

REGRAS

RINGO



MATERIAL DO JOGO

— o Tabuleiro n.º 6

— 7 pastilhas brancas



— 4 pastilhas pretas



Disputado por dois jogadores, em um tabuleiro circular, esse famoso jogo de estratégia foi inventado na Alemanha provavelmente durante a Idade Média. Atualmente existem inúmeras variantes suas em todo o mundo.

O tabuleiro e as peças

O tabuleiro (**Figura 1**) é constituído de sete círculos concêntricos, cortados por oito raios que só não cruzam o pequeno círculo central. Da intersecção entre raios e círculos resultam quarenta e nove casas, por onde se movimentam as peças.

As casas, embora desiguais em tamanho, têm o mesmo valor para efeito da movimentação de peças. Observando-se o tabuleiro, vê-se que nele existem três casas de cor rosa que constituem “zonas neutras” e cujas características especiais serão comentadas mais adiante. Além delas, há uma casa central de cor verde que é a “fortaleza”.

Na **Figura 1** está indicada a posição que as peças ocupam no início do jogo. As 7 peças brancas, que são as **atacantes**, ocupam as casas mais afastadas do cen-

tro, com exceção apenas da zona neutra externa, que permanece vazia. As 4 peças pretas, que são as **defensoras**, situam-se nas casas brancas adjacentes (vizinhas) à fortaleza.

Objetivo do jogo

O jogador sorteado como “atacante” tentará avançar suas peças em direção à fortaleza, evitando ou eliminando as peças defensoras, até que possa invadi-la com pelo menos duas de suas peças. Se conseguir invadir a fortaleza com essas duas peças, vencerá o jogo.

O objetivo do “defensor” é capturar ou imobilizar as peças atacantes para evitar que sua fortaleza seja conquistada. No momento em que o atacante ficar com apenas 1 peça ou não puder mover suas peças, o defensor será declarado vencedor do jogo.

Movimentação das peças

O jogador atacante é que inicia o jogo, movimentando qualquer uma de suas peças para uma casa vizinha. Em seguida joga o defensor, procedendo da mesma maneira. E assim alternadamente: isto é, cada um dos jogadores, em sua vez de

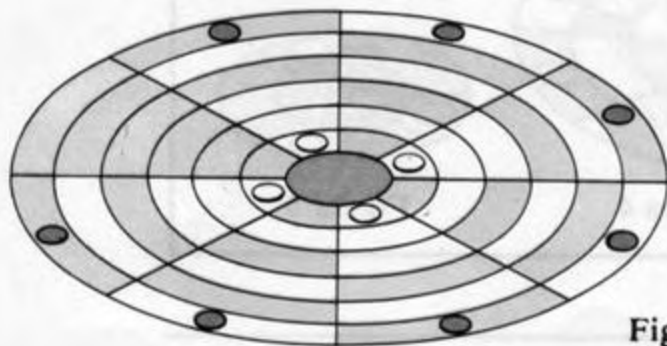


Figura 1

jogar, movimenta uma — e apenas uma — de suas peças para uma casa vizinha. A movimentação das peças é obrigatória, não podendo os jogadores “passar” a sua vez de jogar.

Atenção: As casas em diagonal não são consideradas vizinhas, não sendo permitido, portanto, que as peças se movimentem nesse sentido.

Existe, entretanto, uma diferença básica entre a movimentação das peças atacantes e das peças defensoras: as peças atacantes podem movimentar-se para a frente (em direção à fortaleza) ou para os lados (mantendo-se no mesmo círculo em que estão), mas **não podem** andar para trás — isto é, **não podem** deslocar-se para um círculo maior do que aquele em que se encontram. Assim, uma peça atacante que entre na fortaleza estará imobilizada. (Veja os movimentos que podem ser feitos por uma peça atacante na **Figura 2**.)

As peças defensoras, porém, não sofrem essa limitação em seus movimentos, podendo mover-se para os lados, para a frente e para trás (veja a **Figura 3**). Mas em circunstância nenhuma uma peça defensora pode ocupar a fortaleza.

Tanto a defesa como o ataque só podem ocupar casas vazias — isto é, cada casa só pode conter uma peça por vez. A única exceção a essa regra acontece quando o jogador atacante vencer o jogo, pois estará ocupando a fortaleza com 2 de suas peças.

A captura das peças

Tanto o jogador atacante como o de-

fensor podem eliminar do jogo peças adversárias, fazendo isso por meio da captura. A captura se faz no mesmo sentido do movimento — isto é, as peças atacantes só podem capturar uma peça adversária deslocando-se para a frente e para os lados, enquanto as peças defensoras podem capturar uma peça adversária deslocando-se para a frente, para os lados ou para trás.

O movimento de captura, como no jogo de damas, é feito com a peça que captura, dando um salto por cima de uma peça adversária que esteja em uma casa vizinha (ver **Figura 4**). A captura não é obrigatória, sendo feita apenas se o jogador assim o desejar. Em uma jogada, só se pode capturar uma peça do adversário, a qual será retirada do tabuleiro.

Atenção: A captura só pode ser feita se a casa de chegada, após o salto, estiver desocupada.

O interior da fortaleza não constitui proteção contra a captura. Portanto, uma peça atacante que nela se encontrar poderá ser capturada (ver **Figura 5**). Observe-se na figura que o defensor poderia capturar a peça atacante que se encontrava na fortaleza com 2 de suas peças, não podendo fazê-lo com as outras 2 peças porque as casas de chegada do salto estavam ocupadas.

As peças só estão protegidas da captura quando se encontram nas 3 casas que constituem “zonas neutras”. Entretanto, pode-se partir de uma “zona neutra” para capturar uma peça adversária ou nela chegar como resultado de um salto de captura.



Figura 2



Figura 3



Figura 4



Figura 5