

Xadrez



Xadrez — um jogo de tabuleiro incrível!

A partir desse jogo antigo, surgiu agora um jogo noturno de campo repleto de ação e tática!

Assim como no jogo original, o objetivo é capturar o rei adversário. Cada jogador recebe uma peça com diferentes especializações — assim como no xadrez.

Informações sobre o jogo

- **Idade:** 10+
- **Duração:?**
- **Número de jogadores:** mínimo 22
- **Coordenadores:** 1 mestre de jogo, 1 guarda da prisão, 1 mercenário (explicação a seguir)

Materiais

- 4 cordas (aprox. 1 m)
- Fita de isolamento
- 7 lanternas (certifique-se de que nenhum participante traga a sua própria)
- Dinheiro de brinquedo
- Cartas de isenção

Preparação

- Divida os participantes em grupos de, no mínimo, 11 e, no máximo, 19 pessoas.

- Delimite uma área que represente a prisão com fita de isolamento.
- Distribua os acampamentos de cada grupo ao redor do perímetro da prisão (veja a imagem “O Campo de Jogo”).
- Distribua 3 lanternas por grupo (uma para marcar o acampamento, as outras para as torres — explicação a seguir) e coloque uma dentro da prisão também.
- Entregue 1 moeda a cada jogador.

O Campo de Jogo



Desenvolvimento do jogo

No início, cada grupo está em seu acampamento; em seguida, as peças são distribuídas aos jogadores (a distribuição é secreta -> um elemento tático importante) e, ao sinal de início, o jogo começa.

Agora, os grupos tentam capturar o rei do grupo adversário, ao mesmo tempo em que, naturalmente, protegem o próprio rei.

Eles fazem isso capturando uns aos outros; a captura neste jogo se baseia na confiança: dá-se várias “batidinhas” nas costas do adversário — quando o valor da peça do adversário (veja “As peças”) for atingido, ele morre. O “problema” está no fato de que só você mesmo sabe qual peça você é -> a honestidade é fundamental!

Atenção: as “batidas” devem ser executadas em até 10 segundos — caso contrário, a contagem recomeça!

Observação: valor de uma figura = quantas vezes é preciso dar um “chik” nas costas para capturá-la

Se você morrer dessa forma, vai para a prisão.

Para libertar um colega de equipe, é preciso comprar um cartão de libertação com o mercenário, pagando uma taxa de 1 moeda — esse cartão pode então ser trocado com o guarda da prisão por um colega de equipe.

Se uma equipe ficar sem dinheiro, não poderá mais libertar ninguém.

O jogo termina assim que ocorrer uma das situações conhecidas do xadrez:

- Xeque-mate: um rei foi capturado; seu grupo perde
- Pato: restam apenas reis no tabuleiro — empate

Os personagens

Por grupo:

(Composição: número de peças e valor)

- 1 Rei 5x [*Só pode se **mover** fora do acampamento com cavalos (pode ficar parado) – se for capturado, perde-se o jogo*]
- 1 Rainha 4x [*pode matar o Rei diretamente, mesmo que ele esteja “sobre” um cavalo¹*]
- 2 Alfil 2x [*podem se mover também nos acampamentos inimigos*]
- 2 Torres (caso especial²) [*As **únicas** peças com lanternas; no entanto, assim que a lanterna for acesa, elas não podem mais se mover; sua função é iluminar -> elas não podem capturar ninguém*]
- 1 batedor 2x [*pode explodir torres (ver Anexo 1)*]
- -> o restante (mínimo de 4) peões 1x [*podem se transformar em cavalos*]
- Além disso, 2 cordas para cavalos¹

¹Quando dois peões se seguram juntos em uma corda, formam um cavalo (3x “chicken”)²; se o que se moveu for um deles, o outro volta a ser peão

¹¹O rei só pode se mover fora de seu acampamento “a cavalo”, ou seja, ele se segura em uma corda junto com dois peões; nessa fase, o cavalo deve ser eliminado primeiro (exceto pela dama).

²As torres **só** podem ser capturadas pelo batedor (1x “chicken”), após o que elas trocam de peça (o batedor vira torre; a torre vira batedor)

Peças sem grupo:

- 1 Mercenário [Vende ingressos gratuitos e informações sobre outros grupos]
- 1 Guarda da prisão [Vigia a prisão, libera prisioneiros em troca de ingressos gratuitos]

Fontes

- Imagem da capa (Checkmate.jpg): © Alan Light / www.wikimedia.org
- Imagem do tabuleiro de jogo (Spielfeld.pgn): Reto Flütsch