

TANGO

UM JOGO DE HOMEM E MULHER

Tango é um jogo novo, de concepção revolucionária — para se sair vencedor de uma partida é preciso conquistar adversários e ao mesmo tempo, se deixar conquistar. Um jogador que tenha comido mais peças pode perder o jogo para um outro que tenha perdido um grande número de peças próprias. Saber dar e conquistar é o fundamental no jogo: quem só conquista ou só cede, possivelmente não será o vencedor!

O número de participantes que podem praticar o **Tango** varia de 3 a 8. O jogo foi desenvolvido para ser jogado por casais, e portanto pode ser jogado por 2 a 4 casais. Outras opções que não condicionam à prática só por casais, são apresentados no final deste folheto.

Tango pode ser usado também por pessoas do mesmo sexo ou por um número diferente de homens e mulheres.

COMPONENTES DO JOGO

O jogo é constituído por:

- 8 conjuntos de 45 peças cada um;
- 8 conjuntos de cartelas, numeradas de 1 a 4;
- um tabuleiro, dividido em 4 zonas, distinguíveis pela densidade de cor diferente;
- um dado.

OBJETIVO DO JOGO

Cada jogador define **secretamente**, antes de se iniciar o jogo, o nome dos participantes do sexo oposto que deseja conquistar e também o nome dos participantes do sexo oposto pelos quais deseja ser conquistado.

O objetivo do jogo é que cada um conquiste e seja conquistado o maior número de vezes possíveis. Ganha o jogo aquele que totalizar o maior número de pontos (soma das conquistas e cessões feitas). A forma de calcular este valor está explicado nos itens a seguir.

NOÇÕES FUNDAMENTAIS

1) GRAUS DE LIBERDADE

Olhe o tabuleiro. Cada peça quando vai ser colocada no tabuleiro é posicionada sobre um dos 320 círculos existentes.

Uma peça, quando posicionada tem o que chamamos de «graus de liberdade» ou simplesmente graus. Estes graus são as posições imediatamente adjacentes tanto no sentido horizontal como no vertical. As posições adjacentes na diagonal não fazem parte dos graus de uma peça.

O **diagrama 1** nos dá uma visualização da definição de grau de liberdade de uma peça.

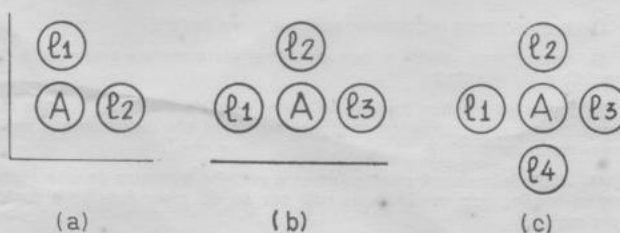


DIAGRAMA 1

No caso (a) a peça «A» posicionada no canto do tabuleiro tem 2 liberdades, indicadas por «l₁» e «l₂». No caso (b), a peça «A» posicionada na borda do tabuleiro, tem 3 liberdades e no caso (c), posicionada em uma outra posição qualquer, tem 4 liberdades.

2) CONQUISTA

Quando todas as liberdades de uma peça forem suprimidas por peças de um mesmo jogador, isto é, quando um único adversário colocar suas peças nas posições «1₁ e 1₂» do caso (a), ou «1₁, 1₂ e 1₃» do caso (b) ou ainda «1₁, 1₂, 1₃ e 1₄» do caso (c), então a peça «A» fica sem nenhum grau de liberdade e é capturada pelo adversário.

O diagrama 2 nos mostra uma sequência de conquista.

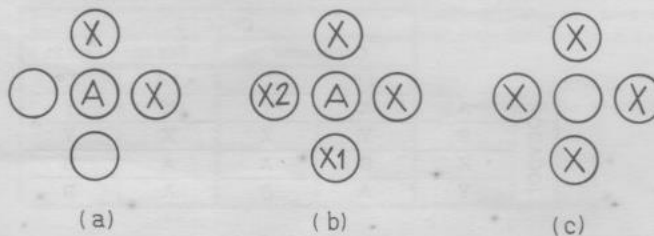


DIAGRAMA 2

No diagrama 2, o jogador «X» no caso (a) já tinha retirado 2 graus de «A». Jogando duas peças em X1 e X2, como é indicado em (b), ele retira os 2 graus restantes, ficando «A» sem nenhum grau de liberdade. O caso (c) mostra a configuração final com a peça «A» capturada pelo jogador «X».

3) GRUPO

Até agora cada peça do jogador foi tratada isoladamente. No entanto elas podem se unir e formar um grupo e desta maneira aumentar o número de graus de liberdade. Esta união é feita colocando-se duas peças de um mesmo jogador em posições contíguas, quer seja, no sentido horizontal quer no vertical. Para maior clareza veja o diagrama 3.

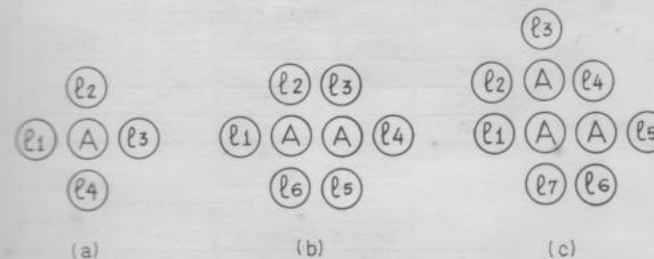


DIAGRAMA 3

No caso (a) o jogador «A» tem 4 graus, indicados por 1₁, 1₂, 1₃ e 1₄. Ao unir mais uma peça, como indicado em (b), o conjunto passou a ter 6 graus, e unindo mais uma como em (c), passou a ter 7 graus de liberdade.

Veja agora o diagrama 4. No caso (a) o jogador «A» tem somente um grau e em (b) ele fica sem nenhum. No entanto a sua peça não é retirada porque não foi cercada por peças de um único jogador. Tanto «X» como «Y» lhe tiraram os 4 graus. Somente se o jogador «X» jogar nas posições X1, X2 e X3 indicados em (c) é que todas as liberdades das peças «A» e «Y» terão sido eliminadas, e como estão cercadas por peças de um mesmo jogador, então tanto a peça «A» como a «Y» serão capturadas por «X». Em (d) vemos a configuração final.

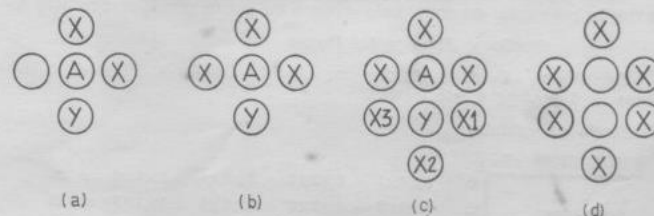


DIAGRAMA 4

Obs.: não se esqueça que um grupo **para ser capturado** não tem que ser constituído por peças de um só jogador. No entanto para se conquistar é necessário que as peças que cercam sejam todas do mesmo jogador.

4) SUICÍDIO

Nenhuma peça pode ser posicionada de forma a ser imediatamente retirada (comida); isto é considerado um «suicídio». O diagrama 5, mostra alguns casos em que tal situação pode ocorrer.

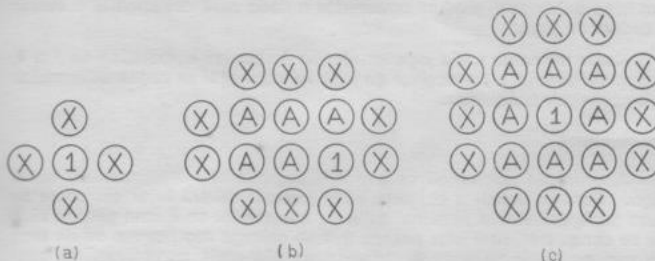


DIAGRAMA 5

No caso (a) nenhum jogador, a não ser o próprio «X», pode colocar a sua peça na posição «1», pois seria um suicídio. No caso (b), o jogador «A» não pode colocar a sua peça na posição «1», mas o jogador «X» pode, e se o fizer retira o último grau do grupo de peças «A», conquistando assim as 5 peças. No caso (c) nem o jogador «A» nem o «X» podem colocar uma peça na posição «1».

5) ZONAS DE CONQUISTA

O tabuleiro está dividido em 4 zonas, cada uma com valor de conquista diferente.

A cada uma destas zonas está associada uma cartela de mesma tonalidade com um valor impresso. As peças ganhar em uma determinada região deverão ser guardadas pelo conquistador, na correspondente cartela, para no final do jogo poderem ser contabilizadas.

Uma peça conquistada na zona 2, 3 ou 4 terá respectivamente o dobro, triplo e quádruplo do valor da mesma peça quando conquistada na zona 1.

O JOGO

Antes de se iniciar a partida, cada jogador recebe as suas peças da cor escolhida, e define num pedaço de papel, que deve permanecer em segredo, quais serão as pessoas que prefere conquistar e por quais preferir ser conquistado (podem ser as mesmas ou outras em ordem diferente).

Esta definição de preferência é fundamental para o jogo, e a correta busca dos objetivos definirá as possibilidades de vitória do jogador. Os jogadores homens só poderão definir como objetivo conquistar e ser conquistado por mulheres, e vice-versa.

A tabela apresentada a seguir indica, para cada caso, o valor (pontos) das preferências e as penalidades (pontos) impostas para quem cometer a imprudência de conquistar peças do mesmo sexo.

	VALOR EM PONTOS DAS OPÇÕES				Mesmo Sexo
	1. ^a Opção	2. ^a Opção	3. ^a Opção	4. ^a Opção	
4 CASAIS	5	3	1	0	— 2
3 CASAIS	5	2	0	—	— 2
2 CASAIS	5	1	—	—	— 2

TABELA DE CONQUISTA/CESSÃO

Olhando a tabela vemos que se o jogo for realizado com 4 casais, cada jogador definirá 3 preferências de conquista, a primeira com valor de 5 pontos por peça conquistada, a 2.^a de valor 3 e a terceira de valor 1. As preferências por quem deseja ser conquistado tem os mesmos valores, notando-se porém que as pessoas a serem conquistadas podem estar

numa ordem diferente daquela por quem se quer ser conquistado.

Ainda de acordo com a tabela vemos que caso um jogador conquiste um outro do mesmo sexo, ele será penalizado com 2 pontos negativos por cada peça conquistada do mesmo sexo.

Uma vez definidos por todos os jogadores os objetivos de jogo (quem conquistar e por quem ser conquistado), é lançado o dado para ver quem inicia o jogo.

O jogador que tirar o ponto mais alto inicia a partida, seguido pelo que tirar o 2.º ponto mais alto, que deverá sentar-se à sua esquerda, etc. Em caso de empate, joga-se novamente o dado para desempatar e definir a ordem de jogo.

Neste momento cada jogador recebe 4 cartelas numeradas de 1 a 4, nas quais durante o transcorrer do jogo irá depositar as peças adversárias que conseguir conquistar.

Os objetivos

A definição dos objetivos e o seu segredo são fundamentais neste jogo. Para se definir o objetivo, cada jogador deverá levar em conta as suas preferências e a personalidade do adversário: se é uma pessoa fácil de se conquistar, se é uma pessoa que se entrega aos poucos ou de uma só vez, ou ainda se suas características são mais agressivas, de conquista, etc.

É em função de todas estas variáveis, além da própria inclinação da pessoa, que cada jogador deverá escolher as pessoas que deseja conquistar e as por quem deseja ser conquistado.

A partida

O primeiro jogador inicia a partida colocando 3 peças suas em qualquer um dos círculos de qualquer uma das 4 zonas. Ele deverá levar em conta o posicionamento estratégico que cada zona tem: ao passo que a zona 4 tem o maior valor, pois cada peça capturada nesta zona tem o seu valor multiplicado por 4, ao mesmo tempo é a zona de maior dificuldade de conquista, pois todos estão interessados em conquistar nesta zona e impedir que os adversários conquistem nesta zona.

Assim, em cada vez o jogador deve estudar qual a melhor opção para colocação de suas peças para poder com maior facilidade conquistar ou ser conquistado por quem deseja.

Após o primeiro jogador ter colocado as suas 3 peças, o seguinte coloca as suas 3, e assim por diante, até o final da partida.

No momento em que um jogador tirar todos os graus de liberdade de uma peça, ou grupo de peças, então ele retira estas peças e as coloca na cartela correspondente à zona de conquista.

Final da partida

A partida termina quando o último jogador tiver colocado as suas últimas 3 peças no tabuleiro, ou então quando não houver mais posições a serem preenchidas. Neste momento cada jogador exhibe as suas opções de conquista e cessão, e se inicia a contagem de pontos.

Para maior facilidade de contagem, e menor possibilidade de engano, sugerimos que se inicie a contagem pelo participante que iniciou o jogo, seguindo o seguinte roteiro:

1) Calcula-se quantas peças da 1.ª opção foram conquistadas em cada uma das 4 zonas. Ao mesmo tempo os conquistados, de acordo com a sua opção de cessão, devem fazer o seu cálculo de pontos.

Em seguida soma-se o número de peças conquistadas da opção seguinte nas 4 zonas e se calcula o valor em pontos.

Esta mesma operação é feita até a última opção (se forem 4 casais, será até a 4.ª opção, se forem três casais até a 3.ª opção e se forem dois até a 2.ª opção).

Finalmente se calcula quantos elementos do mesmo sexo foram conquistados e se descontam os pontos de acordo com a zona em que o fato aconteceu (veja exemplo explicativo).

2) Uma vez finalizado o cômputo do 1.º jogador, o segundo fará o mesmo cálculo, em seguida o 3.º e assim por diante até o último.

Neste momento todos terão calculado o seu valor em pontos de peças conquistadas e cedidas e a simples soma destes dois fatores fornece o resultado final.

Vence o jogo aquele que obtiver o maior resultado.

EXEMPLO EXPLICATIVO

Por facilidade de exposição vamos supor que o jogo tenha sido realizado por 2 casais. Para um maior número de jogadores as mesmas explicações serão válidas, somente aumentando o número de variáveis.

Suponhamos que os homens sejam representados por «A» e «B» e as mulheres por «X» e «Y», e que as opções de escolha sejam as indicadas na tabela 1.

		OPÇÕES			
		Conquistar		Ser conquistado	
		1. ^a	2. ^a	1. ^a	2. ^a
JOGADOR	A	X	Y	X	Y
	B	Y	X	X	Y
	X	B	A	A	B
	Y	A	B	A	B

Tabela 1

Supondo que a situação final tenha sido.

JOGADOR «A»

	PEÇAS CONQUISTADAS			
	Zona 4	Zona 3	Zona 2	Zona 1
X	1	3	1	4
Y	0	2	5	7
B	1	0	2	0

JOGADOR «B»

	PEÇAS CONQUISTADAS			
	Zona 4	Zona 3	Zona 2	Zona 1
X	0	0	2	5
Y	3	1	7	0
A	0	1	0	0

JOGADOR «X»

	PEÇAS CONQUISTADAS			
	Zona 4	Zona 3	Zona 2	Zona 1
A	0	3	2	9
B	2	4	0	1
Y	0	0	0	1

JOGADOR «Y»

	PEÇAS CONQUISTADAS			
	Zona 4	Zona 3	Zona 2	Zona 1
A	2	7	3	11
B	0	3	5	2
X	0	0	0	0

Cada jogador fará o seu cálculo de pontos multiplicando o valor da opção pelo valor da zona, pelo número de peças conquistadas, isto é:

Opção \times Zona \times N.º Peças

Ex.: Peças «X» conquistadas por «A»: 1.^a Opção \times Zona 4 \times N.º Peças = $5 \times 4 \times 1$, etc.

Modo de calcular:

JOGADOR «A»

Conquistou	X:	$5 \times 4 \times 1 + 5 \times 3 \times 3 + 5 \times 2 \times 1 + 5 \times 1 \times 4 = 95$
	Y:	$1 \times 4 \times 0 + 1 \times 3 \times 2 + 1 \times 2 \times 5 + 1 \times 1 \times 7 = 23$
	B:	$-2 \times 4 \times 1 + 0 + (-2 \times 2 \times 2) + 0 = -16$

Foi conquistado por

X:	$5 \times 4 \times 0 + 5 \times 3 \times 3 + 5 \times 2 \times 2 + 5 \times 1 \times 9 = 110$
Y:	$1 \times 4 \times 2 + 1 \times 3 \times 7 + 1 \times 2 \times 3 + 1 \times 1 \times 11 = 46$
B:	não conta pontos (é do mesmo sexo)

TOTAL = 258 pontos

Fazendo os mesmos cálculos para «B», «X» e «Y» teremos os seguintes resultados:

JOGADOR A: 258 pontos
 JOGADOR B: 274 pontos
 JOGADOR X: 289 pontos
 JOGADOR Y: 385 pontos

O ganhador foi portanto o jogador «Y», evidentemente uma mulher adepta do «women's lib»!

OPÇÕES

Apresentamos em seguida duas outras opções de como jogar **Tango**.

1) Em vez de se jogar em casais, ou pares, pode-se jogar com um número de jogadores variando de 3 a 8, onde cada jogador define as opções de conquista e cessão independentemente de sexo. Todos os outros jogadores que não estiverem na lista de opção serão considerados como conquistas negativas.

A tabela abaixo mostra como jogar, quando o número de jogadores varia de 3 a 8.

Nº de Partic.	N.º OPÇÕES Conq./Cessão	VALOR DAS OPÇÕES			
		1. ^a	2. ^a	3. ^a	NEG.
5 a 8	3	5	3	1	— 2
4	2	5	1	—	— 2
3	2	5	1	—	—

Nesta forma o número de variáveis aumenta muito, pois não há restrição para conquista e o jogo se torna mais amplo, mas perde no sentido de não levar em consideração a mais antiga das disputas: a do homem x mulher.

2) Em todas as outras opções não entra em jogo o fator sorte. Se o grupo desejar tornar o jogo mais imprevisível, mais aleatório, então deve-se introduzir o dado na partida, da seguinte forma: na sua vez de jogar o participante lança o dado, e o número resultante definirá o número de peças a serem colocadas por ele, na sua vez.

Deste modo, se o resultado do dado for o valor 5, nesta vez o jogador poderá colocar 5 peças. Se na sua próxima vez o valor for 1, então só poderá colocar uma peça.

No momento em que um primeiro participante ficar sem peças é feita a última rodada de lançamentos e termina no jogador anterior a ele, terminando assim a partida.

Em ambos os casos a forma de se calcular o valor final é a mesma da opção original.

Notas sobre estratégia

- 1) o que é mais importante: conquistar ou ceder?
- 2) vale a pena «abrir» o jogo e mostrar claramente a preferência de conquista e/ou cessão?
- 3) onde concentrar forças: na zona 4, a de maior valor mas ao mesmo tempo a de maior competição, ou então em outras zonas mais «livres» para conquista?
- 4) cuidado! se você constantemente escolhe a mesma pessoa como primeira opção, esta opção pode não ser só de jogo, mas uma preferência real...

Grow - Prod. p/ Recreação Ltda.

Marcas depositadas - (C) - Todos os direitos reservados - FIA - 3017