**Guia Prático dos Jogos da Sintec : Xadrez, Dama, Pebolim, Jenga e Gartic Phone**

**Introdução**

Os jogos de tabuleiro e de mesa têm um papel significativo no desenvolvimento social e cognitivo, proporcionando momentos de lazer e interação entre os participantes. Entre eles, destacam-se o **Xadrez**, que exige planejamento e estratégia, a **Dama**, que estimula o raciocínio lógico, o **Pebolim**, que simula a dinâmica do futebol, o **Jenga**, que desafia a destreza física, e o **Gartic Phone**, que une criatividade e interpretação em um formato digital. Cada um desses jogos possui regras específicas que orientam a jogabilidade, promovendo um ambiente de competição saudável e aprendizado. Este documento apresenta uma análise detalhada de cada jogo, incluindo suas descrições gerais, regras fundamentais, comportamentos proibidos e exemplos práticos, visando oferecer uma compreensão abrangente e acessível para iniciantes e entusiastas.

**Sumário**

1. Introdução

2. Xadrez

2.1 Descrição Geral

2.2 Peças e Movimentos

2.3 O que é Proibido

2.4 Exemplo Prático

3. Dama

3.1 Descrição Geral

3.2 Movimentos

3.3 O que é Proibido

3.4 Exemplo Prático

4. Pebolim

4.1 Descrição Geral

4.2 Regras Básicas

4.3 O que é Proibido

4.4 Exemplo Prático

5. Jenga

5.1 Descrição Geral

5.2 Como Jogar

5.3 O que é Proibido

5.4 Exemplo Prático

6. Gartic Phone

6.1 Descrição Geral

6.2 Regras Básicas

6.3 O que é Proibido

6.4 Exemplo Prático

7. Considerações Finais

8. Referências

Documentação - **Xadrez**

Descrição Geral

O **Xadrez** é um jogo de estratégia jogado entre dois jogadores. O objetivo é capturar o rei do adversário, colocando-o em xeque-mate. O tabuleiro tem 64 casas, e cada jogador começa com 16 peças.

Peças e Movimentos

- **Rei**: Move uma casa em qualquer direção.

- **Rainha**: Move quantas casas quiser em qualquer direção.

- **Torre**: Move quantas casas quiser na horizontal ou vertical.

- **Bispo**: Move quantas casas quiser na diagonal.

- **Cavalo**: Move em forma de "L" (duas casas em uma direção e uma para o lado).

- **Peão**: Move uma casa para frente (ou duas na primeira jogada) e captura na diagonal.

O que é proibido

1. **Rei em Xeque não pode se mover para uma casa atacada**: O rei não pode mover-se para uma casa onde ele estaria em xeque (atacado por outra peça).

2. **Não mover o rei em xeque**: Se o rei estiver em xeque, é obrigatório tirá-lo dessa situação na jogada seguinte. Jogar outra peça sem proteger o rei não é permitido.

3. **Jogadas ilegais**: Mover peças de forma não permitida, como mover o cavalo em linha reta ou o bispo na horizontal, é proibido.

Exemplo Prático

1. **Xeque-Mate**: Você move a torre para a coluna "h", e o rei do adversário está em "h8", sem poder escapar. O rei não pode se mover para o lado porque todas as casas estão atacadas, e ele não tem peças para defender. Isso é um xeque-mate.

Documentação - **Dama**

Descrição Geral

**Dama** é um jogo de tabuleiro para dois jogadores, cujo objetivo é capturar ou bloquear todas as peças do adversário. As peças movem-se em diagonal e capturam as peças adversárias saltando sobre elas.

Movimentos

- As peças se movem diagonalmente para frente.

- Para capturar, uma peça salta sobre a peça adversária em uma diagonal.

- Ao chegar ao lado oposto do tabuleiro, a peça se torna uma dama e pode mover-se em qualquer direção diagonal.

O que é proibido

1. **Mover para frente e para trás antes de se tornar Dama**: Peças normais só podem se mover para frente. Somente as damas podem se mover para trás.

2. **Não capturar quando possível**: Se você tem a possibilidade de capturar uma peça, você é obrigado a fazê-lo.

3. **Movimentos fora das diagonais**: Peças que se movem fora das diagonais, como para o lado ou para frente diretamente, estão fazendo uma jogada inválida.

Exemplo Prático

1. **Captura Obrigatória**: Se um peão adversário está diagonalmente à frente e você tem a chance de saltar sobre ele para capturá-lo, você deve fazer isso. Não é permitido ignorar uma captura.

Documentação - **Pebolim**

Descrição Geral

O **Pebolim** (ou Totó) é um jogo de futebol de mesa onde os jogadores giram barras que controlam fileiras de jogadores para marcar gols no time adversário.

Regras Básicas

- Os jogadores movem e giram as barras para fazer a bola avançar em direção ao gol adversário.

- Cada time tem um goleiro, defensores, meio-campo e atacantes.

- O objetivo é marcar mais gols que o adversário.

O que é proibido

1. **Girar as Barras Completamente (360º)**: Não é permitido girar a barra completamente em volta do seu eixo (dar um giro completo). Isso é considerado uma jogada inválida.

2. **Gol Acidental**: Se um gol for feito com um giro completo (360º), ele não conta.

3. **Uso excessivo de força**: Jogar de forma que a bola ou os jogadores saiam da mesa devido à força exagerada é proibido.

Exemplo Prático

1. **Gol Válido**: Se a bola está na linha de meio-campo, você pode girar sua barra de atacantes para dar um chute na bola em direção ao gol do adversário. Se marcar um gol sem girar completamente a barra, o gol é válido.

2. **Proibição de Giro Completo**: Se você girar completamente a barra (360º) e fizer um gol, o ponto não será contado.

Documentação - **Jenga**

Descrição Geral

**Jenga** é um jogo de habilidade física, onde os jogadores removem blocos de uma torre de madeira e os colocam no topo, tentando não derrubar a torre. A cada rodada, a torre se torna mais instável.

Como Jogar

1. Monte a torre alternando a direção de cada nível.

2. Cada jogador, em sua vez, remove um bloco e o coloca no topo.

3. Só é permitido usar uma mão por vez para remover ou empilhar blocos.

O que é proibido

1. **Usar duas mãos**: Você só pode usar uma mão por vez para remover ou empilhar um bloco.

2. **Mexer em vários blocos**: Não é permitido tocar em vários blocos para testar quais estão soltos. Uma vez que você começa a mexer em um bloco, você deve removê-lo.

3. **Remover blocos do topo**: Só pode-se remover blocos abaixo do topo completo da torre.

Exemplo Prático

1. **Remover com cuidado**: Se você perceber que um bloco do meio da torre está solto, use uma mão para puxá-lo devagar e colocá-lo no topo. Isso mantém a torre estável.

2. **Jogada inválida**: Se você tentar usar as duas mãos para segurar a torre enquanto remove um bloco, essa jogada será considerada inválida.

Documentação - **Gartic Phone**

Descrição Geral

**Gartic Phone** é um jogo online onde os jogadores se revezam entre desenhar e adivinhar frases. A cada rodada, uma frase é transformada em desenho e depois reinterpretada, criando resultados engraçados e inesperados.

Regras Básicas

1. Cada jogador começa escrevendo uma frase.

2. O jogador seguinte recebe a frase e faz um desenho.

3. O próximo jogador vê o desenho e tenta adivinhar o que é, criando uma nova frase.

4. O ciclo continua até que todos tenham participado.

O que é proibido

1. **Desenhar palavras ao invés de imagens**: Não é permitido escrever palavras no desenho para descrever a frase. O desenho deve ser feito apenas com imagens.

2. **Não seguir a frase**: Se você receber uma frase para desenhar, é obrigatório desenhar algo relacionado à frase. Ignorar a frase ou desenhar algo completamente fora do contexto é desconsiderado.

3. **Atrapalhar o fluxo do jogo intencionalmente**: Jogar de forma a confundir ou interromper o jogo, como fazer desenhos inapropriados ou não tentar adivinhar corretamente, é desencorajado.

Exemplo Prático

1. **Desenho Criativo**: Se você recebe uma frase como "Um cachorro no espaço", você pode desenhar um cachorro flutuando com uma roupa de astronauta. Não é permitido escrever "cachorro no espaço" no desenho.

2. **Adivinhação**: Se você recebe um desenho de um peixe com um chapéu, você pode adivinhar "Peixe estiloso". Evite escrever algo completamente fora do que vê.