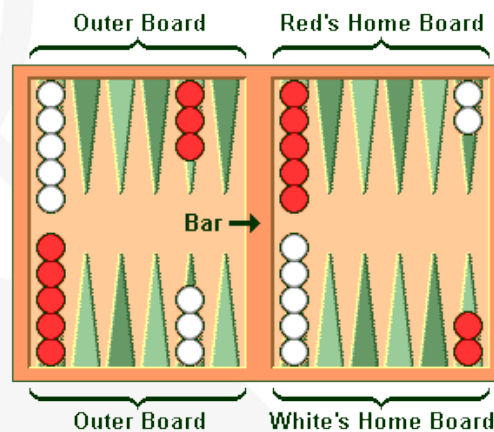




## GAMÃO

O Gamão (Backgammon) é um jogo para 2 oponentes, jogado em um tabuleiro que consiste em 24 triângulos chamados pontos (ou casas). Esses triângulos são de cores alternadas e agrupados em 4 quadrantes de 6 triângulos cada. Referimo-nos a esses quadrantes como tabuleiro interno (home board, em inglês) e tabuleiro externo (outer board, em inglês) de cada jogador, conforme figura abaixo. Os tabuleiros internos são separados dos tabuleiros externos por uma faixa no centro do tabuleiro chamada barra (bar, em inglês).



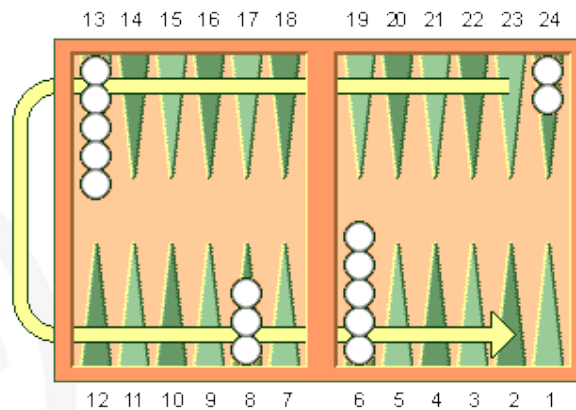
Os pontos (ou casas) são numerados para cada jogador, começando no tabuleiro interno de cada um. O ponto mais distante do tabuleiro interno de um jogador é seu ponto 24, o qual seria, também, o ponto 1 de seu oponente. Cada jogador tem 15 checkers (ou peças, ou homens) de sua própria cor. A posição inicial das peças é mostrada na figura acima: 2 no ponto 24 de cada jogador; 5 em cada ponto 13; 3 em cada ponto 8 e 5 em cada ponto 6.

Ambos os jogadores têm seu próprio par de dados e um copo para chacoalhar os dados antes de lançá-los. Um cubo duplicador, com os números 2, 4, 8, 16, 32, e 64 em suas faces, é usado para determinar o valor da partida em andamento.

### OBJETIVO DO JOGO



O objetivo do jogo é mover todas as peças para seu tabuleiro interno e, então, fazer a retirada final de cada uma delas do tabuleiro. O primeiro jogador a retirar todas as suas peças vence a partida.



### MOVIMENTAÇÃO DAS PEÇAS

Para começar a partida, cada jogador lança somente um dado. Isso determina qual jogador fará o primeiro lance e quantas casas suas peças poderão percorrer no lance inicial. Se os números dos dados, nesse primeiro arremesso, forem iguais, ambos os jogadores arremessam um único dado cada, novamente, até que surjam números distintos em cada um dos dados. O jogador cujo dado mostrar o maior número nesse arremesso inicial de dois dados é obrigado a fazer o primeiro lance com suas peças. Após esse primeiro (e especial) arremesso de dois dados, cada jogador arremessará 2 dados, alternando-se em turnos. Exemplo: suponha que as brancas tiraram o maior número no arremesso inicial. Elas, então, moverão seus checkers de acordo com os números tirados. Após isso, as pretas (ou vermelhas, aqui) lançarão seus dois dados, que determinarão como poderão mover suas peças. Após as vermelhas executarem os movimentos com suas peças, será a vez das brancas, novamente: elas lançarão seus dois dados e moverão suas peças. Então, será vez das pretas, e assim sucessivamente até que a partida termine.

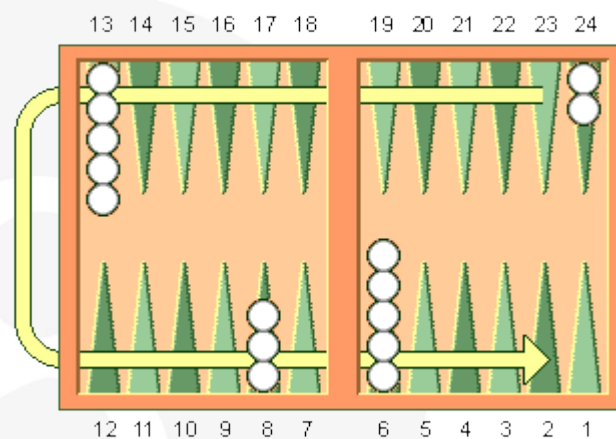


Os números dos dados indicam quantas casas (ou pips) o jogador poderá percorrer com suas peças naquele lance. As peças são sempre movidas para a frente, caminhando no sentido de seu próprio ponto 24 para seu próprio ponto 1.

As seguintes regras se aplicam:

1 - Um checker pode mover-se somente para uma casa livre (ou aberta), que é uma casa não ocupada por 2 ou mais checkers do oponente.

2 - Os números em cada um dos dados constituem movimentos separados. Por exemplo: se um jogador tira 5 e 3, ele pode mover um de seus checkers por uma distância de 5 casas para uma casa livre e um outro checker por 3 pontos até uma casa também livre, ou ele pode mover um único checker por um total de 8 pontos até uma casa livre. Porém, nesse último caso, também deve estar livre pelo menos um dos pontos intermediários do movimento (nesse caso, ou a casa que se distancia 5 pontos da casa em que se encontra o checker, ou a casa que se distancia 3 pontos da casa em que se encontra o checker que se pretende mover por 8 pontos até uma casa livre).



3 - Um jogador que tira um duplo (ou dobra)—6-6, 5-5, 4-4, 3-3, 2-2, 1-1—joga 2 vezes os números mostrados nos dados. Ou seja: quando, por exemplo, tiramos um 66 nos dados, significa que serão jogados quatro pulos de 6 casas. O jogador pode mover qualquer combinação de checkers para completar os quatro pulos de 6 requeridos.



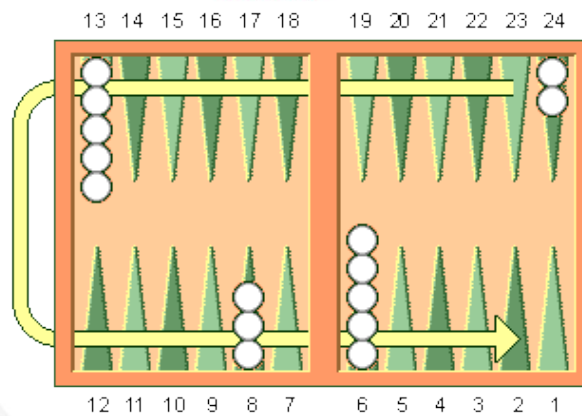
4 - Um jogador deve usar a totalidade de ambos os números tirados nos dados se isso for legalmente possível (ou todos os quatro números, se tirou uma dobra). Quando somente um dos números pode ser legalmente jogado, o jogador deverá jogar somente esse número. E se qualquer um dos números pode ser jogado, mas não ambos, o jogador deverá jogar o número maior. Quando nenhum dos números pode ser jogado, o jogador simplesmente não move nada e será a vez do oponente rolar os dados. No caso de dobras (ou duplos), se nem todos os 4 números podem ser jogados, o jogador deve jogar o máximo possível deles. Exemplo: tira-se um 5-5, mas é legalmente impossível realizar 4 pulos de 5 pontos. Se, no entanto, 3 pulos são legalmente possíveis, o jogador é obrigado a realizar todos os 3.

### **CAPTURANDO E REENTRANDO**

Quando uma peça está sozinha em uma casa, ela é chamada de blot (talvez pudesse ser traduzido para desgarrada). Se um checker do oponente tem acesso a esse ponto, a peça solitária que lá se encontrava é capturada (ou golpeada) e colocada na barra.

Sempre que um jogador tem uma ou mais peças na barra, sua obrigação é reentrar com aquele (ou aqueles) checker no tabuleiro interno do oponente. Para reentrar, a peça na barra deve ser movida para uma casa livre no tabuleiro interno do oponente, correspondente a um dos números tirados nos dados.

Por exemplo, se um jogador tira um 6 e um 4 nos dados, ele pode, em princípio, reentrar com seu checker (que está na barra) tanto no ponto 4 quanto no ponto 6 do tabuleiro interno do oponente, contanto que a casa de reentrada esteja livre (ou seja, não esteja ocupada por 2 ou mais peças do oponente).



Se nenhum dos pontos correspondentes aos números tirados nos dados está livre para a reentrada, o jogador com o homem na barra simplesmente não pode mover qualquer checker. Se um jogador tem mais de uma peça na barra e os números dos dados não permitem que ele reentre com todas, ele deve entrar com tantas quantas os números dos dados permitem, deixando as demais ainda na barra.

Após a reentrada do último homem da barra, qualquer número dos dados que não tenha sido usado para esgotar as reentradas deve ser usado para mover qualquer checker, incluindo os que acabaram de reentrar, desde que, obviamente, o checker tenha um movimento legal a ser feito.

### **A RETIRADA FINAL**

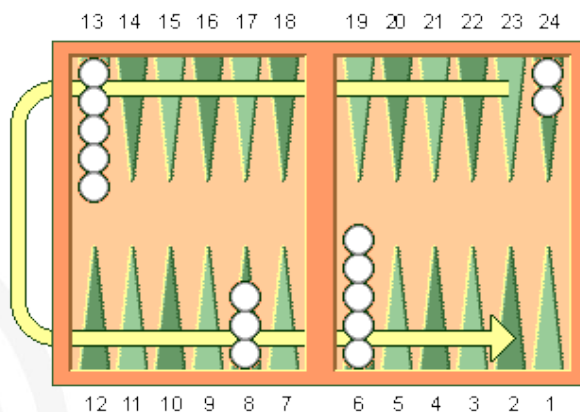
Uma vez que um jogador tenha trazido todos os seus homens para seu próprio tabuleiro interno, ele pode iniciar a retirada final de suas peças. Um jogador retira uma peça ao tirar um número nos dados que corresponda ao ponto em que a peça se encontra, permitindo que ele a retire definitivamente do tabuleiro. Assim, ao tirar um 6, o jogador retira uma peça de seu ponto 6.

Se não há checkers em um ponto indicado pelo dado, o jogador deve fazer um movimento legal usando um checker que se encontre em um ponto de número mais alto que o indicado pelo dado. Se não houver checker em um ponto de número mais alto que o indicado pelo dado, o jogador é obrigado a retirar um checker do ponto de





mais alto número que ele ainda ocupe. Um jogador não está obrigado a retirar qualquer peça se ele tem outro(s) movimento(s) legal(is) além do(s) de retirada.



Um jogador deve ter todos os seus checkers ativos em seu próprio tabuleiro interno para iniciar ou prosseguir a retirada final de suas peças. Se, durante o processo de retirada, um checker é capturado, o jogador é obrigado a usar seus dados para tentar trazê-lo de volta ao seu próprio tabuleiro interno, e não poderá fazer mais retiradas até que consiga trazer o homem capturado de volta para casa. O primeiro jogador a retirar todas as suas peças vence a partida.

### **DOBRANDO E REDOBRANDO**

Ao ser iniciada, cada partida de Gamão estará valendo 1 ponto (ou seja, se a partida terminar com esse mesmo valor, o vencedor ganhará 1 ponto). No decorrer da partida, um jogador pode propor que a partida dobre o seu valor inicial e passe, então, a valer 2 pontos. Dizemos, simplesmente, que o jogador dobrou. Um jogador pode dobrar somente quando é sua vez de jogar e antes que ele lance seus dados naquele turno.

O adversário do jogador que acabou de dobrar pode recusar o dobre. Se isso ocorre, a partida se encerra e o jogador que dobrou ganha 1 ponto e uma nova partida pode ser iniciada. Por outro lado, o adversário do jogador que dobrou pode aceitar o dobre. Nesse caso, a partida prossegue normalmente, mas valendo, então, 2 pontos.



O jogador que aceitou o dobre passa a ser, então, o dono do cubo duplicador, e somente ele poderá fazer o próximo dobre na partida em andamento.

Subseqüentes dobres na mesma partida são chamados de redobres. Se um jogador recusa um redobre, seu oponente ganha os pontos que a partida estava valendo antes do redobre recusado. Se o redobre é aceito, o jogador que aceitou o redobre passa a ser o novo dono do cubo duplicador e a partida continua normalmente, porém, valendo o dobro do valor anterior ao redobre aceito. Não há limites para o número de redobres que poderão ser feitos em uma partida.

### **VENCENDO POR GAMÃO OU BACKGAMMON**

Terminada a partida, se o jogador que a perdeu conseguiu fazer a retirada final de pelo menos um de seus checkers, o vencedor ganhará somente o valor mostrado no cubo duplicador (ou 1 ponto, caso ninguém tenha dobrado na partida). No entanto, se o perdedor não fez a retirada final de nenhum de seus checkers, ele terá perdido de gamão. Nesse caso, o vencedor receberá o dobro dos pontos mostrados pelo cubo duplicador. Ou, ainda pior, se o perdedor não retirou nenhum de seus checkers E ainda tem peças na barra ou no tabuleiro interno do vencedor, a derrota será de backgammon, dando, ao vencedor, o triplo do valor mostrado pelo cubo duplicador.

### **IRREGULARIDADES**

1 - Os dois dados de um mesmo jogador devem ser lançados simultaneamente e sobre a metade do tabuleiro localizada à direita do jogador que está lançando os dados. O jogador deve relançar ambos os dados caso pelo menos um dos dados caia para fora dessa metade do tabuleiro ou sobre um checker.

Os dois dados de um mesmo jogador devem ser lançados simultaneamente e sobre a metade do tabuleiro localizada à direita do jogador que está lançando os dados. O jogador deve relançar ambos os dados caso pelo menos um dos dados caia para fora dessa metade do tabuleiro ou sobre um checker.