

LUTA NA SELVA



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 8
- 8 cavaletes amarelos e 8 marrons
- 16 peças em cartão representando os animais



Luta na Selva é um antigo jogo de tabuleiro, de origem chinesa, que tem fascinado tanto crianças como adultos através dos séculos. As crianças são atraídas não apenas pela facilidade das regras, mas também pelo prazer da disputa entre animais, que constituem as peças do jogo. Para os adultos, entretanto, o interesse está no fato de se tratar de um emocionante jogo de estratégia, que pode ser jogado utilizando-se uma variante mais complexa de suas regras. Dessa maneira, a Luta na Selva tornou-se uma disputa em que muitas manobras podem ser concebidas e executadas para atingir o objetivo do jogo, que é ocupar, com uma peça qualquer, a posição-chave do adversário — sua “toca”.

As peças

O jogo é disputado por dois jogadores, cada um deles movimentando oito peças que representam animais e são numeradas, de acordo com seu valor, na seguinte ordem:

- n.º 1 — RATO
- n.º 2 — GATO
- n.º 3 — LOBO
- n.º 4 — CACHORRO
- n.º 5 — PANTERA
- n.º 6 — TIGRE
- n.º 7 — LEÃO
- n.º 8 — ELEFANTE

O tabuleiro

A Luta na Selva é disputada em um tabuleiro retangular, com 63 casas, que deve ser colocado verticalmente diante dos jogadores, ficando cada um deles diante de sua “toca”. Observando-se o

tabuleiro vê-se que nele existem 4 tipos de casas diferentes:

a) a *toca* — cada jogador tem diante de si a sua toca, e deve defendê-la contra a aproximação do inimigo, pois se ele conseguir capturá-la vencerá o jogo, não importando a relação de forças ainda existente no tabuleiro. Assim, o jogo se desenvolve com cada competidor defendendo sua toca, ao mesmo tempo que procura atingir e ocupar a toca do adversário. O jogador não pode ocupar sua própria toca.

b) as *armadilhas* — nas casas vizinhas a cada uma das tocas, existem três armadilhas que facilitam sua defesa. As peças defensoras podem mover-se normalmente pelas casas com armadilhas, mas as peças inimigas perdem seu valor quando se encontram em uma dessas casas. *Enquanto estiver em uma armadilha*

LUTA NA SELVA

adversária, qualquer peça vale zero, ficando indefesa contra o ataque das peças inimigas. Quando a peça sai da armadilha recupera seu valor normal.

c) os *lagos* — as 12 casas que representam os lagos só podem ser atravessadas pelos *ratos* (que são animais nadadores) ou, então, pelos *leões* e *tigres*, que são ágeis, e podem saltar sobre a água. Portanto, existem regras especiais de movimento e captura referentes às passagens pela água.

d) as casas verdes são as trilhas e clareiras da selva, e por elas todas as peças podem movimentar-se normalmente.

Os movimentos

Depois de um sorteio inicial, que determina quem fará a primeira jogada, cada jogador joga uma vez, alternando-se com o adversário. Na sua vez, o jogador movimenta apenas uma peça para frente, para trás ou para os lados, deslocando sua peça para uma casa vizinha à casa onde se encontrava, desde que ela esteja *desocupada*. Não é permitido o movimento em diagonal e nem para qualquer casa que já esteja ocupada tanto por uma peça amiga como por uma peça do adversário, a não ser quando se tratar de uma captura, como veremos mais adiante. Todas as peças movimentam-se da mesma forma, com apenas duas exceções:

1) os *ratos* (valor 1) podem movimentar-se normalmente pelos lagos;

2) os *leões* (valor 7) e *tigres* (valor 6) que estejam em casas vizinhas aos lagos podem, num único lance, saltar sobre as casas de água, ocupando a casa oposta, situada na outra margem do lago. Entretanto, este movimento só pode ser executado se não houver nenhum *rato* (seu ou do adversário) nas casas do lago sobre as quais os *leões* e *tigres* vão pular e se a casa onde termina o salto estiver desocupada.

As capturas

Toda peça pode capturar uma peça adversária de valor *igual ou menor* que esteja em uma casa vizinha. A captura é feita pelo movimento normal, com o atacante passando a ocupar a casa em que se encontrava a peça capturada, que é retirada do tabuleiro. Assim, um *lobo* (valor 3) movimentando-se para uma casa vizinha, pode capturar outro *lobo*, um *gato* (valor 2) ou um *rato* (valor 1), que nela se encontre, mas não pode capturar uma *pantera*, cujo valor (5) é maior que o seu. A regra de que a captura ocorre sempre sobre um animal de valor igual ou menor tem uma única exceção: os *elefantes* (valor 8) *não podem* capturar os *ratos*. Mas os *ratos* capturam os *elefantes* (os chineses dizem que os ratos vencem os elefantes entrando por seus ouvidos).

Outra regra da captura é que ela nunca pode ser efetuada durante um movimento entre terra e água. Assim, um *rato* não pode capturar outro *rato* ou um *elefante* *ao entrar ou sair* da água. Aliás, dentro da água, os *ratos* estão protegidos de todos os ataques, a não ser dos ataques de outro *rato* que já esteja dentro da água. Os *leões* e *tigres* não podem capturar nenhuma peça no movimento de salto sobre os lagos.

Variante

Com o objetivo de tornar o jogo mais rápido e complexo, pode ser introduzida nele uma variante de movimento, segundo a qual as peças podem deslocar-se também em diagonal. Mas, mesmo nessa variante, **não é permitido capturar em diagonal, ou entrar na toca do adversário com um movimento em diagonal**. Também os *leões* e os *tigres* não podem cruzar os lagos no sentido diagonal, embora se possa permitir que, ao cruzarem o lago, esses animais capturem peças que estejam na casa em que termina o pulo.