

Gamão

O *Gamão* existe há cerca de 2.000 anos. Provavelmente teve origem na Pérsia, onde era chamado *Nard*. De lá se espalhou para a Europa onde os romanos o chamaram *Tabulae*, e para a Ásia onde foi nomeado *Sugoroku* pelos chineses. No século XVII, os ingleses deram o nome *Back-Gammon*, que significa “o jogo de voltar”, porque as peças podem sair e voltar do tabuleiro durante a partida. Nessa mesma época, no Brasil, o *Gamão* era jogado pelos Bandeirantes em suas andanças pelo interior do país.

Em razão da sua longevidade e da sua grande difusão, o jogo de *Gamão* evoluiu em cada país e hoje possui inúmeras variações de regras. Aqui são apresentadas as regras oficializadas em 1931 em Nova-York durante o primeiro campeonato mundial. O *Gamão* é o perfeito exemplo do jogo que mistura raciocínio e sorte; saber praticar o *Gamão* é a arte de dominar a sorte. Neste jogo da coleção *Ludens Planet*, a ilustração representa uma tapeçaria da Pérsia.



O jogo

- É um jogo de percurso estratégico para 2 jogadores.
- Usa-se um tabuleiro de 24 casas separadas em 4 setores de 6 setas (casas), 2 dados por jogadores, 15 peças pretas e 15 brancas.

Objetivo

Levar todas as suas peças para o seu setor interno e retirá-las do tabuleiro.

Início da partida

- Cada jogador escolhe uma cor e coloca suas peças no tabuleiro conforme a **fig.01**. Nessa figura, o jogador **A** joga com as pretas e o jogador **B**, com as brancas.
- Os jogadores determinam quem começa. Cada um lança um dado e quem tirar o maior número começa.
- Os jogadores jogam um de cada vez, lançando os dois dados. A cada jogada, um jogador pode movimentar de 1 até 4 peças, segundo o resultado dos dados.

Movimentos

- Os jogadores avançam suas peças seguindo um determinado percurso **fig.02**.
- As peças sempre seguem seu percurso e não podem recuar.

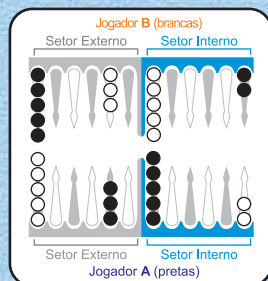


fig.01

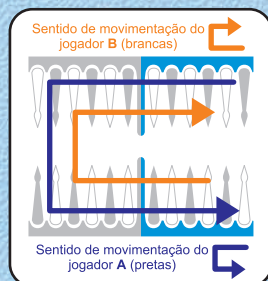


fig.02

- Depois de um lance, se os dados mostram números diferentes, o jogador pode avançar 1 ou 2 peças, usando **os valores** dos dados **separadamente**. Por exemplo, o jogador **A** (pretas) tira **1** e **2**. Ele pode :
- avançar uma mesma peça 2 e 6 casas, na ordem que ele quiser **fig.03**, ou
- avançar duas peças; neste caso uma peça avançará 6 casas e a outra avançará 2 casas **fig.04**.
- Depois de um lance, se os dados mostram o mesmo número (dobradinha), o jogador deverá usar duas vezes o valor de ambos os dados e terá então direito a **4 movimentos**. Cada um dos valores deverá ser usado separadamente para uma ou várias peças. Por exemplo na **fig.05**, o jogador tirou **2** e **2**. Ele pode escolher mover **uma peça** duas vezes 3 casas e **duas peças** 3 casas, o que dará um total de 4 movimentos.

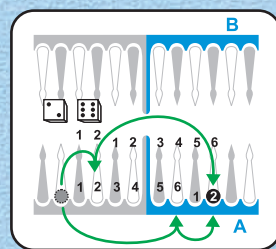


fig.03

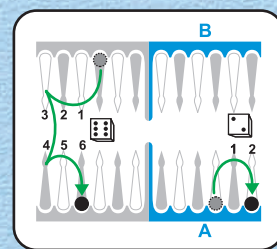


fig.04

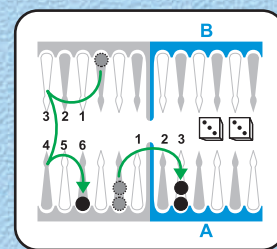


fig.05

- A casa de chegada deve estar vazia ou ocupada por peças da mesma cor. Se a casa de chegada estiver ocupada por mais de uma peça do adversário, o jogador não poderá parar nesta casa, nem continuar o movimento com o resultado do outro dado. No exemplo da **fig.06**, o jogador **A** tira **2** e **4**. Ele pode andar sua peça 2 e 4 casas, mas não 4 e 2 casas.
- Não há limite de peças da mesma cor numa mesma casa.
- Se não houver possibilidade de movimento, passa-se a vez.

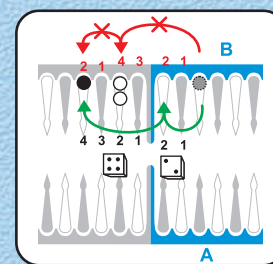


fig.06

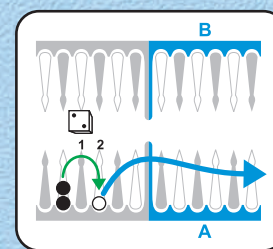


fig.07

Captura

- Quando uma peça chega a uma casa ocupada apenas por uma peça do adversário, esta última é capturada e expulsa do tabuleiro **fig.07**.
- O jogador que teve a peça capturada não poderá mover suas outras peças sem antes retorná-la ao tabuleiro.
- A peça capturada só pode retornar ao tabuleiro pelo setor interno do adversário.
- Cada retorno de peça é determinado por um dado. Por exemplo, se o jogador só tem uma peça para entrar e tirar **2** e **2**, ele pode retornar sua peça na terceira ou na quarta casa do setor interno do adversário.
- Ao retornar a peça, deve-se respeitar as seguintes condições: a casa de chegada deve estar **vazia**, ou ocupada por uma ou mais **peças da mesma cor**, ou ainda ocupada por **apenas uma peça do adversário**, ocorrendo a captura da peça do adversário.

- Se não houver condições de retornar a peça capturada, o jogador passa a vez **fig.08**.
- Para se proteger de uma captura é preciso ter no mínimo 2 peças na mesma casa.

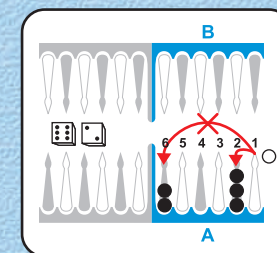


fig.08

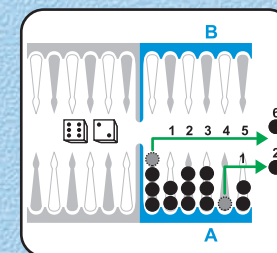


fig.09

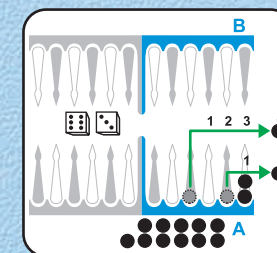


fig.10

Final da partida

- Após conseguir colocar todas as suas peças no seu setor interno, o jogador inicia a retirada das peças.
- Uma peça pode ser retirada quando o número do dado permite sair do tabuleiro **fig.09**.
- Se o jogador obtiver um número superior ao número de casas necessárias para sair do tabuleiro, ele deverá retirar do tabuleiro uma peça que se encontre na casa mais afastada da saída **fig.10**.
- É possível retirar suas peças mesmo quando houver peças do adversário no seu setor interno.
- Se durante a retirada das suas peças um jogador tiver uma delas capturada, ele deve aguardar o retorno desta ao seu setor interno para continuar a retirada das suas peças.

Contagem dos pontos e apostas

- Durante o jogo, o valor da partida pode ser multiplicado várias vezes por 2, através do uso de um dado especial. No início, os jogadores determinam o valor da partida (por exemplo, 1 ponto). A partir da segunda rodada, um jogador pode multiplicar este valor, através do uso do dado especial, mas somente na sua vez de jogar e antes de lançar seus dados. Por exemplo, para fazer a primeira aposta, o jogador **A** vira o dado com o número 2 para cima. O jogador **B** pode ou não aceitá-la. Se ele recusar a partida se encerra e ele perde os pontos em disputa, neste caso, 1 ponto. Se ele aceitar, a partida continua e passa a valer 2 pontos (valor do dado multiplicado pelo valor da partida). Em seguida, a próxima aposta deverá obrigatoriamente ser feita pelo jogador **B** com o número seguinte do dado, ou seja, 4. Caso os jogadores desejem continuar aumentando as apostas, será a vez do jogador **A** de virar o dado com o 8 para cima, e assim por diante. Não há limite de apostas durante o jogo; os jogadores podem multiplicar indefinidamente. Assim, pode-se jogar com apostas de 128, 256 ou 4096 pontos!
- Pode-se também multiplicar o valor da partida segundo a modalidade da vitória :
Vitória Simples (x1), quando o perdedor tirou pelo menos uma peça do seu setor interno.
Vitória Dupla (x2) ou “Gamão”, quando o perdedor não tirou nenhuma peça do seu setor interno e que nenhuma delas ainda se encontra no setor interno do ganhador.
Vitória Tripla (x3) ou “Super Gamão”, quando o perdedor ainda tem uma peça no setor interno do ganhador.

