela casa XXIV. Se, por exemplo, um jogador tiver uma peça na casa XIX, terá que ter pelo menos 6 no lançamento dos dados para a retirar do tabuleiro. Não é obrigatório obter o número exacto de pontos.

11) Ganha o jogador que primeiro retirar todas as suas peças do tabuleiro.

### Nota

O tabuleiro deste jogo pode ser o do Gamão, atendendo às semelhanças entre ambos os jogos.