

Brandubh

Assim como o *Tablut*, o *Brandubh* pertence à grande família de jogos chamada *Tafl*, que significa, no antigo idioma dos vikings, “Mesa”. O registro mais antigo desta família de jogos data de 400 d.C. e se refere a um jogo conhecido por *Hnefa-Tafl*, que significa “Mesa do Rei”. Não se sabe exatamente onde esse tipo de jogo nasceu, mas é provável que as suas raízes datem da época das conquistas romanas, que em 120 d.C. chegaram até a Escócia. Com os vikings, esses jogos se espalharam por todos os países do norte da Europa, onde gozaram de grande popularidade. A partir do século XVI, o *Xadrez* substituiu os *Tafl*, que praticamente desapareceram.

Apesar dos inúmeros registros históricos, não há precisão quanto às suas regras originais. Sua grande difusão geográfica ensejou diversas variantes de regras, além de tabuleiros de diferentes dimensões e números de peças do jogo. Porém, algumas características são invariáveis. Os tabuleiros sempre são quadrados e com número ímpar de casas. O menor tem 7x7 casas e o maior 19x19 casas. Quanto às peças, o número de atacantes é sempre o dobro do de defensores. No idioma celta, o nome *Bran-dubh* significa “corvo-preto”, e na mitologia irlandesa o corvo era o símbolo da deusa da guerra, *Morigna*. Por isso, o domínio das estratégias desse jogo era considerado como uma das principais virtudes dos heróis da mitologia.

Neste jogo da coleção *Ludens Planet*, a ilustração representa a ilha da Irlanda, de onde o rei tenta fugir de navio. Os quatro cantos e a casa central representam os cinco reinados que, na época medieval, dividiam a Irlanda. Os reinados se chamavam *Ulster*, *Connaught*, *Munster*, *Leinster* e *Mide*. Este último ficava no meio dos outros quatro, e era a sede do rei. No interior de *Mide* existe um morro sagrado chamado *Tara*, onde vários reis foram coroados. Quando eram coroados rei da Irlanda, passavam a se chamar *Ard-Ri*, que significa “Grande Rei”.



O Jogo

- É um jogo de confronto estratégico para 2 jogadores.
- Usa-se um tabuleiro de 49 casas com 1 casa central (chamado *Tara*) e 4 cantos marcados, 7 peças brancas (1 rei e 6 guardas) e 12 peças pretas.

Objetivo

- O objetivo das peças pretas é capturar o rei.
- O objetivo das peças brancas é levar o rei até um dos 4 cantos do tabuleiro.

Início da partida

- Cada jogador escolhe uma cor e coloca suas peças como na **fig.01**.
- O Rei branco ocupa a casa central.
- As peças pretas sempre começam.

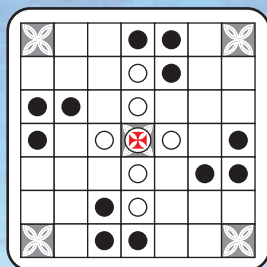


fig.01



Movimentos

- Os jogadores jogam um de cada vez e movimentam apenas uma só peça a cada jogada.
- Todas as peças, inclusive o rei, se movimentam de uma em uma casa, na direção horizontal ou vertical, para frente ou para trás. Não se pode pular por cima das outras peças.
- A casa central e os 4 cantos são reservados ao Rei. Nenhuma outra peça pode ocupá-las.
- O Rei pode ir e voltar à casa central.

Captura

- A captura ocorre por enquadramento: quando um jogador, ao movimentar sua peça, consegue por a peça do adversário entre duas das suas peças **fig.02**.
- A peça capturada é retirada do tabuleiro.
- Com um único movimento pode-se capturar até duas ou três peças inimigas **fig.03**.
- Uma peça pode ser colocada entre duas peças do adversário sem ser capturada **fig.04**.
- O Rei pode participar das capturas, e também capturar com a ajuda de um dos 4 cantos **fig.05**.

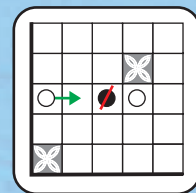


fig.02

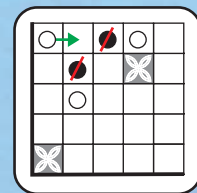


fig.03

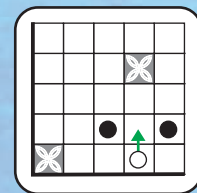


fig.04

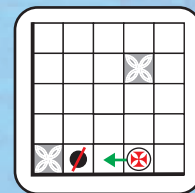


fig.05

Final de partida

- As brancas ganham a partida quando o Rei consegue chegar a um dos 4 cantos do tabuleiro.
- As pretas ganham a partida quando conseguem capturar o Rei, cercando-o por 2 soldados se o Rei ainda está no *Tara* **fig.06**, por 3 soldados se o Rei está contra o *Tara* **fig.07** ou contra a borda do tabuleiro **fig.08**, ou por 4 soldados em qualquer outro lugar do tabuleiro **fig.09**.

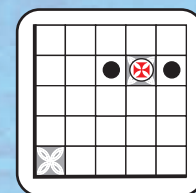


fig.06

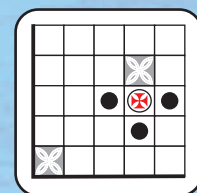


fig.07

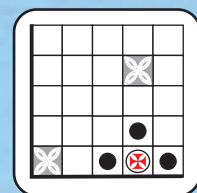


fig.08

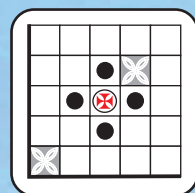


fig.09

Variantes da regra

Como não existe certeza a respeito das regras originais do *Brandubh*, muitas variações foram imaginadas. **A regra de base é aquela descrita anteriormente** e para cada versão existe uma posição inicial diferente.

Buanfach **fig.10**

Na mitologia irlandesa, *Buanfach* foi citado como um jogo frequentemente praticado pelo grande herói *Cu-Chulainn*, o equivalente de *Aquiles* da mitologia grega. Neste jogo, todas as peças podem se movimentar várias casas. Só o Rei pode passar por cima do *Tara*.

Fianna **fig.11**

Fianna designa a guarda pessoal do Rei. Os guardas brancos podem se movimentar também uma casa em diagonal - não o Rei. As pretas se movimentam várias casas.

Branam **fig.12**

Branam designa o Rei como ser sagrado e não pode ser capturado. As pretas precisam capturar os 4 soldados brancos antes que o Rei chegue em um canto.

Ard-Ri **fig.13**

Ard-Ri é a variante escocesa do *Brandubh* que se joga com 16 soldados pretos contra 8 brancos.

Erenn **fig.14**

No idioma céltico, *Erenn* significa Irlanda. As brancas devem ocupar os 4 cantos com 4 soldados. Uma vez no canto, o soldado não pode mais sair. As pretas não podem ocupar os cantos.

Fidchell **fig.15**

Mencionado em mitologias irlandesas, *Fidchell* teria sido inventado pelo deus supremo *Lugh*. Joga-se com as regras do *Tablut*, onde o Rei deve atingir qualquer uma das casas da borda.

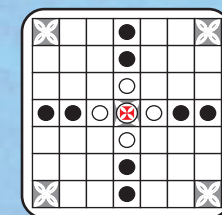


fig.10

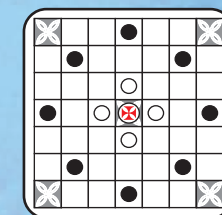


fig.11

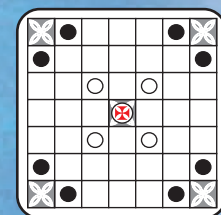


fig.12

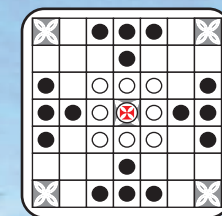


fig.13

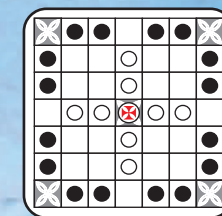


fig.14

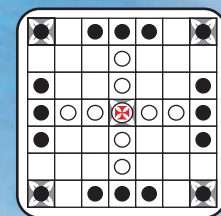


fig.15

