

Regras:

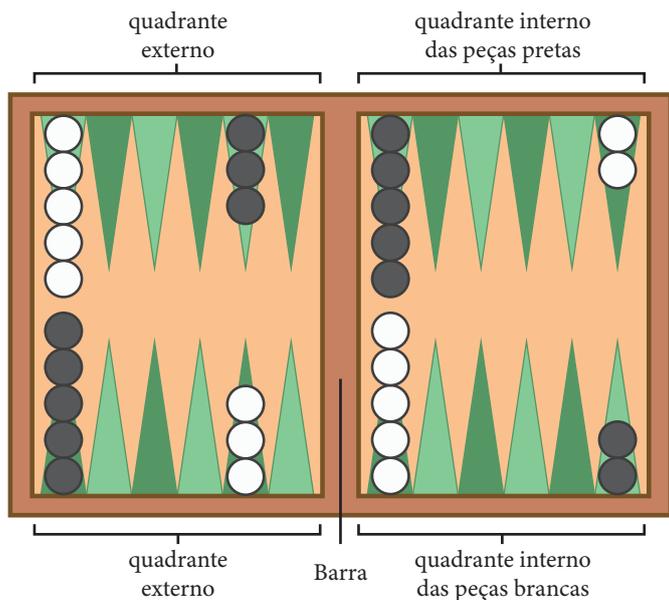
Gamão

Preparação:

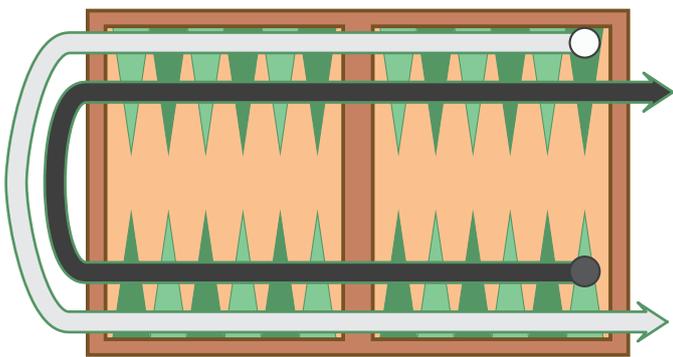
Seu tabuleiro consiste em 4 quadrantes, com 6 casas em cada (triângulos).

Os quadrantes são separados por uma faixa chamada “barra”, de forma que os quadrantes de um lado serão chamados “Externos”, e os do outro “Internos”.

No início do jogo, as peças são posicionadas da seguinte forma:



Seu objetivo é mover suas peças para o seu quadrante interno, e então retirar todas elas do tabuleiro antes de seu adversário. Perceba que os jogadores se movem em direções opostas, e nunca poderão mover suas peças contra esta direção.



No primeiro turno, ambos os jogadores rolam 1 dado. O jogador que rolar o maior valor fará apenas um movimento nesta rodada, já utilizando o resultado deste primeiro lance. Em caso de empate, os dois jogadores deverão rolar novamente.

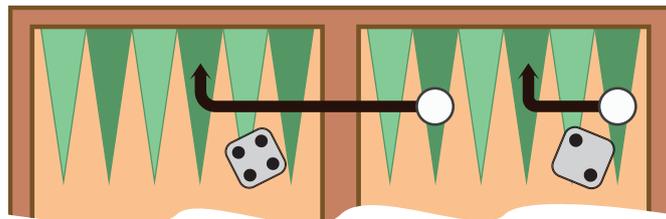
Turno:

Na sua vez você rola os dois dados, movimenta suas peças, e então é a vez de seu oponente.

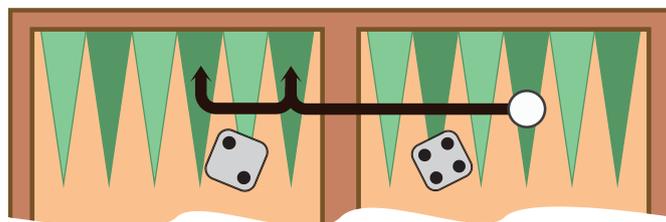
Assim, role os 2 dados e movimente uma ou mais de suas peças de acordo com os valores obtidos.

Por exemplo, se os dados indicarem 2 e 4, você pode:

- Avançar uma peça 2 casas, e depois outra peça 4 casas.



- Ou avançar uma peça 4 casas, e depois a mesma peça mais 2 casas.

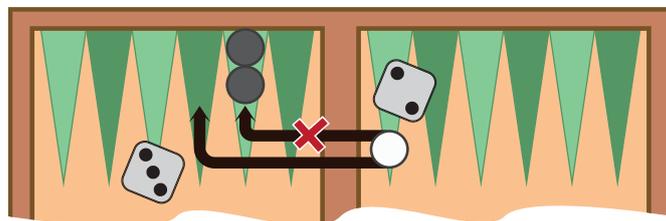


Atenção!

Você decide em qual ordem os dados serão usados. Você DEVE utilizar os dois dados para se mover, e sempre em seu valor exato. Se não for possível, seu turno se encerra. Você DEVE utilizar um dado de cada vez. Mesmo movimentando uma única peça duas vezes ela precisa parar em um espaço válido antes de se mover novamente.

Casa trancada:

Uma casa está trancada se ela estiver ocupada por 2 ou mais peças do oponente. Seu movimento nunca pode parar em uma casa trancada, mas pode passar por ela normalmente.

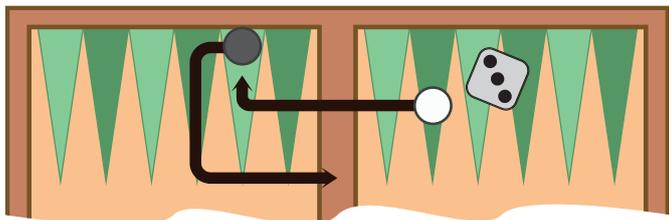


Neste exemplo, a peça branca não pode se mover com o dado de valor 2 porque a casa destino está trancada. Porém, pode se mover normalmente com o dado de valor 3.

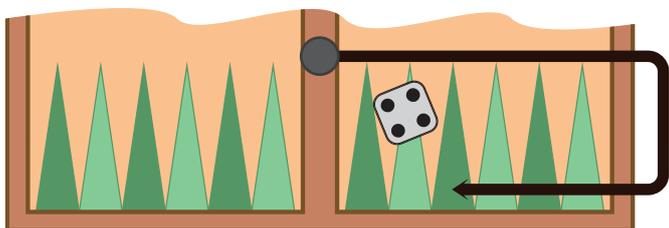
Capturar peças:

Se seu movimento parar em uma casa com exatamente uma peça adversária, você a captura.

A peça adversária é retirada temporariamente do jogo, e posicionada na barra, no meio do tabuleiro.



No início do seu turno, caso você possua uma peça na barra, seu próximo movimento DEVE ser utilizado para colocá-la em jogo novamente. Neste caso, realize um movimento normal que a posicione no início do percurso, na área interna do adversário.

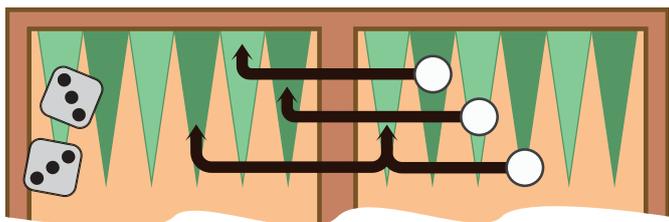


Caso o resultado dos dados não permita alcançar uma casa aberta nesta área, seu turno se encerra antes de poder mover qualquer outra peça.

Dados duplos

Se os dois dados rolados possuírem valores iguais, você tem um “Duplo”. Isso significa que você poderá realizar quatro movimentos com este valor.

Por exemplo, se você rolar 3 e 3, poderá realizar 4 movimentos de 3 espaços, seguindo as regras explicadas anteriormente.

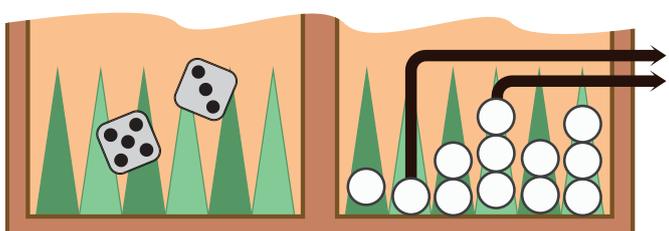


Retirada final

Quando todas as suas peças estiverem em seu quadrante interno, você pode iniciar a retirada final.

Se o valor dos dados corresponde a casa em que uma de suas peças se encontra, você pode retirá-la de jogo.

Por exemplo, em uma rolagem 3 e 5, o jogador poderá retirar de forma definitiva uma peça da casa 3 e uma da casa 5.



Casas que faltam para finalizar o tabuleiro.

6 5 4 3 2 1

Geralmente o valor precisa ser exato, porém, caso você role um valor maior do que qualquer posição entre suas peças, poderá retirar uma peça da sua casa de maior valor.

Por exemplo, caso você não possua peças na casa 6 ou 5, e obtenha um resultado 5 no dado, ainda assim poderia retirar sua peça mais afastada do fim do tabuleiro.

Atenção!

Você só poderá iniciar a retirada final se **todas** as suas peças em jogo estiverem no seu quadrante interno. Caso uma peça seja capturada durante a retirada, o jogador é obrigado a trazê-la de volta a seu quadrante interno antes de poder prosseguir retirando suas peças.

Regra opcional: Pontuação.

Nesta variação, cada partida vale 1 ponto.

Na sua vez, antes de rolar os dados, você pode propor um “Dobre”.

- Se seu oponente recusar, a partida se encerra. Você ganha a pontuação indicada antes da proposta de “Dobre”, e uma nova partida se inicia.

- Se seu oponente aceitar, a partida segue normalmente, mas passa a valer o dobro de pontos. O Cubo Duplicador é entregue ao jogador que aceitou a proposta, e é utilizado para marcar o novo valor da partida.



A partir deste momento, apenas o jogador com a posse do cubo poderá realizar uma nova proposta. Subsequentes “Dobres” na mesma partida são chamados de “Redobres”. Não há limites para o número de “Redobres” que poderão ser feitos em uma partida.

Ao fim da partida, se você vencer antes que seu oponente retire qualquer peça do tabuleiro, dizemos que você ganhou por “Gamão”, e terá direito ao dobro dos pontos da partida. Se você vencer, e seu oponente possuir pelo menos uma peça na barra ou no quadrante interno do vencedor, dizemos que você ganhou por “Backgammon”, e terá direito a três vezes o valor mostrado no Cubo Duplicador.

Para mais informações:
www.aromademadeira.com.br



**AROMA DE
MADEIRA**
GRAVAÇÃO E CORTE A LASER