

CONTRABANDO

REGRAS DO JOGO

INTRODUÇÃO: Contrabando é um jogo de «estratégia» para dois jogadores de idade igual ou superior a 6 anos.

COMPOSIÇÃO: Além de um tabuleiro com oitenta e um quadrados, existem nove «pedras» com «boné» (contrabandistas), quatro com «coleira» (cães) e uma com boné alto (guarda fiscal).

PREPARAÇÃO: Por sorteio, decide-se quem vai jogar com os «contrabandistas» (9) e quem vai jogar com as «forças de defesa do território» (5).

Quem joga com as «forças de defesa do território», coloca o tabuleiro diante de si, de forma a que a linha «branca e vermelha» (fronteira) fique na sua frente (na horizontal). O adversário coloca-se no outro lado do tabuleiro. Seguidamente coloca o «guarda fiscal» na terceira fila (fila do traço branco e vermelho), ao centro, colocando os quatro cães (dois de cada lado).

O adversário coloca diante de si (na primeira fila), lado a lado, os seus nove contrabandistas.

MOVIMENTAÇÃO: Os «contrabandistas» deslocam-se, casa a casa, pelas arestas, para a frente e para os lados. Para trás não é permitido.

Os «cães» deslocam-se na diagonal (pelos vértices) tantas quantas as «casas» que pretenderem, para a frente e para trás.

O «guarda fiscal» desloca-se «casa» a «casa», pelas arestas, em todas as direcções.

OBJECTIVO: O jogador que movimenta os «contrabandistas» pretende fazer passar os seus peões para além da «fronteira» (linha vermelha e branca horizontal).

O jogador que movimenta o «guarda fiscal» e os «cães» pretende «prender o máximo de contrabandistas».

J O G O : Os «cães» e os «contrabandistas» não podem fazer sair do tabuleiro «pedras» adversárias. Os «cães» podem somente impedir o avanço dos «contrabandistas» (colocando-se diântes destes).

O «guarda fiscal» prende os «contrabandistas» quando o primeiro ocupa uma «casa» ocupada pelo segundo. O «guarda fiscal» fica nessa «casa» e o «contrabandista» é retirado e colocado numa das nove casas cinzentas (do fundo do tabuleiro). Está assim fora do jogo.

Quando um «contrabandista» ultrapassa a «fronteira», fica na «casa» cinzenta onde chegou.

Os «cães» e o «segundo fiscal» nunca podem ultrapassar a «fronteira».

Nenhuma «pedra» pode passar por cima da outra.

FIM DO JOGO: Quando na zona verde do tabuleiro já não existem «contrabandistas», termina o jogo.

Conta-se então quantos «contrabandistas» ultrapassaram a «fronteira». Seguidamente vira-se o tabuleiro e o jogador que jogou com os «contrabandistas» jogará, no segundo jogo, com o «guarda fiscal» e os quatro cães.

Terminado esse segundo jogo, volta-se a contar quantos «contrabandistas» conseguiram passar a «fronteira».

O jogador que conseguir fazer passar mais «contrabandistas» pela «fronteira», ganhará o jogo (composto por duas partidas).