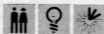


## REGRAS

# TRILHA



### MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 29
- 9 tuchos amarelos e 9 vermelhos



Também chamada de *Moinho*, a Trilha é um antigo jogo de tabuleiro que surgiu na Europa e que desfrutou de grande popularidade nos países do Velho Mundo durante toda a Idade Média.

Trata-se de uma disputa entre dois jogadores, cada um deles com 9 peças, travada em um tabuleiro muito simples constituído de três quadriláteros concêntricos, que são interligados por duas linhas perpendiculares.

Os ângulos de cada quadrilátero e os pontos de intersecção das linhas perpendiculares que os ligam formam 24 *casas* onde se posicionam as peças no decorrer do jogo. Na primeira fase do jogo os jogadores colocam suas dezoito peças no tabuleiro, nas casas que desejarem e que estiverem vazias. Antes de se dar início ao jogo faz-se um sorteio com o propósito de determinar qual dos dois participantes deve realizar o primeiro lance e, em seguida, os adversários alternam-se para jogar.

Nesta primeira etapa do jogo, um lance constitui-se simplesmente no ato de colocar uma peça em qualquer casa desocupada do tabuleiro. Contudo, a disposição das peças não deve ser aleatória, pois já nesta fase do jogo existem as capturas. Assim, ao colocar suas peças nas casas, cada jogador procurará posicioná-las de modo a formar um *moinho*, isto é, 3 peças da mesma cor dispostas consecutivamente sobre uma linha, como indicado na *Figura 1*.

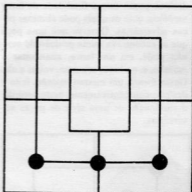


Figura 1

Ao formar um *moinho*, o jogador tem direito a retirar uma peça adversária do tabuleiro, eliminando-a do jogo. O jogador que fez o *moinho* pode eliminar qualquer peça adversária, à sua escolha, sujeitando-se apenas às limitações estabelecidas nas **Regras Adicionais**, que veremos mais adiante.

Assim, na primeira fase do jogo, as peças são colocadas no tabuleiro, tanto na tentativa de construir *moinhos* como com o objetivo de impedir que o adversário possa fazê-los.

---

## TRILHA

---

Após 9 jogadas de cada adversário, todas as peças estão colocadas no tabuleiro (algumas, eventualmente, já poderão ter sido eliminadas).

Começa então a segunda fase do jogo, que é a dos deslocamentos. Cada jogador, em sua vez, deve movimentar qualquer de suas peças, deslocando-a por qualquer uma das linhas, até uma casa vaga adjacente. Portanto, o movimento só é possível se houver uma casa vaga adjacente, e cada peça só pode deslocar-se apenas uma casa por lance. Uma única exceção a esta regra é comentada mais adiante nas **Regras Adicionais**.

É importante observar que, na sua vez, o jogador é obrigado a movimentar uma peça (e apenas uma). Se nenhuma de suas peças puder mover-se, então ele estará bloqueado e perderá o jogo.

Podendo movimentar-se, o jogador desloca peças com a finalidade de fazer *moinhos*, com os quais pode eliminar peças adversárias. Observe que uma peça que se encontrava numa posição de *moinho* pode, em um lance, abandonar o *moinho*, e, no lance seguinte, voltar a ele. Dessa forma, um mesmo *moinho*, feito e desfeito consecutivamente, pode permitir a eliminação de uma série de peças adversárias.

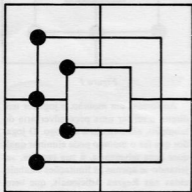


Figura 2

Outra posição extremamente favorável é a que constitui o chamado “vaivém”, verificada na *Figura 2*. Observando-se a ilustração, pode-se ver que a peça central preta tem a possibilidade de realizar um movimento de vaivém de um *moinho* para outro, formando um novo *moinho* a cada jogada.

O jogo termina quando um dos jogadores consegue imobilizar completamente as peças adversárias ou, então, quando consegue reduzir o oponente a apenas duas peças.

### Regras Adicionais

Essas regras adicionais, que veremos a seguir, são optativas — isto é, sua adoção depende de um acordo prévio entre os jogadores. Entretanto, são regras recomendáveis, pois tornam o jogo bem mais interessante:

1) **Proteção ao moinho** — Ao constituir um *moinho*, o jogador pode retirar do tabuleiro qualquer peça adversária, exceto aquelas que já se encontrem num *moinho*. Assim, se o jogador fizer um *moinho*, e seu adversário só possuir peças formando *moinhos*, ele não poderá eliminar nenhuma peça adversária.

2) **Deslocamento em salto** — Se o movimento de uma peça estiver obstruído por uma peça adversária, é possível saltar por cima dela desde que, no mesmo sentido do deslocamento, haja uma casa vaga adjacente à casa em que se encontra a peça adversária. Note-se que este salto implica apenas em movimento, não gerando capturas.

3) **Deslocamento por escolha** — Quando um dos jogadores estiver reduzido a apenas 3 peças, é permitido que, em sua vez de jogar, ele desloque uma peça, à sua escolha, para qualquer casa vaga do tabuleiro. Esta regra tem como finalidade beneficiar o jogador que se encontra na iminência de ser derrotado, tornando ainda mais emocionante o final da partida.