

BARBACAN

Jogo de combate da época moura
de grande estratégia.



Preparativos:

O plano de jogo representa uma fortaleza com as diversas vias de acesso. Se examinarmos com atenção o plano do jogo, verifica-se que as posições dos combatentes, representados por pequenos pontos redondos, são repartidos por quatro círculos concêntricos. Entre a segunda e terceira fila, um círculo marca o limite da fortaleza. O círculo mais excêntrico é constituído por 25 pontos de partida sobre os quais serão postas as marcas. Na sua vez, cada jogador coloca uma marca na casa que lhe parece mais apropriada, tendo em conta a progressão e o bloqueio. Desde que à partida não haja cinco jogadores, um ponto fica pois livre.

As marcas avançam de um ponto para o outro, estando livre, seguindo obrigatoriamente a linha que os une entre si.

Distribuição das marcas:

2 jogadores:

12 vermelhas, 12 verdes.

3 jogadores:

8 vermelhas, 8 verdes, 8 azuis.

4 jogadores:

6 vermelhas, 6 verdes, 6 azuis e 6 amarelas

5 jogadores:

5 vermelhas, 5 verdes, 5 azuis, 5 amarelas e 5 laranjas.

6 jogadores:

4 vermelhas, 4 verdes, 4 azuis, 4 amarelas, 4 laranjas e 4 roxas.

Desenvolvimento do jogo.

Os combatentes avançam unicamente de uma posição à outra seguindo as linhas que os ligam entre si. Além disso não é permitido tomar ou saltar uma outra marca. É necessário chegar em primeiro lugar à fortaleza.

Visto que o segundo círculo não compreende mais do que treze posições, uma série de combatentes deverá necessariamente, ficar à espera.

Estes deixam de ficar presos desde que deixem a muralha e libertem a passagem.

Aqui começa o verdadeiro combate. As posições do segundo círculo são todas ligadas às vias de acesso da fortaleza, representadas por pequenos quadrados. Ocupar um destes, permite muitas vezes bloquear o avanço de um adversário.

Todavia, a seguinte regra é sempre para aplicar: logo que uma marca deixa um quadrado, ela não pode retomar a posse de um quadrado qualquer na continuação do jogo.

Fim do jogo

O jogador que, em primeiro lugar, reúna todas as suas marcas na fortaleza, é o vencedor.

Se os jogadores desejarem, a partida pode continuar a fim de designar o segundo, terceiro, etc.