

REGRAS



SEEGA



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 42
- 12 tuchos vermelhos e 12 amarelos



Este é um jogo de estratégia para duas pessoas, disputado geralmente em tabuleiro de 25 casas, com cada jogador utilizando 12 peças, diferenciadas pela cor (amarelo e vermelho). Pode-se jogar o Seega também em um tabuleiro de 49 casas, com cada jogador utilizando 24 peças, ou ainda em um tabuleiro de 81 casas e 40 peças para cada jogador.

O objetivo dos jogadores é capturar todas as peças do adversário.

O jogo

Uma partida de Seega divide-se em duas fases distintas: uma fase de posicionamento das peças no tabuleiro e outra fase, que é o jogo propriamente dito.

Antes de ser iniciado o jogo, deve-se decidir, por sorteio, quem jogará primeiro, dando início à primeira fase da partida.

Primeira fase

Decidida a ordem do jogo, o primeiro jogador inicia a fase de posicionamento,

colocando 2 de suas peças em quaisquer casas do tabuleiro, com exceção apenas da casa central. Em seguida, seu adversário faz o mesmo, e assim sucessivamente — sempre cada um colocando 2 peças no tabuleiro em sua vez — até que todas as suas casas estejam ocupadas, com exceção somente da casa central. Nessa primeira fase não é permitido fazer capturas.

O segundo jogador, que coloca as duas últimas peças no tabuleiro, dá início à segunda fase do jogo.

Segunda fase

Nesta fase, os jogadores movimentam uma — e apenas uma — de suas peças a cada jogada, sempre para uma casa adjacente (vizinha) que esteja vaga.

As peças são movimentadas sempre nos sentidos horizontal ou vertical. Como a casa central é a única que permanece vaga ao se iniciar a segunda fase do jogo, a primeira peça movimentada tem que ser necessariamente deslocada para essa casa.

Os jogadores movimentam suas peças procurando capturar as peças adversárias. Nesse jogo, as capturas são feitas pelo chamado sistema de custódia, isto é, um jogador captura uma peça adversária, quando consegue colocá-la entre duas de suas peças, no sentido horizontal ou no sentido vertical, como aparece na *Figura 1*. Ao fazer isso, o jogador retira do tabuleiro a peça adversária capturada.

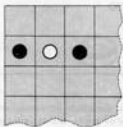


Figura 1

Com um único movimento de uma de suas peças, um jogador pode capturar várias peças adversárias simultaneamente, como mostra o exemplo da *Figura 2*. Neste caso, ao se movimentar no sentido indicado pela seta, a peça branca captura as 3 peças adversárias.

Quando está ocupando a casa central do tabuleiro uma peça não pode ser capturada, mesmo que se encontre entre

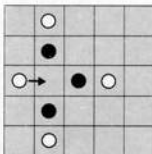


Figura 2

duas peças adversárias. Um jogador pode colocar uma peça entre duas peças adversárias, deixando-a em posição de "custódia", sem correr risco de que ela seja capturada, pois a situação de captura ocorre somente quando a posição de "custódia" se forma a partir do movimento de uma peça do jogador que vai realizar a captura.

Quando um jogador não dispuser de nenhuma casa livre para onde possa mover qualquer uma de suas peças, seu adversário continuará jogando até que o jogador tenha condição para movimentar uma de suas peças.

Uma das táticas básicas neste jogo é a que consiste em se construir barreiras, de modo a impedir que o adversário possa cercar suas peças e, ao mesmo tempo, facilitar a movimentação de suas próprias peças. Portanto, a visória depende em grande parte da maneira como o jogador tenha condição para movimentar uma de suas peças.

Vence o jogo quem consegue capturar todas as peças do tabuleiro. E, no caso dos dois jogadores conseguirem construir barreiras de penetração impossível, ganha aquele que possuir mais peças no tabuleiro. Se ambos tiverem o mesmo número de peças, a partida será considerada empatada.