

Gamão

REGRA RESUMIDA

(se você já sabe jogar e só quer relembrar a regra)

O objetivo de cada um é levar todas as suas peças até sua seção interna para daí retirá-las do tabuleiro.

A movimentação é feita com dois dados. Você pode mover uma peça com os dois resultados ou uma peça com um deles e outra peça com o outro.

Se duas peças da mesma cor estiverem na mesma casa, esta casa está segura e nenhuma peça do adversário pode parar nela.

Uma peça sozinha pode ser capturada. Para isso basta que uma peça adversária pare na casa em que ela está. A peça é então retirada do tabuleiro. Se uma peça sua for retirada do tabuleiro, você não pode fazer nenhum movimento até que consiga recolocá-la, na seção interna do oponente.

Para retirar suas peças do tabuleiro, é necessário que todas elas estejam em sua seção interna. Vence quem conseguir retirar todas as suas peças primeiro.

A vitória pode valer 2 e mesmo 3 pontos em certas circunstâncias. Usando a variante com possibilidade de aposta, a partida pode valer ainda mais pontos.

REGRA DETALHADA

COMPONENTES

- 1 tabuleiro, dividido em dois por uma linha mais grossa. A metade direita é chamada de *seção interna* e a metade esquerda de *seção externa*. O tabuleiro também contém 24 triângulos longos e finos. Os triângulos são chamados de *casas*.
- 15 peças claras
- 15 peças escuras
- 2 dados

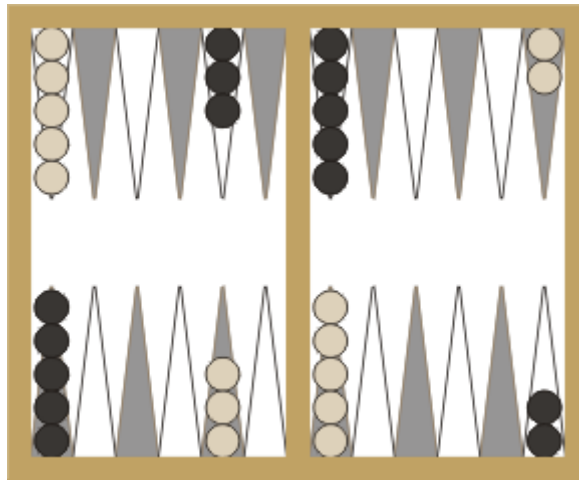
OBJETIVO

Movimentar todas as suas peças de modo a colocá-las nas casas de sua seção interna para então retirá-las do tabuleiro.

PREPARAÇÃO

Arrume as peças de acordo com a posição indicada na figura.

Os jogadores lançam os dados para ver quem começa. Quem tirar mais começa. Quem tirou mais, usa o resultado em sua primeira jogada.



COMO JOGAR:

Movimentação

As jogadas são alternadas, sempre começando com o lançamento dos dados. As fichas se movem de casa em casa, sendo as escuras no sentido horário e as claras no sentido anti-horário (para chegar ao final na seção interna).

Quando você jogou os dados, você usa primeiro o resultado de um dos dados para mover uma peça e então o resultado do outro dado para mover outra peça ou a mesma, conforme sua escolha.

Se, por exemplo, você jogar um 3 e um 2, você pode mover uma peça 5 casas (3 e depois 2 ou 2 e depois 3) ou uma peça 3 e outra 2. Se você tirar duplos (2 dados com o mesmo resultado), você joga cada número 2 vezes ao invé de 1. Se você tirar 3 e 3, por exemplo, você pode mover uma peça quatro vezes 3 casas, ou uma peça 3 vezes 3 casas e outra peça 1 casa, ou uma peça duas vezes 3 casas e outra peça duas vezes três casas, ou uma peça duas vezes 3 casas e outras duas peças uma vez 3 casas cada, ou ainda quatro peças, cada uma 3 casas.

Os movimentos sempre são obrigatórios. Se você só puder usar um dos dois resultados do dado, deve fazê-lo, movendo de preferência com o número maior.

Casas Seguras

Uma peça pode passar por, mas não pode parar numa casa ocupada por duas ou mais peças do adversário. Esse movimento não é permitido, mesmo que seja o único movimento possível. Uma casa com duas ou mais peças está segura.

Note que se você quiser mover uma só peça com os resultados dos dois dados, não apenas a soma deve lhe possibilitar parar numa casa que não esteja segura pelo adversário, mas também que pelo menos o resultado de um dos dados permita o movimento parcial.

Qualquer número de peças da mesma cor pode ocupar um ponto. Se necessário (por questão de espaço) as peças podem ser empilhadas.

Captura

Uma peça sozinha é um alvo de ataque. Quando uma peça de um jogador cai sobre uma peça sozinha do adversário, a peça do adversário foi capturada e deve ser colocada de lado, fora do tabuleiro.

O adversário deve recolocar essa peça no tabuleiro antes que possa mover outras peças. A peça deve entrar na seção interna do jogador que fez a captura, em uma casa livre. Por exemplo, se você tirar um 5 e um 2, e as casas 5 e 2 da metade do outro jogador estiverem vagas, você pode escolher onde colocar sua peça. Após ter escolhido um dos dois números e colocado a peça, você pode usar o outro número normalmente.

Se uma dessas casas estiver ocupada por uma peça do adversário, você pode mover-se para ela e capturar a peça do adversário. Se nenhuma das casas estiver livre, você não pode recolocar a peça no tabuleiro nem mover qualquer outra peça. Se as peças inimigas estiverem ocupando todos os possíveis espaços de entrada, você não joga nem os dados.

Retirada do tabuleiro

Quando você tiver trazido todas as suas peças para a sua seção interna, você pode começar a tirá-las do tabuleiro, sempre de acordo com o resultado dos dados. Para isso, é considerado que para sair do tabuleiro você precisa avançar uma casa além da última.

Vencedor

O jogo termina quando um dos jogadores tirar do tabuleiro sua última peça. Ele vence por 1 ponto. Se o perdedor não tiver conseguido tirar nenhuma peça do tabuleiro, a derrota conta em dobro, valendo 2 pontos. Se o perdedor não tiver conseguido tirar nenhuma peça do tabuleiro e ainda por cima tiver uma peça fora do jogo ou na metade do vencedor, a vitória vale 3 pontos.

Variante

Os profissionais de gamão, especialmente nos EUA, jogam gamão com a possibilidade de apostar pontos, conceito introduzido pela primeira vez em 1925 por um americano.

A qualquer momento do jogo, um jogador pode propor a dobra dos pontos em disputa. O adversário pode aceitar a proposta ou então perde a partida pelos pontos que estavam sendo disputados (não pelo dobro). Em geral quem propõe a dobra é o jogador que está com a melhor posição.

No decorrer da partida, se o outro jogador (não o que propôs a dobra) quiser propor uma dobra de pontos, ele pode. Desse modo, um jogo pode chegar a valer 4 vezes os pontos iniciais, 8 vezes, 16 vezes, etc. Mas não é permitido que o mesmo jogador que propôs o dobro, proponha o dobro na sequência. É necessário que as propostas surjam alternadamente.