

# El Mundo

A primeira referência conhecida deste jogo se encontra num fantástico livro do século XIII, encomendado pelo rei da Espanha, Alfonso X, chamado “O Sábio”. Personalidade muito erudita, ele mandou trabalhar na cidade de Toledo os sábios e tradutores judeus, cristãos e árabes, sobre diferentes matérias como astronomia, história, música, entre outros.

Em um livro chamado “O Livro do Xadrez, Dados e Mesas”, este jogo era designado como *El Mundo* e suas regras eram escritas em prosa. As cores das peças eram relacionadas com as quatro estações do ano: verde para a primavera, vermelho para o verão, preto para o outono e branco para o inverno. Neste jogo da coleção *Ludens Planet*, a decoração representa a Terra no espaço, cercada dos doze signos do zodíaco que marcam as quatro estações do ano no hemisfério norte.

*El Mundo* segue as regras básicas do *Gamão*, mas se diferencia dele pelo fato de que, no início do jogo, as peças são colocadas pela sorte nos dados.

## O jogo

- É um jogo de percurso estratégico para 2 ou 4 pessoas. Quando jogado entre dois jogadores, escolhe-se dois setores por jogador. Os dois setores podem ser colados (verde e vermelho contra preto e branco) ou opostos (vermelho e branco contra preto e verde).
- Usa-se um tabuleiro circular dividido em 4 setores de 6 casas cada, 3 dados e 48 peças (12 pretas, 12 brancas, 12 verdes e 12 vermelhas).

## Objetivo

Levar todas as peças para o setor oposto e retirá-las do tabuleiro.

## Início da partida

- Cada jogador escolhe uma cor e coloca sua reserva de peças fora do percurso, na frente do seu setor (fig.01).
- Determina-se quem começa. Cada jogador lança os 3 dados e soma os pontos. Quem tirou o maior número começa, e em seguida aquele quem estiver à sua direita, e assim por diante no sentido anti-horário.
- Cada um na sua vez, os jogadores lançam os 3 dados e introduzem no seu setor 3 peças, cada uma correspondendo ao valor de um dado. A contagem começa a partir da primeira casa da esquerda para direita. No exemplo da (fig.02), o jogador verde tira 1, 2 e 3. Com estes resultados ele coloca uma peça na segunda casa, uma na terceira casa e uma na sexta casa.
- Antes de se iniciarem os movimentos das peças, é preciso que todas as 12 peças estejam colocadas no tabuleiro, ou seja, a movimentação das peças começa depois do quarto lance de dados.
- Tanto durante a colocação como durante a partida, várias peças da mesma cor podem ocupar a mesma casa.

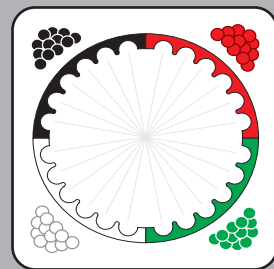


fig.01

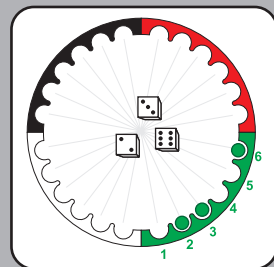


fig.02

## Movimentos

- Após a colocação (fig.03a), os jogadores avançam suas peças no sentido anti-horário e de acordo com os dados. As peças não podem recuar.
- Os passos são contados a partir da casa imediatamente seguinte.
- Cada valor de dado é usado separadamente para movimentar as peças. Dessa maneira, podemos escolher entre :
  - movimentar uma só peça com o valor dos 3 dados,
  - movimentar uma peça com o valor de 2 dados e uma outra peça com o valor do terceiro dado,
  - movimentar as 3 peças, cada uma com o valor de um dado.
- As peças só podem avançar até a casa de chegada se essa estiver :
  - vazia,
  - ocupada por uma ou várias peças da mesma cor,
  - ocupada por apenas uma peça do adversário (ocorrendo uma captura).

No exemplo da (fig.03b), depois da colocação, o jogador verde é o primeiro a jogar. Ele tira 1, 2 e 3 e pode fazer a seguinte jogada :

- 1 - A peça da casa 1 se move até a casa 4.
- 2 - Uma peça da casa 2 avança até a casa 6,
- 3 - Uma peça da casa 2 vai até a casa 2 vermelha e faz uma captura.

- Enquanto os movimentos são possíveis, as jogadas são obrigatórias, mesmo se forem desfavoráveis ao jogador. Se o resultado de um dos dados não permitir o movimento de uma das peças, ele será perdido, mas isso deve ocorrer somente quando se esgotarem todas as possibilidades de movimentos com todos os resultados dos 3 dados.
- Se um jogador já estiver com uma peça no lado oposto, mas tiver de cumprir o resultado de um dos dados com esta peça, ele deverá avançá-la. Essa peça deverá completar mais uma volta para atingir de novo o lado oposto.

## Captura

- Quando uma peça chega a uma casa ocupada por apenas uma peça do adversário, ele expulsa essa peça para fora do tabuleiro. O jogador que teve a sua peça expulsa, só poderá movimentar suas outras peças quando essa peça voltar ao tabuleiro.
- A peça expulsa somente poderá voltar pelo seu setor e se a casa indicada pelo dado estiver vazia, ocupada por peças da mesma cor, ou ocupada por apenas uma peça do adversário (ocorrendo uma captura).

## Final da partida

- Assim que um jogador colocar suas 12 peças no setor oposto, ele não pode mais movimentá-las, e começa a retirá-las. As peças são retiradas quando se encontrarem nas casas correspondentes aos valores dos dados (fig.04a) e (fig.04b).
- O jogo acaba quando um jogador consegue tirar todas as 12 peças.

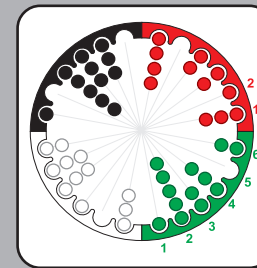


fig.03a

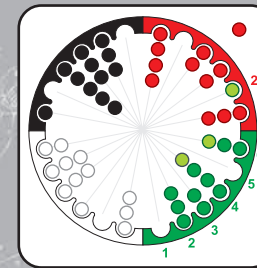


fig.03b

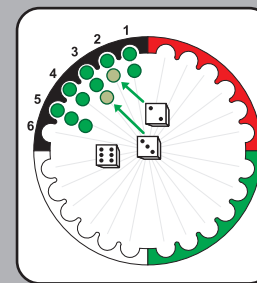


fig.04a

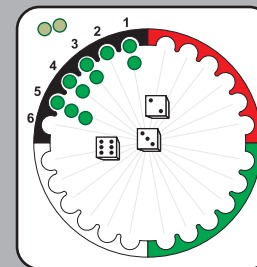


fig.04b

## Estratégias Básicas para El Mundo e Gamão

### Existem três estratégias básicas :

- 1-) **Corrida** - Consiste em correr com as peças, o mais rápido possível, em direção ao seu setor interno. É uma ótima estratégia quando, logo no início da partida, o jogador obtiver números altos nos dados.
- 2-) **Defesa** - Deve-se bloquear o maior número de casas seguidas, avançando lentamente para o seu setor interno, de maneira a dificultar o progresso das peças do adversário.
- 3-) **Ataque** - O jogador procura manter casas bloqueadas tanto no seu setor interno como no do adversário, de forma a poder atacar as peças inimigas enquanto elas se acham na fase final do jogo, e também em sua fase de entrada no tabuleiro, depois de terem sido capturadas.

### Princípios Gerais

- Quando se é principiante no *Gamão*, devem-se seguir alguns princípios básicos para uma boa partida.
- Não confie apenas na sorte. Procure efetuar movimentos de modo a criar condições favoráveis para facilitar suas jogadas posteriores.
  - Mova o mais cedo possível as duas peças que estão no setor interno inimigo para evitar que sejam bloqueadas. Uma boa jogada é colocá-las na casa 5 do adversário, pois além de ficarem em uma posição mais favorável, passam a ser um excelente bloqueio para as peças do adversário.
  - Bloqueando as casas 5 e 7 do seu setor interno, o adversário terá dificuldade para mover as duas últimas peças dele.
  - Evite acumular peças em uma casa só. A distribuição homogênea de peças favorece um número maior de jogadas.
  - Não capture peças do adversário que estejam dentro do seu setor interno, a menos que você tenha um bom bloqueio que impeça a entrada dessas peças novamente. É melhor utilizar a jogada para melhorar sua posição no tabuleiro.
  - Não deixe peças sozinhas nas casas, a não ser que sua captura represente desvantagem para o adversário.
  - Se possível, bloqueie todas as casas do seu setor interno e depois capture uma peça adversária. Dessa forma, o adversário não poderá jogar até que você retire uma das peças do seu setor interno.
  - Se você for forçado a deixar peças isoladas, procure deixá-las o mais afastado possível das peças do adversário, de preferência com distância superior a 6 casas.
  - É também preferível deixar peças isoladas em casas próximas às de outras peças da sua cor para que elas possam ser preenchidas o mais rápido possível.
  - No final do jogo, o que importa é a velocidade de deslocamento de suas peças. Por isso, sempre procure mudar de setor o mais rápido possível.
  - Depois que você trazer todas as suas peças para o seu setor interno, comece retirando primeiro as peças que estão mais longe da saída.
  - Se você já estiver retirando suas peças e o adversário ainda tem peças batidas a serem recolocadas no tabuleiro, libere as casas 5 e 6 do seu setor interno para que adversário não capture suas peças ao entrar no tabuleiro.



Descubra o planeta dos jogos no site  
[www.ludensplanet.com](http://www.ludensplanet.com)