

Os Quatro Ventos

Este é um jogo originário do norte da China, onde é usado para ensinar às crianças as regras básicas do jogo de *Wei-qi*(*). O nome original deste jogo é *Sz'Kwa*, que significa “os quatro signos”. Alguns consideram que são as quatro direções cardiais, outros que significavam as quatro estações do ano. O nome *Quatro Ventos* foi escolhido porque define melhor a estratégia do jogo que é de provocar rápidas mudanças de situações. Geralmente, as partidas são curtas, mas apresentam situações imprevisíveis que podem dar uma dinâmica especial ao jogo. Neste jogo da coleção **Ludens Planet**, a ilustração representa uma cena de pesca tradicional nas lagoas do norte da China. Para reforçar o laço desse jogo com o *Wei-qi*, foram representados nos quatro cantos da tela os quatro signos chineses que, no passado, encontravam-se no tabuleiro de *Wei-qi*.



艮

Kan
(Nordeste)

乾

K'in
(Noroeste)

巽

Sun
(Sudeste)

坤

Kw'an
(Sudoeste)

O Jogo

- Este é um jogo de posicionamento para 2 pessoas.
- Usa-se um tabuleiro redondo com 21 intersecções, 20 peças azuis e 20 peças vermelhas.

Objetivo

Capturar o maior número de peças do adversário.

Início da partida

- Os jogadores escolhem sua cor e mantêm suas peças fora do tabuleiro (fig.01).
- Cada jogador, na sua vez, coloca uma peça em uma das intersecções livres do tabuleiro, tentando capturar uma ou várias peças do adversário.
- Não há movimento de peças.

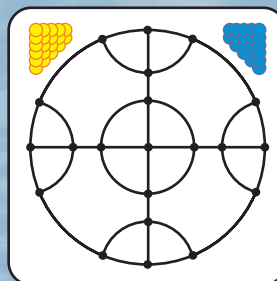


fig.01

Captura

- Um jogador captura uma peça ou um grupo de peças do adversário quando ele consegue cercá-la(s) de acordo com os seguintes critérios :
 - Não há nenhuma intersecção livre ao redor da peça (ou das peças) capturada(s),
 - As peças que cercam estão em maioria.
- As peças capturadas são retiradas do tabuleiro.

Exemplo 1 : Captura de uma só peça

As (fig.02a), (fig.02b) e (fig.02c), mostram três exemplos de captura de uma só peça. Nestes exemplos, é a vez do jogador azul colocar uma peça no tabuleiro. Ele coloca uma peça que fecha o cerco da peça amarela, o que resulta na sua captura.

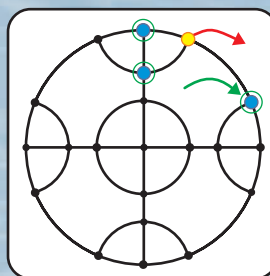


fig.02a

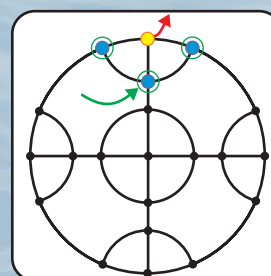


fig.02b

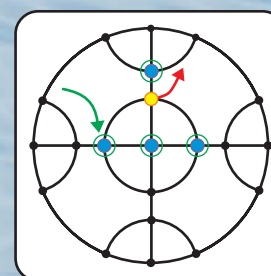


fig.02c

Exemplo 2 : Captura de um grupo de peça

As (fig.03a), (fig.03b) e (fig.03c), mostram três exemplos de captura de um grupo de peças. Nestes exemplos é a vez do jogador azul colocar uma peça no tabuleiro. Ele coloca uma peça que fecha o cerco do grupo de peças amarelas, o que resulta na captura do grupo.

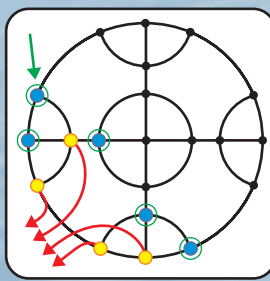


fig.03a

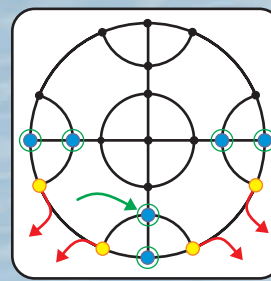


fig.03b

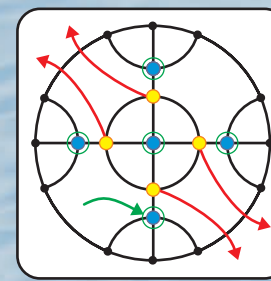


fig.03c

- É proibido colocar uma peça no meio de um grupo de peças inimigas e que esteja em maioria (fig.04a) e (fig.04b), a menos que seja para capturar uma ou várias peças (fig.04c).

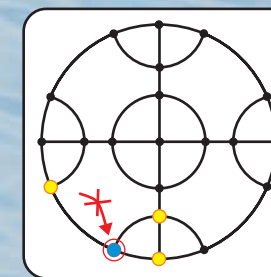


fig.04a

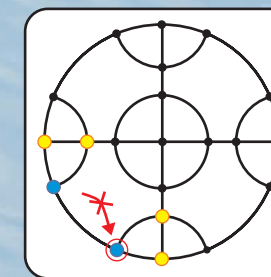


fig.04b

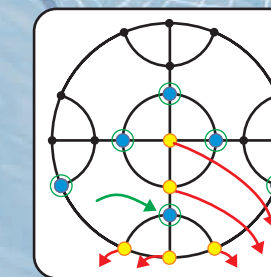


fig.04c

- No exemplo da (fig.05), as peças azuis não podem capturar o grupo amarelo porque elas estão em numero igual àquelas que a cercam.

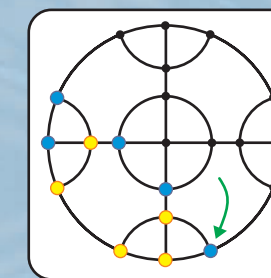


fig.05

- Quando não for possível jogar., o jogador passa sua vez e dá uma peça da sua reserva ao adversário.

Fim do jogo

- Os jogadores jogam até acabarem todas as suas peças.
- A partida termina quando um dos jogadores ficar sem peças para colocar no tabuleiro, ou quando não restar nenhuma intersecção livre no tabuleiro.
- Vence o jogador que capturar mais peças do adversário.

(*) *Wei-qi* : Mais conhecido pelo nome japonês *Go*, este jogo foi criado há cerca de 2000 anos a.C.. É reconhecido como um dos jogos de tabuleiro mais importantes de todos os tempos. As regras são simples, porém as possibilidades de estratégias são infinitas. Ao contrário do campeão mundial de Xadrez, Gary Kasparov, que em 1997 foi derrotado pelo programa de informática Deeper Blue, os grandes mestres de Go ainda não foram vencidos pelos computadores.

