



gamao



studios
sobre este jogo

Esta é a versão "bronze", em português do Brasil, de Gamão. Trata-se de um jogo tradicional europeu com raízes indianas cujas regras, como também esta arte oferecida pela Ocastudios, estão em Domínio Público. Ele é distribuído como PDF para que todos possam baixá-lo, imprimí-lo e montá-lo em casa e jogá-lo. Para mais informações acesse www.ocastudios.com.br/direitos.

Instruções para impressão:

- não imprima as páginas 1 e 2,
- imprima as páginas ímpares e pares como frente e verso, respectivamente.



O gamão tem uma longa história de contínua evolução que abrange pelo menos 5000 anos. Acredita-se que tenha se originado em território persa, de onde se difundiu (argumenta-se também que tenha influência indiana). É relacionado ao jogo egípcio 'senet' e ao 'jogo real de Ur', da mesopotâmia. Chegou à China e, de lá, ao Japão, ficando conhecido como 'ban-suguroku'.

Foram os romanos, no entanto, que difundiram o jogo pela Europa, através de uma variação chamada 'tabula' que continha os mesmos princípios mas diferente tabuleiro e número de dados. O jogo ainda utiliza esse nome em alguns lugares, como 'tavli' na Grécia e 'Tavla' na Turquia.

O jogo, ainda chamando-se 'tabula', atingiu uma forma semelhante à moderna conforme se difundia pela Europa durante a Idade Média, alcançando os países nórdicos e ibéricos e se tornando uma forma popular de apostas. No século XVII foi renomeado 'backgammon' na Inglaterra.

O jogo cruzou o Atlântico e alcançou os EUA onde alcançaria sua forma atual na década de 1920 com a adição do cubo de aposta (e a variante 'chouette', que ganhou popularidade no século XX). Esta simples adição não apenas tornou as apostas mais interessantes como adicionou uma nova camada de estratégia ao jogo.

No Brasil, o gamão já era um jogo difundido antes das alterações americanas, e é comum que o joguem sem algumas destas adições – em especial o cubo de aposta. Por acreditarmos que as alterações são mínimas mas enriquecedoras, optamos por retratar a versão americana.

Uma história associada à criação do gamão conta que o rei indiano Dewisarm enviou um emissário ao rei persa Khosrow I com um exemplar do recém-criado jogo de xadrez, e desafiou o rei persa a decifrar o jogo. Ao terceiro dia um ministro persa chamado Wuzurgmihr solucionou o desafio e explicou a lógica do jogo. Ele então inventou o gamão e desafiou o rei indiano a decifrá-lo, o que ele não pôde fazer.

Dois jogadores rolarão dados que determinarão quantas casas suas peças poderão se mover. Cada um as moverá enquanto tenta bloquear a passagem do oponente, com o intuito de ser o primeiro a retirá-las do tabuleiro. Cada partida de gamão

renderá pontos ao ganhador de acordo com seus resultados e apostas, e múltiplas partidas serão jogadas em sucessão até que um jogador alcance os pontos determinados para vitória.

Compreendendo o tabuleiro

Existem 24 casas no tabuleiro (elas possuem a forma de flechas). Quando múltiplas peças de um jogador param sobre uma mesma casa, são dispostas em linha. O gamão é, basicamente, um jogo de corrida no qual as peças se moverão pelo tabuleiro tentando alcançar e então deixar o quadrante interior de seu jogador. A direção e percurso tomados pelas peças estão representados na imagem.

O tabuleiro é dividido em quatro quadrantes, cada um composto de seis casas. Cada jogador possui seu quadrante interior (abaixo dos quais encontram círculos usados para marcar os pontos), e existem dois quadrantes exteriores.

Preparação

Coloca-se uma peça em cada marcação do tabuleiro, de acordo com a cor, como mostrado na imagem. O cubo de apostas (o que possui números) é colocado no meio da barra cinza, marcando o '64'. Nesta posição, considera-se que está a marcar '1'. O copo é utilizado para guardar e lançar os dados.

Cada jogador lança um dado para determinar quem será o primeiro. Eles devem repetir a jogada se obtiverem o mesmo resultado.

Movendo as peças

Em seu turno um jogador deve rolar dois dados (os menores, não o cubo de aposta) para determinar seus movimentos. Há, porém, uma exceção a essa regra: no primeiro turno, aquele que começar o jogo deve utilizar os resultados obtidos ao determinar a ordem dos jogadores.

Para cada lance de dado o jogador poderá avançar uma peça uma quantidade de casas igual ao resultado. Pode-se mover a mesma peça duas vezes, embora cada movimento seja tratado independentemente.

Se os lances de dado apresentarem o mesmo resultado, então o jogador poderá mover quatro vezes de acordo com o resultado, não apenas duas.

O movimento é obrigatório. Se um jogador só puder mover de acordo com o resultado de um dos dados, deverá fazê-lo. Se só puder mover de acordo com um dado ou outro, deverá utilizar o maior número (mas se o movimento de um dado tornar o outro possível, então ambos devem ser usados). Se um jogador não puder mover de acordo com nenhum dos dados, então passará sua vez.

Pode-se mover uma peça para uma casa vazia ou uma ocupada por peças aliadas. Pode-se também mover para uma casa onde exista apenas uma peça adversária, o que resulta em uma captura. A peça capturada é removida de jogo e colocada sobre a barra cinza.

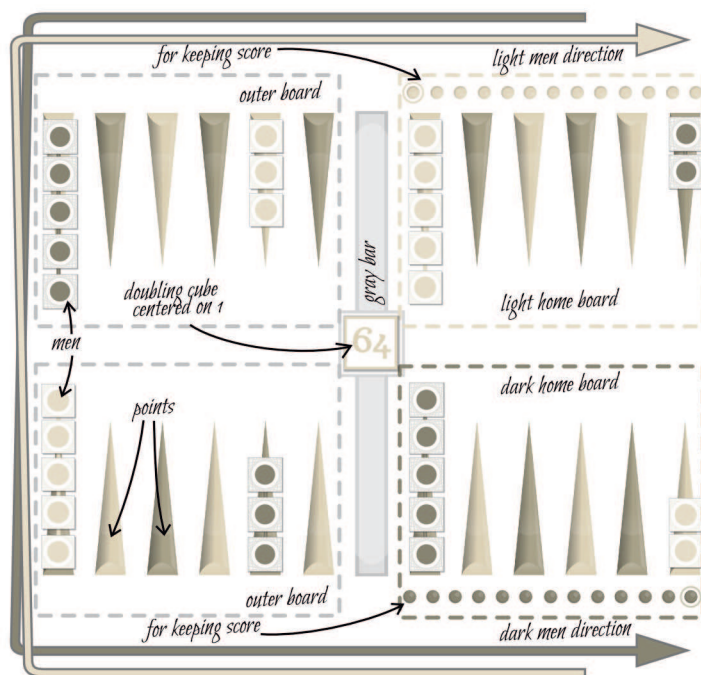
Uma peça na barra reentrará no jogo pelo quadrante interno do oponente através de um movimento padrão, como se estivesse apenas uma casa além do tabuleiro (assim, um resultado 1 o levaria à primeira casa e um resultado 2 à segunda). Mas há uma restrição: enquanto um jogador possuir peças na barra, ele só poderá mover estas peças, e as demais deverão esperar imóveis.

Quando todas as peças de um jogador houverem entrado em seu quadrante interno, ele poderá começar a retirá-las do tabuleiro, o que é

feito movendo-as uma única casa além do percurso do tabuleiro. Para fazê-lo, basta obter no dado um resultado igual ao número de casas que ainda resta à peça andar +1.

Alternativamente o jogador pode retirar a peça mais distante do objetivo ao rolar um número maior do que qualquer uma de suas peças precisaria para ser retirada. Por exemplo, se apenas duas peças restarem, uma a duas casas e outra a três casas do final, e seu jogador rolou um '5-1', ele poderá utilizar seu 5 para retirar a peça a 3 casas do objetivo.

Quando um jogador retira todas as suas peças, ele recebe seus pontos, o tabuleiro é preparado novamente e uma nova partida começa.



Vencendo o jogo

O gamão é geralmente jogado até que se alcance uma quantidade de pontos predeterminada (recomendamos 13). Quando um jogador vence uma partida ele recebe uma quantidade de pontos igual ao valor mostrado no cubo de apostas (mas lembre-se de que ele vale apenas 1 enquanto estiver em sua posição inicial).

Enquanto o cubo estiver 'em 1' (ou seja, na barra cinza), qualquer jogador pode aumentar as apostas, mas apenas em sua vez e antes de rolar os dados. O oponente deve então aceitar ou rejeitar a nova aposta. Se aceitá-la ele receberá o cubo e o colocará à direita da barra, marcando '2'. Isso significa que o jogo agora vale 2 pontos e que apenas ele pode propor uma nova elevação das apostas.

Se ele propor uma nova elevação, seu oponente pegará o cubo e o colocará à direita dele, agora marcando '4'. As apostas podem ser elevadas indefinidamente, mesmo que o cubo só marque até 64.

Se um jogador rejeitar a aposta seu oponente recebe os pontos equivalentes à última marcação do cubo (se o oponente rejeitou o

aumento da aposta para 8, então o jogador receberá 4 pontos), o tabuleiro é preparado e uma nova partida tem início.

Nesta versão os círculos nos quadrantes internos servem para marcar os pontos de cada jogador, utilizando-se os pinos em forma de pirâmide. A cada ponto o jogador pode mover sua pirâmide uma casa à direita.

Gamão e backgamão

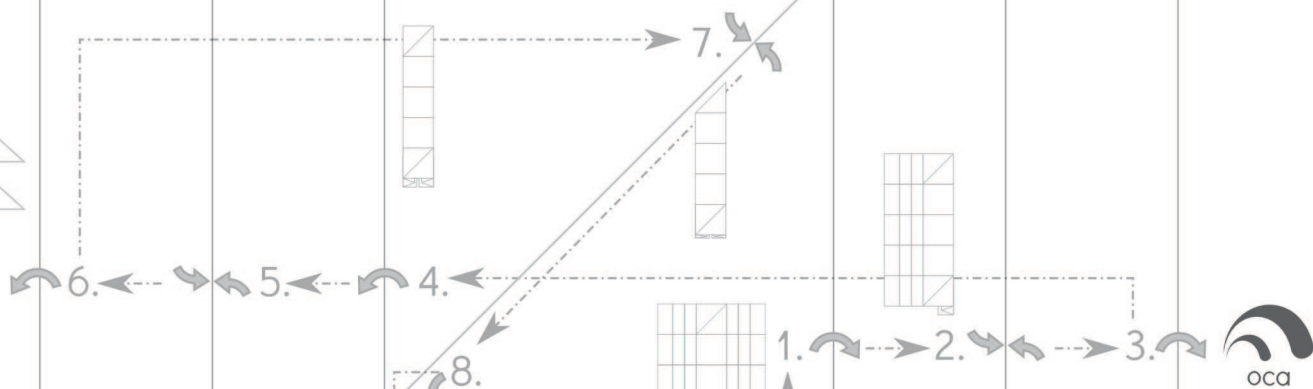
Se um jogador conseguir retirar todas as suas peças enquanto o oponente não conseguiu retirar nenhuma, ele venceu um 'gamão', e receberá o dobro dos pontos marcados pelo cubo de apostas. Mas se, ao conseguir um gamão, o oponente possuir peças sobre a barra, então o jogador terá alcançado um 'backgamão', recebendo três vezes os pontos indicados no cubo, ao invés de duas.

Regras opcionais comuns

Se os jogadores obtiverem o mesmo resultado ao determinar a ordem de jogo, as apostas são dobradas automaticamente.

Se um jogador dobrou o cubo, o oponente pode optar por fazer um 'beaver' (castor), o que significa dobrar as apostas novamente mas ainda manter o cubo consigo.

Os jogadores só podem alcançar gamão e backgamão se o cubo de apostas houver sido dobrado ao menos uma vez – ao que chamamos de 'regra Jacoby'.



visite
ocastudios.com

gostaria de dar sua opinião?
escreva para
oca@ocastudios.com
nós agradecemos o feedback

Comece aqui!

Primeiramente, você
terá que dobrar as
duas folhas, criando
peças modulares.

Uma vez que as folhas
estejam dobradas, é
hora de montar sua
caixa. Para isso, siga
este conjunto de
instruções.

Instruções para
montagem da caixa

I. Posicione as folhas em um X.



II. Levante dois braços
contíguos do X.



10.

III. Prenda a aba no
bolso da aba à
sua esquerda.



IV. Levante as
demais abas,
prendendo-as
como acima.



Cuidado! A caixa é resistente, e por isso tome
cuidado ao abri-la para não rasgar o papel.

11.

12.

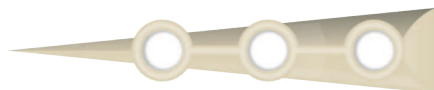
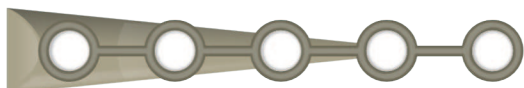
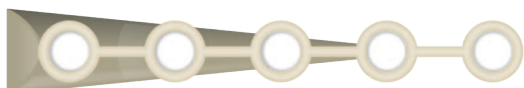


número de jogadores	2	idades	8+
duração da partida*	30	tempo de montagem	1h

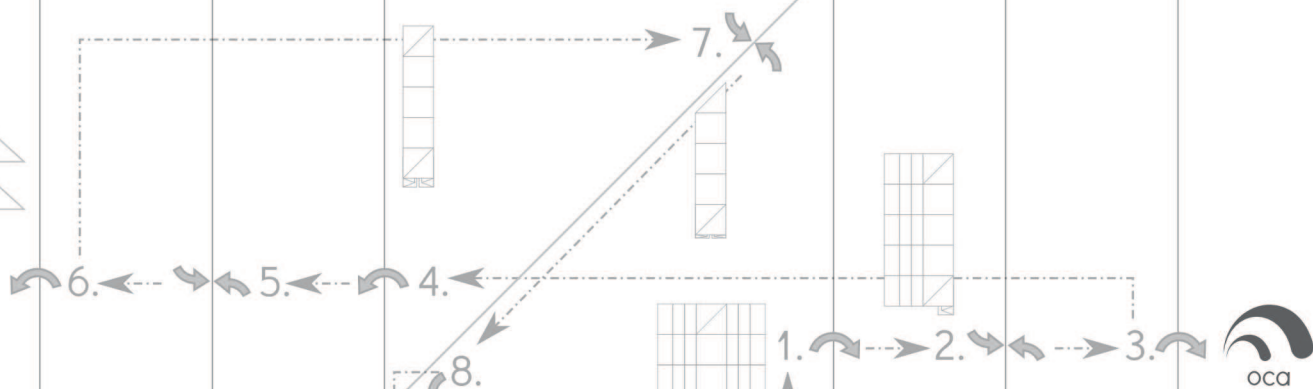
*O aprendizado requer 30. Durações podem variar.

ludos classicus

Este jogo é parte de uma série de clássicos que estão sob domínio público. O design foi criado pela OcasTudios, mas os regras são montados independentemente sempre que possível.



gamao



visite
ocastudios.com

gostaria de dar sua opinião?
escreva para
oca@ocastudios.com
nós agradecemos o feedback

Comece aqui!

Primeiramente, você
terá que dobrar as
duas folhas, criando
peças modulares.

Uma vez que as folhas
estejam dobradas, é
hora de montar sua
caixa. Para isso, siga
este conjunto de
instruções.

Instruções para
montagem da caixa

I. Posicione as folhas em um X.



II. Levante dois braços
contíguos do X.



10.

III. Prenda a aba no
bolso da aba à
sua esquerda.



IV. Levante as
demais abas,
prendendo-as
como acima.



Cuidado! A caixa é resistente, e por isso tome
cuidado ao abri-la para não rasgar o papel.

11.

12.

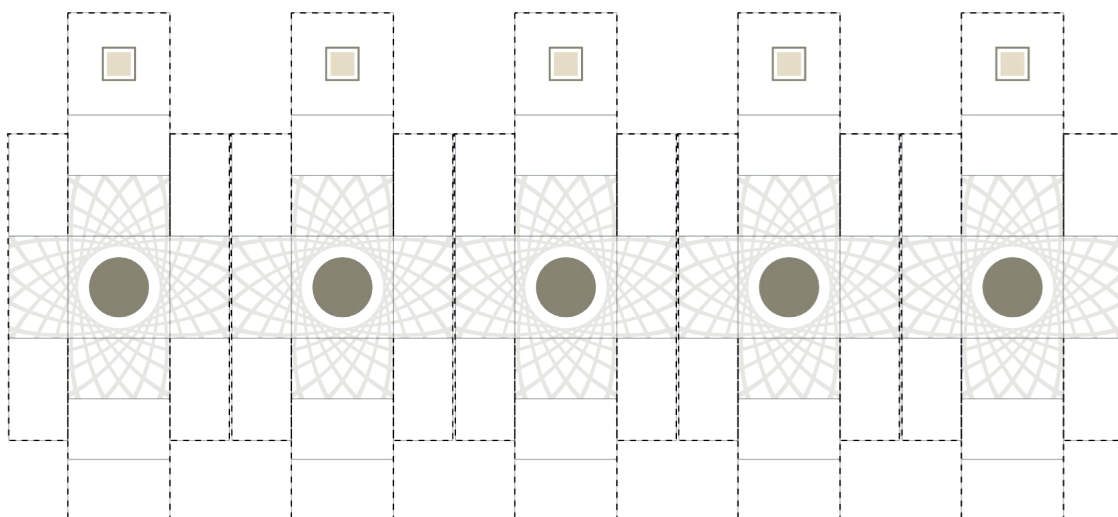
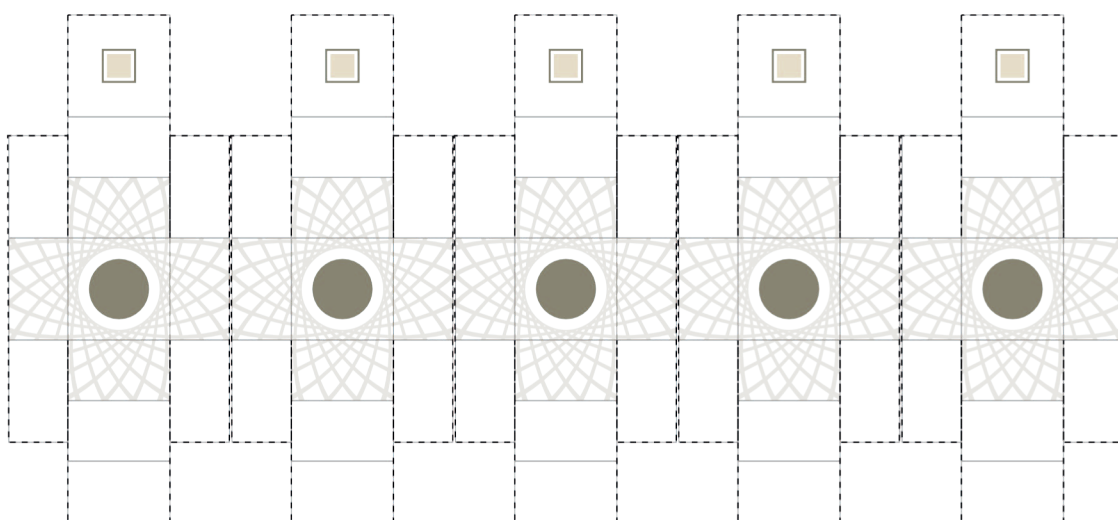
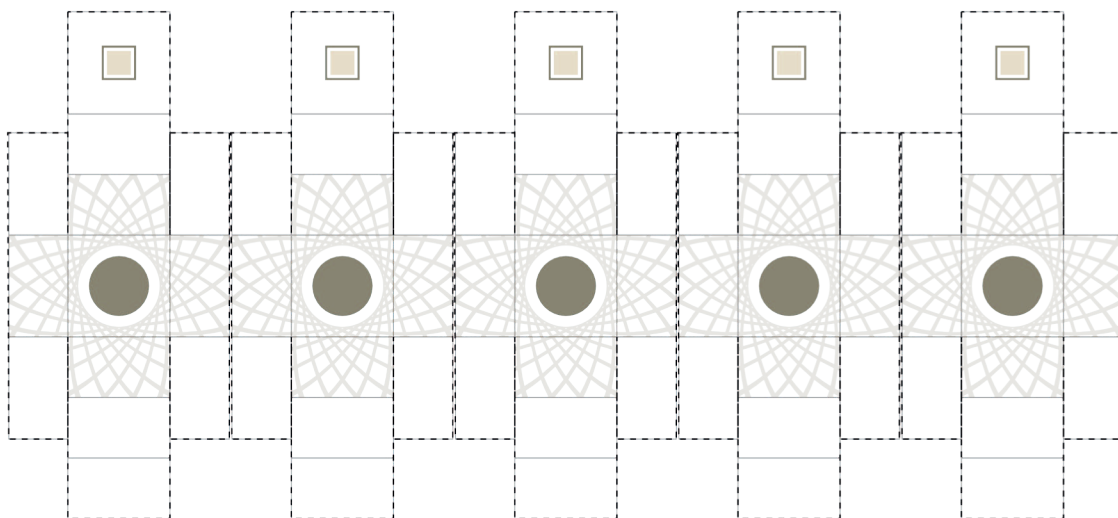
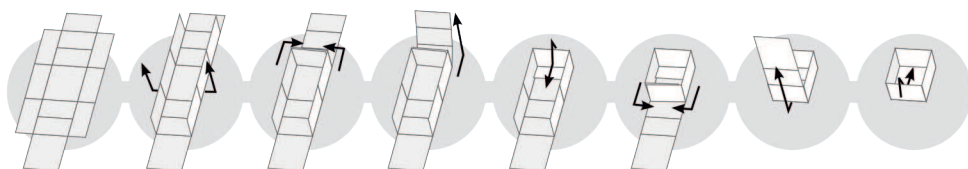


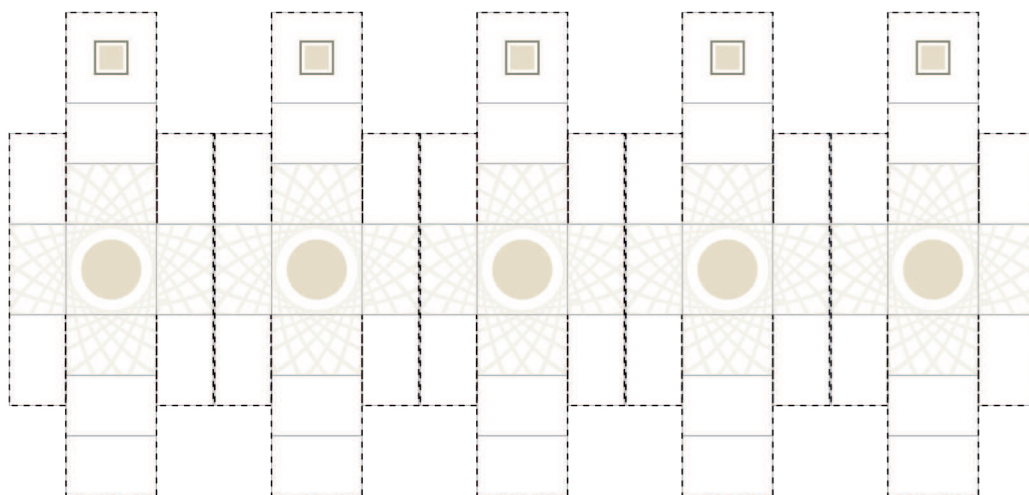
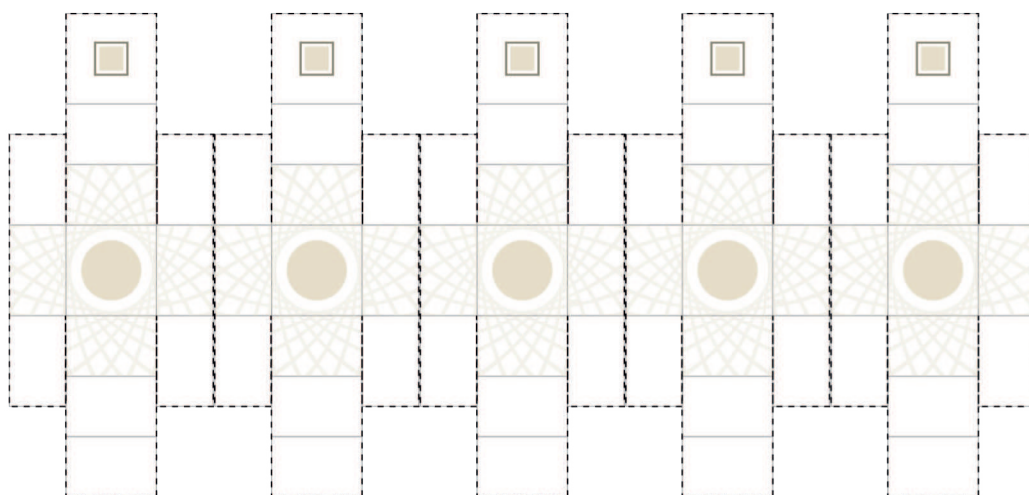
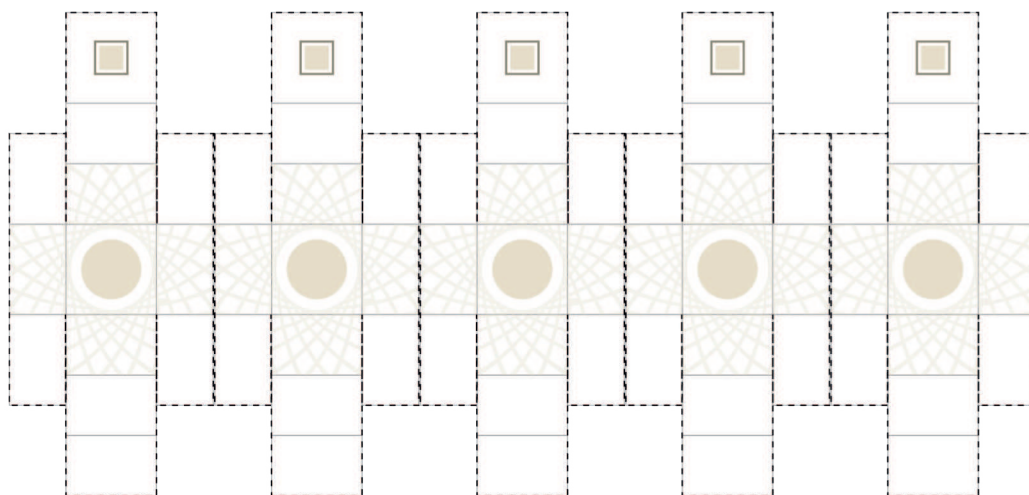
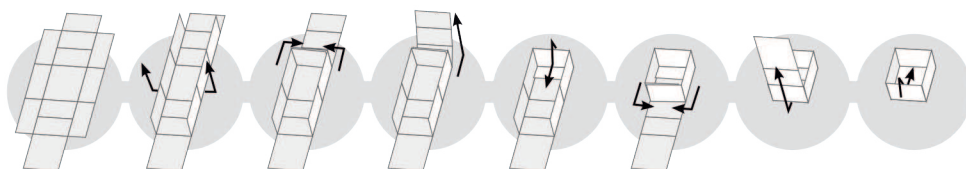
número de jogadores	2	idades	8+
duração da partida*	30	tempo de montagem	1h

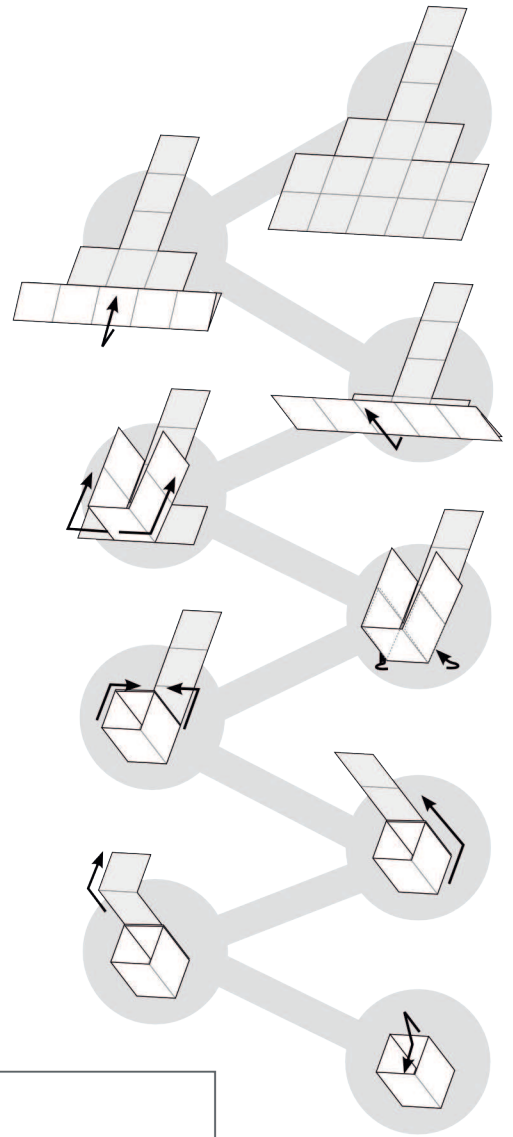
*O aprendizado requer 30. Durações podem variar.

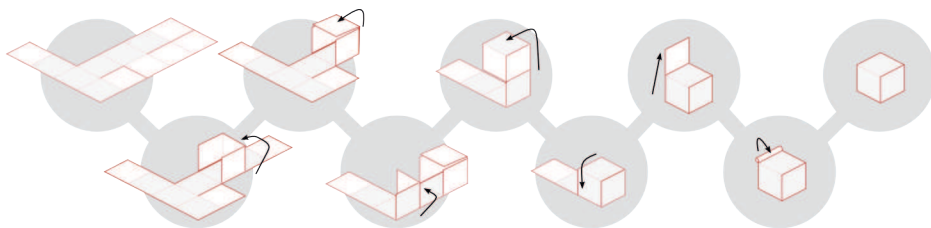
lutus classicus

Este jogo é parte de uma série de clássicos que estão sob domínio público. O design foi criado pela OcasTudios, mas os regras são montados independentemente sempre que possível.









64	4		
16	16		
2	32		
8	8		
2	4	64	32

