

JOGOS ROMANOS



Moinho

» Na sua vez, cada jogador coloca 1 ficha no tabuleiro tentando colocar 3 peças em linha;

» Quando todas as peças estiverem colocadas, os jogadores tentam movimentá-las de modo a colocar as fichas em linha recta;

» Após introdução de todas as peças, consiste em deslizar uma peça ao longo de um segmento marcada no tabuleiro, para uma casa adjacente (contíguo, próximo, ao lado) que esteja vazia;

» Quando um jogador fizer "três em linha" pode retirar uma ficha do adversário, à sua escolha, excepto as que estiverem a fazer "três em linha";

» Só o próprio jogador é que pode desfazer o seu "moinho";

» As fichas retiradas do tabuleiro são eliminadas;

» Ganha o jogo, quem conseguir reduzir as fichas do adversário para 2 não podendo fazer "três em linha", ou quem bloquear as fichas do adversário.

REGRAS

» Na sua vez, cada jogador coloca 1 ficha no tabuleiro tentando colocar 3 peças em linha;

» Quando todas as peças estiverem colocadas, os jogadores tentam movimentá-las de modo a colocar as fichas em linha recta;

» Após introdução de todas as peças, consiste em deslizar uma peça ao longo de um segmento marcada no tabuleiro, para uma casa adjacente (contíguo, próximo, ao lado) que esteja vazia;

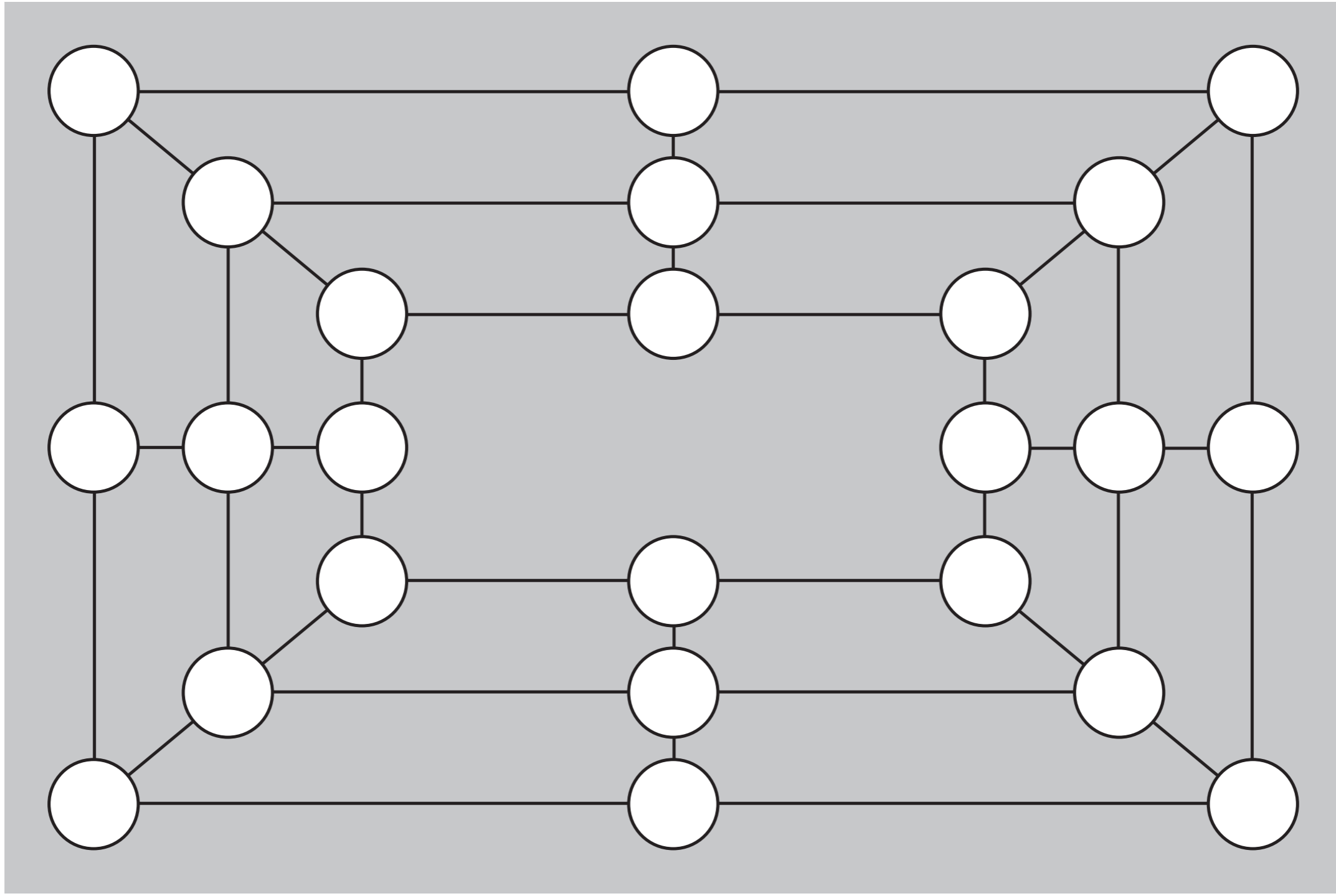
» Quando um jogador fizer "três em linha" pode retirar uma ficha do adversário, à sua escolha, excepto as que estiverem a fazer "três em linha";

» Só o próprio jogador é que pode desfazer o seu "moinho";

» As fichas retiradas do tabuleiro são eliminadas;

» Ganha o jogo, quem conseguir reduzir as fichas do adversário para 2 não podendo fazer "três em linha", ou quem bloquear as fichas do adversário.

JOGO DO MOINHO (Merellus)
NMR. DE PARTICIPANTES
 2 jogadores
NMR. DE PEÇAS
 18 fichas de jogo



JOGOS ROMANOS

JOGO DO MOINHO (Merellus)

NMR. DE PARTICIPANTES
 2 jogadores
NMR. DE PEÇAS
 18 fichas de jogo

OBJECTIVO DO JOGO
 Colocar três fichas em linha
 – “três em linha”

REGRAS

» Na sua vez, cada jogador coloca 1 ficha no tabuleiro tentando colocar 3 peças em linha;

» Quando todas as peças estiverem colocadas, os jogadores tentam movimentá-las de modo a colocar as fichas em linha recta;

» Após introdução de todas as peças, consiste em deslizar uma peça ao longo de um segmento marcada no tabuleiro, para uma casa adjacente (contíguo, próximo, ao lado) que esteja vazia;

» Quando um jogador fizer "três em linha" pode retirar uma ficha do adversário, à sua escolha, excepto as que estiverem a fazer "três em linha";

» Só o próprio jogador é que pode desfazer o seu "moinho";

» As fichas retiradas do tabuleiro são eliminadas;

» Ganha o jogo, quem conseguir reduzir as fichas do adversário para 2 não podendo fazer "três em linha", ou quem bloquear as fichas do adversário.

Moinho

NMR. DE PARTICIPANTES 2 jogadores
NMR. DE PEÇAS 15 fichas de jogo, para cada jogador e usa três dados.

OBJECTIVO DO JOGO

fazer o percurso da casa 1 à 24 com as 15 fichas. Vence quem colocar fora do tabuleiro o maior número de peças, após percorrer as 24 casas.

REGRAS

» Lançam-se os dados para decidir quem inicia a partida;

» Usa três dados. Move-se 1, 2 ou 3 peças. Distribuem-se os pontos por 1, 2 ou as 3

peças. Se possível, é obrigatório utilizar toda a pontuação dos dados.

» O jogador lança os dados, pode mover uma ou mais fichas, isto é, pode somar o valor dos dois dados para avançar uma ou mais fichas, ou avançar uma

ficha de cada vez que lança o dado. Exemplo: se os dados marcarem 2, 4 e 3, podemos colocar uma ficha na casa 2, outra na casa 3 e outra na casa 4, ou uma

na casa 6 (2+4) e outra na casa 3... E outras combinações do género;

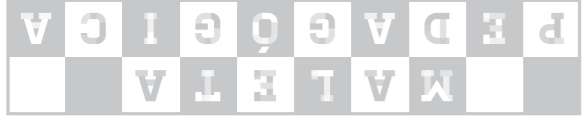
» Pode parar nas casas que sejam ocupadas por várias fichas do próprio jogador, ou apenas por uma ficha do adversário; neste caso a ficha do adversário é retirada do jogo;

» Não se pode mover a peça para uma casa que tenha mais que uma ficha do adversário;

» Não há número limitado de fichas numa mesma casa; Só se podem retirar peças do tabuleiro quando todas as peças do jogador estiverem no último quarto do percurso.

» No fim não é necessário o dado marcar o número exacto, mas o suficiente para passar a casa 24.

TABULA



| | |
|------|--------|
| I | XXIX |
| II | XXVIII |
| III | XXVII |
| IV | XXVI |
| V | XXV |
| VI | XXIV |
| VII | XXIII |
| VIII | XXII |
| IX | XXI |
| X | XX |
| XI | XIX |
| XII | XVIII |

JOGOS ROMANOS

O TABULA (Duodecim Scripta)

NMR. DE PARTICIPANTES 2 jogadores
NMR. DE PEÇAS 15 fichas de jogo, para cada jogador e usa três dados.

OBJECTIVO DO JOGO

fazer o percurso da casa 1 à 24 com as 15 fichas. Vence quem colocar fora do tabuleiro o maior número de peças, após percorrer as 24 casas.

REGRAS

» Lançam-se os dados para decidir quem inicia a partida;

» Usa três dados. Move-se 1, 2 ou 3 peças. Distribuem-se os pontos por 1, 2 ou as 3 peças. Se possível, é obrigatório utilizar toda a pontuação dos dados.

» O jogador lança os dados, pode mover uma ou mais fichas, isto é, pode somar o valor dos dois dados para avançar uma ou mais fichas, ou avançar uma ficha de cada vez que lança o dado. Exemplo: se os dados marcarem 2, 4 e 3, podemos colocar uma ficha na casa 2, outra na casa 3 e outra na casa 4, ou uma na casa 6 (2+4) e outra na casa 3... E outras combinações do género;

» Pode parar nas casas que sejam ocupadas por várias fichas do próprio jogador, ou apenas por uma ficha do adversário; neste caso a ficha do adversário é retirada do jogo;

» Não se pode mover a peça para uma casa que tenha mais que uma ficha do adversário;

» Não há número limitado de fichas numa mesma casa;

» Só se podem retirar peças do tabuleiro quando todas as peças do jogador estiverem no último quarto do percurso.

» No fim não é necessário o dado marcar o número exacto, mas o suficiente para passar a casa 24.

TABULA



JOGOS ROMANOS

MALETA
PEDAGÓGICA

SOLDADO

JOGO DO SOLDADO (Ludus Latrunculorum)

NMR. DE PARTICIPANTES 2 jogadores
NMR. DE PEÇAS 34 fichas de jogo – 16 fichas e um Dux por cada jogador.

OBJECTIVO DO JOGO
eliminar o maior número de fichas do adversário.

REGRAS

1A. FASE

» Cada jogador coloca duas fichas de cada vez no tabuleiro em qualquer dos quadrados vazios. Depois de colocadas as 32 fichas (16 de cada) posiciona o Dux (o general).

2A. FASE

» Na sua vez, cada jogador movimenta uma ficha em qualquer direcção, uma casa de cada vez, excepto na diagonal, de forma a tentar capturar as fichas e o Dux do adversário. Para isso tem de bloquear uma peça, numa linha vertical ou horizontal, entre duas das suas próprias fichas. No entanto, uma peça pode jogar para o espaço entre duas adversárias sem ser capturada.

» As fichas capturadas são eliminadas do jogo.

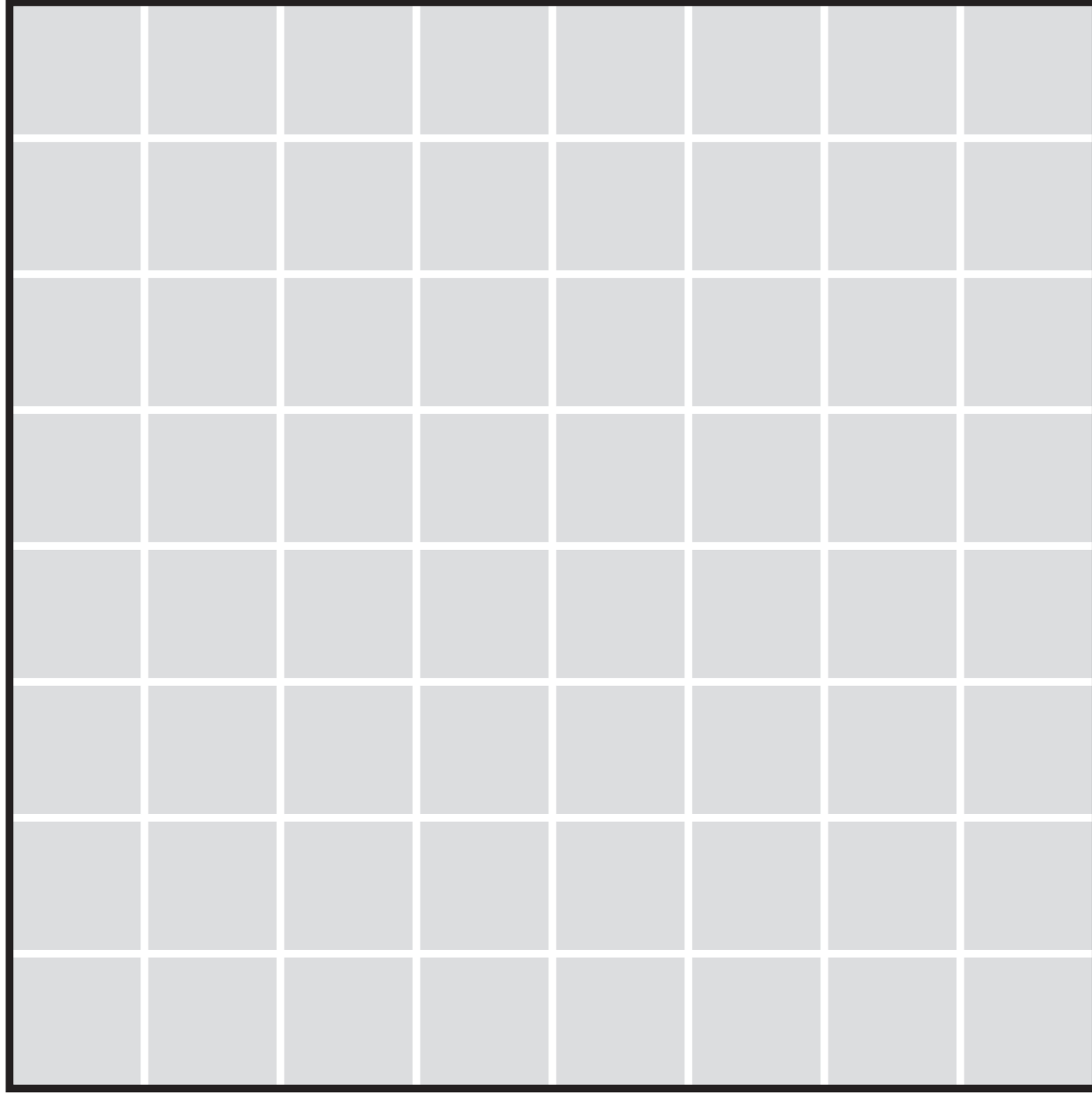
» Quem capturou 1 ficha volta a jogar e é a peça que acabou de se mover que joga outra vez;

» O Dux, ou general, movimenta-se como as outras fichas, mas pode saltar por cima da peça do adversário, para uma casa vazia, para bloquear e capturar uma ficha. Atenção: o Dux pode assim capturar, mas não tem de o fazer.

» O Dux também se pode "matar", tal como, as outras peças;

» Ganha quem eliminar o maior número de fichas do adversário;

» A partida termina quando não é possível proceder a qualquer jogada e neste caso, ganha quem tiver o maior número de peças em jogo. Se não houver capturas durante 30 lances, o jogo acaba. Ganha quem tiver mais peças.



MALETA
PEDAGÓGICA

JOGOS ROMANOS

JOGO DO SOLDADO (Ludus Latrunculorum)

NMR. DE PARTICIPANTES 2 jogadores
NMR. DE PEÇAS 34 fichas de jogo – 16 fichas e um Dux por cada jogador.

OBJECTIVO DO JOGO
eliminar o maior número de fichas do adversário.

REGRAS

1A. FASE

» Cada jogador coloca duas fichas de cada vez no tabuleiro em qualquer dos quadrados vazios. Depois de colocadas as 32 fichas (16 de cada) posiciona o Dux (o general).

2A. FASE

» Na sua vez, cada jogador movimenta uma ficha em qualquer direcção, uma casa de cada vez, excepto na diagonal, de forma a tentar capturar as fichas e o Dux do adversário. Para isso tem de bloquear uma peça, numa linha vertical ou horizontal, entre duas das suas próprias fichas. No entanto, uma peça pode jogar para o espaço entre duas adversárias sem ser capturada.

» As fichas capturadas são eliminadas do jogo;

» Quem capturou 1 ficha volta a jogar e é a peça que acabou de se mover que joga outra vez;

» O Dux, ou general, movimenta-se como as outras fichas, mas pode saltar por cima da peça do adversário, para uma casa vazia, para bloquear e capturar uma ficha. Atenção: o Dux pode assim capturar, mas não tem de o fazer.

» O Dux também se pode "matar", tal como, as outras peças;

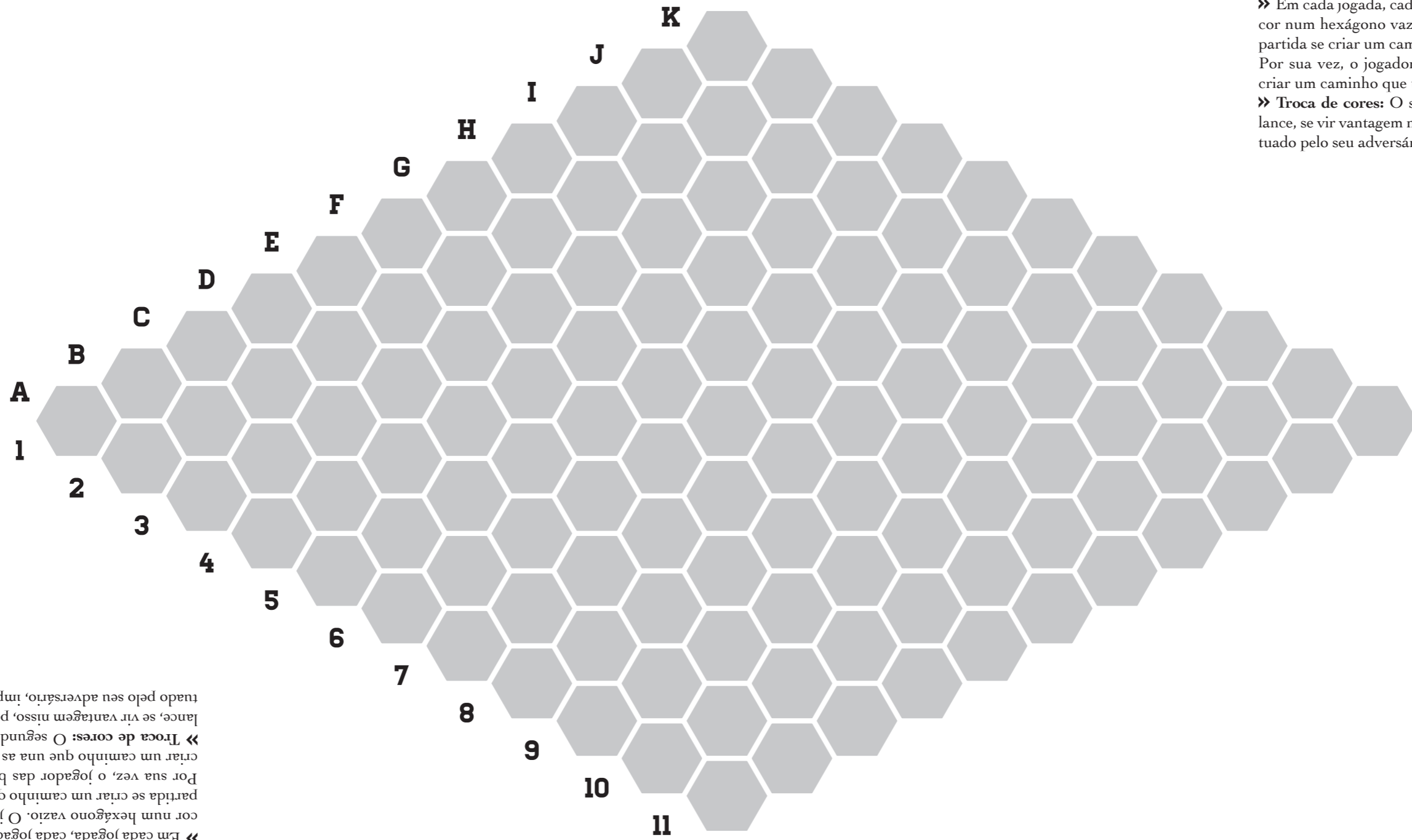
» Ganha quem eliminar o maior número de fichas do adversário;

» A partida termina quando não é possível proceder a qualquer jogada e neste caso, ganha quem tiver o maior número de peças em jogo. Se não houver capturas durante 30 lances, o jogo acaba. Ganha quem tiver mais peças.

SOLDADO

JOGOS MATEMÁTICOS

MALETA
PEDAGÓGICA



HEX (Autor: Piet Hein e John Nash)

NMR. DE PARTICIPANTES 2 jogadores
NMR. DE PEÇAS 100 peças, 50 de cada cor.

OBJECTIVO DO JOGO

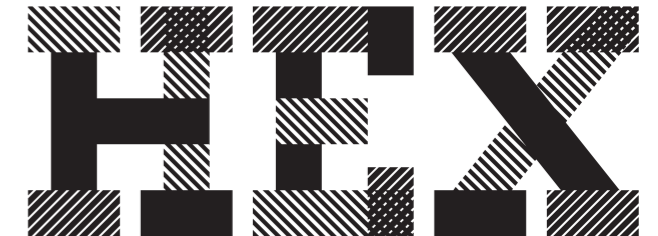
Criar um caminho que una as duas margens da sua cor.

REGRAS

- » O jogo inicia-se com o tabuleiro inicialmente vazio;
- » Em cada jogada, cada jogador coloca uma peça da sua cor num hexágono vazio. O jogador das pretas ganha a partida se criar um caminho que una as margens negras. Por sua vez, o jogador das brancas ganha a partida se criar um caminho que una as margens brancas;
- » **Troca de cores:** O segundo jogador, no seu primeiro lance, se vir vantagem nisso, pode aproveitar o lance efectuado pelo seu adversário, impondo troca de cores.

JOGOS MATEMÁTICOS

MALETA
PEDAGÓGICA



HEX (Autor: Piet Hein e John Nash)

NMR. DE PARTICIPANTES 2 jogadores
NMR. DE PEÇAS 100 peças, 50 de cada cor.

OBJECTIVO DO JOGO

Criar um caminho que una as duas margens da sua cor.

REGRAS

- » O jogo inicia-se com o tabuleiro inicialmente vazio;
- » Em cada jogada, cada jogador coloca uma peça da sua cor num hexágono vazio. O jogador das pretas ganha a partida se criar um caminho que una as margens negras. Por sua vez, o jogador das brancas ganha a partida se criar um caminho que una as margens brancas;
- » **Troca de cores:** O segundo jogador, no seu primeiro lance, se vir vantagem nisso, pode aproveitar o lance efectuado pelo seu adversário, impondo troca de cores.



JOGOS MATEMÁTICOS



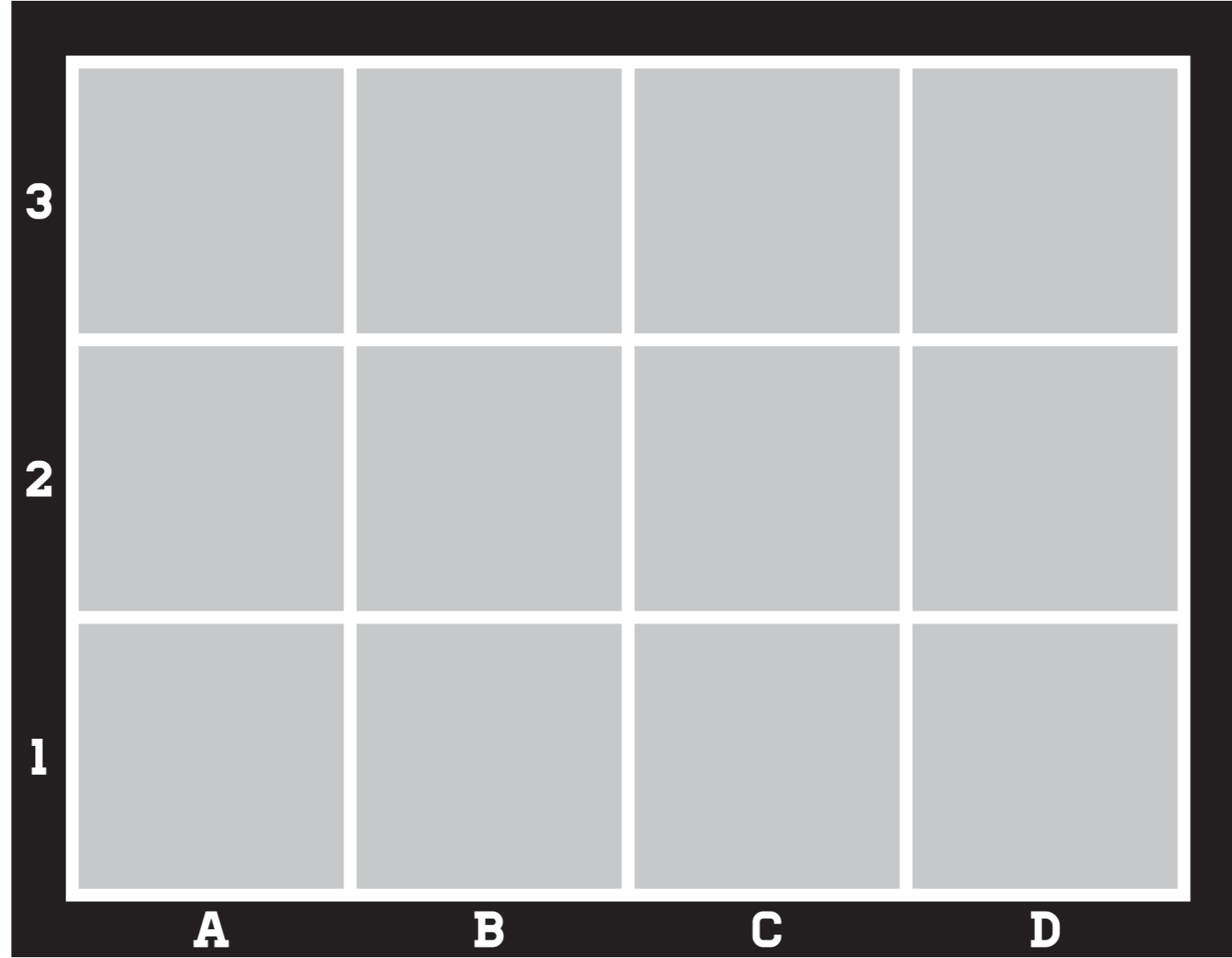
SEMÁFORO

REGRAS
» O jogo inicia-se com o tabuleiro inicialmente vazio;
» Em cada jogada, cada jogador realiza uma das seguintes acções: Coloca uma peça verde num quadrado vazio; substitui uma peça verde por uma amarela; substitui uma peça amarela por uma vermelha. As peças vermelhas não podem ser substituídas. Isto significa que o jogo tem de terminar sempre: à medida que o tabuleiro fica com peças vermelhas, é inevitável que surja uma linha de 3 peças.

OBJECTIVO DO JOGO
Ser o primeiro a conseguir uma linha de 3 peças da mesma cor na horizontal, vertical ou diagonal.

NMR. DE PARTICIPANTES 2 jogadores
NMR. DE PEÇAS 8 peças verdes, 8 marelas e 8 vermelhas partilhadas pelos jogadores.

SEMÁFORO (Autor: Alan Parr)



SEMÁFORO (Autor: Alan Parr)

NMR. DE PARTICIPANTES 2 jogadores
NMR. DE PEÇAS 8 peças verdes, 8 marelas e 8 vermelhas partilhadas pelos jogadores.

OBJECTIVO DO JOGO
Ser o primeiro a conseguir uma linha de 3 peças da mesma cor na horizontal, vertical ou diagonal.

REGRAS
» O jogo inicia-se com o tabuleiro inicialmente vazio;
» Em cada jogada, cada jogador realiza uma das seguintes acções: Coloca uma peça verde num quadrado vazio; substitui uma peça verde por uma amarela; substitui uma peça amarela por uma vermelha. As peças vermelhas não podem ser substituídas. Isto significa que o jogo tem de terminar sempre: à medida que o tabuleiro fica com peças vermelhas, é inevitável que surja uma linha de 3 peças.

SEMÁFORO



JOGOS MATEMÁTICOS

« Quando existem poucas sementes no tabuleiro e se cria uma situação que se repete ciclicamente, sem que os jogadores possam ou queira evitá-lo, cada jogador recolhe as sementes que se encontram nas suas casas e coloca-as nos respectivos depósitos.

« Quando um jogador fica sem sementes e o adversário não pode jogar de forma a introduzir algumas sementes nas casas desse jogador, a partida termina e o adversário recolhe as sementes que estão para o seu depósito. Ganha quem tiver um maior número de sementes;

« Quando um jogador captura a maioria das sementes — 25 ou mais — a partida finaliza e esse jogador ganha;

FIM DE PARTIDA

« Quando um jogador realiza um movimento e fica sem sementes, o adversário é obrigado a efectuar uma jogada em que introduza uma ou várias sementes do lado desse jogador. Se um jogador realiza uma captura e deixa o adversário sem sementes, é obrigado a jogar novamente, de forma a introduzir uma ou várias sementes nas casas dele.

REGRAS SUPLEMENTARES

« Quando um jogador realiza uma jogada e captura a última semente na casa do adversário, esta ficar com quatro ou mais sementes, o jogador não as pode capturar. Se a casa estiver vazia e ficar com uma semente após a jogada, também não haverá captura.

« Se a(s) casa(s) anterior(es) a essa também tiver(em) duas ou três sementes, o jogador captura-as e guarda-as no seu depósito. A captura é interrompida na primeira casa que não tenha esse número de sementes.

« Quando, ao colocar a última semente numa casa do adversário, esta ficar com duas ou três sementes, o jogador retira-as e coloca-as no seu depósito.

CAPTURAS

« Quando uma casa contém 12 ou mais sementes, o jogador dá uma volta completa ao tabuleiro, saltando a casa onde partiu;

« Quando uma casa contém 4 sementes em jogadas seguintes, no sentido anti-horário. Esta regra mantém-se para todas as jogadas;

« No início do jogo são colocadas 4 sementes em cada uma das doze casas. O jogador que abre o jogo colhe todas as sementes de um dos seus buracos e distribui-as, uma a uma, nos buracos seguintes, no sentido anti-horário.

« No tabuleiro existem duas filas, cada uma com seis buracos circulares, chamados casas, nos quais se encontram as sementes em jogo.

REGRAS

« Quando um jogador captura a maioria das sementes — 25 ou mais — a partida finaliza e esse jogador ganha;

OBJECTIVO DO JOGO

« Quando um jogador realiza um movimento e fica sem sementes, o adversário é obrigado a efectuar uma jogada em que introduza uma ou várias sementes do lado desse jogador;

« Quando uma casa contém 12 ou mais sementes, o jogador dá uma volta completa ao tabuleiro, saltando a casa onde partiu;

« Quando uma casa contém 4 sementes em jogadas seguintes, no sentido anti-horário. Esta regra mantém-se para todas as jogadas;

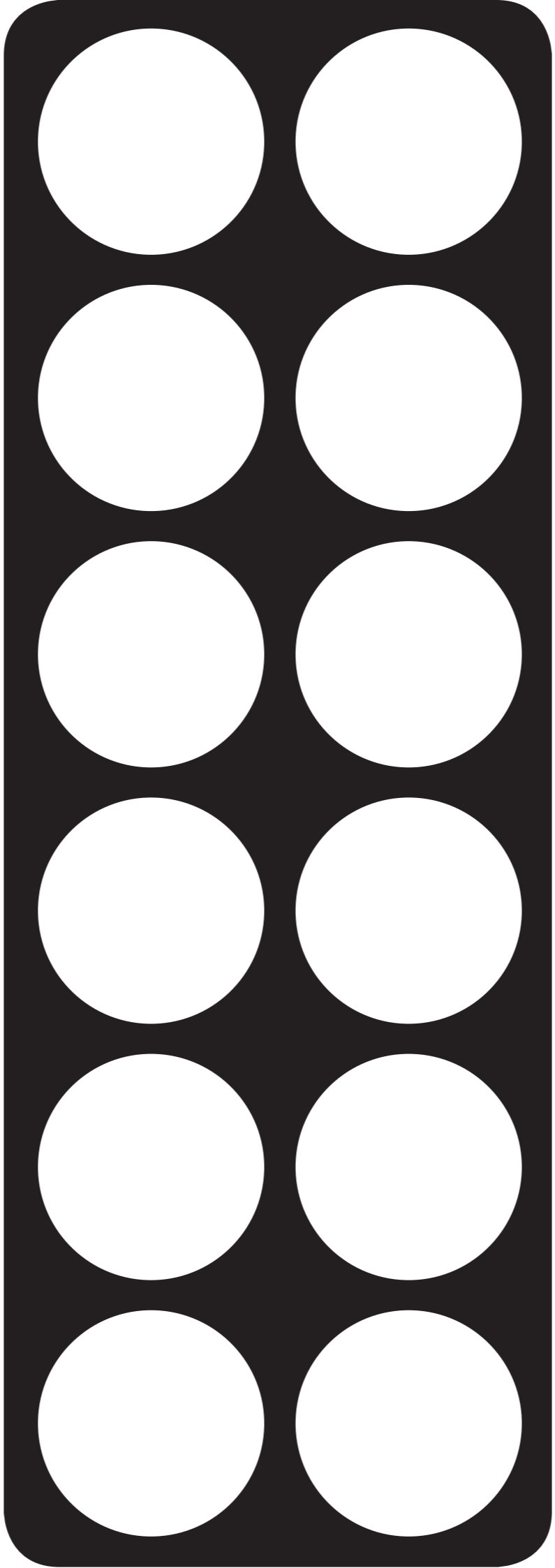
« No início do jogo são colocadas 4 sementes em cada uma das doze casas. O jogador que abre o jogo colhe todas as sementes de um dos seus buracos e distribui-as, uma a uma, nos buracos seguintes, no sentido anti-horário.

OURI

NMR. DE PARTICIPANTES 2 jogadores

NMR. DE PECAS 48 sementes (ou outros objectos pequenos, tais como avelãs ou pedras)

MATERIAL 2 caixas de 6 ovos ou uma caixa de 12 ovos



OURI

NMR. DE PARTICIPANTES 2 jogadores

NMR. DE PECAS 48 sementes (ou outros objectos pequenos, tais como avelãs ou pedras)

MATERIAL 2 caixas de 6 ovos ou uma caixa de 12 ovos

OBJECTIVO DO JOGO

« Quando um jogador realiza um movimento e fica sem sementes, o adversário é obrigado a efectuar uma jogada em que introduza uma ou várias sementes do lado desse jogador;

« Quando uma casa contém 12 ou mais sementes, o jogador dá uma volta completa ao tabuleiro, saltando a casa onde partiu;

« Quando uma casa contém 4 sementes em jogadas seguintes, no sentido anti-horário. Esta regra mantém-se para todas as jogadas;

« No início do jogo são colocadas 4 sementes em cada uma das doze casas. O jogador que abre o jogo colhe todas as sementes de um dos seus buracos e distribui-as, uma a uma, nos buracos seguintes, no sentido anti-horário.

« Quando existem poucas sementes no tabuleiro e se cria uma situação que se repete ciclicamente, sem que os jogadores possam ou queira evitá-lo, cada jogador recolhe as sementes que se encontram nas suas casas e coloca-as nos respectivos depósitos.

« Quando um jogador realiza uma jogada e captura a última semente na casa do adversário, esta ficar com quatro ou mais sementes, o jogador não as pode capturar. Se a casa estiver vazia e ficar com uma semente após a jogada, também não haverá captura.

« Quando um jogador realiza uma jogada e captura a última semente na casa do adversário, esta ficar com quatro ou mais sementes, o jogador não as pode capturar. Se a casa estiver vazia e ficar com uma semente após a jogada, também não haverá captura.

CAPTURAS

« Quando, ao colocar a última semente numa casa do adversário, esta ficar com duas ou três sementes, o jogador retira-as e coloca-as no seu depósito.

« Quando, ao colocar a última semente numa casa do adversário, esta ficar com duas ou três sementes, o jogador retira-as e coloca-as no seu depósito.

« Quando, ao colocar a última semente numa casa do adversário, esta ficar com duas ou três sementes, o jogador retira-as e coloca-as no seu depósito.

« Quando, ao colocar a última semente numa casa do adversário, esta ficar com duas ou três sementes, o jogador retira-as e coloca-as no seu depósito.

REGRAS SUPLEMENTARES

« Quando uma casa contém 12 ou mais sementes, o jogador dá uma volta completa ao tabuleiro, saltando a casa onde partiu;

« Quando uma casa contém 4 sementes em jogadas seguintes, no sentido anti-horário. Esta regra mantém-se para todas as jogadas;

« No início do jogo são colocadas 4 sementes em cada uma das doze casas. O jogador que abre o jogo colhe todas as sementes de um dos seus buracos e distribui-as, uma a uma, nos buracos seguintes, no sentido anti-horário.

« No tabuleiro existem duas filas, cada uma com seis buracos circulares, chamados casas, nos quais se encontram as sementes em jogo.

FIM DE PARTIDA

« Quando um jogador realiza um movimento e fica sem sementes, o adversário é obrigado a efectuar uma jogada em que introduza uma ou várias sementes do lado desse jogador;

« Quando uma casa contém 12 ou mais sementes, o jogador dá uma volta completa ao tabuleiro, saltando a casa onde partiu;

« Quando uma casa contém 4 sementes em jogadas seguintes, no sentido anti-horário. Esta regra mantém-se para todas as jogadas;

« No início do jogo são colocadas 4 sementes em cada uma das doze casas. O jogador que abre o jogo colhe todas as sementes de um dos seus buracos e distribui-as, uma a uma, nos buracos seguintes, no sentido anti-horário.

« Quando existem poucas sementes no tabuleiro e se cria uma situação que se repete ciclicamente, sem que os jogadores possam ou queira evitá-lo, cada jogador recolhe as sementes que se encontram nas suas casas e coloca-as nos respectivos depósitos.

GATOS & CÃES

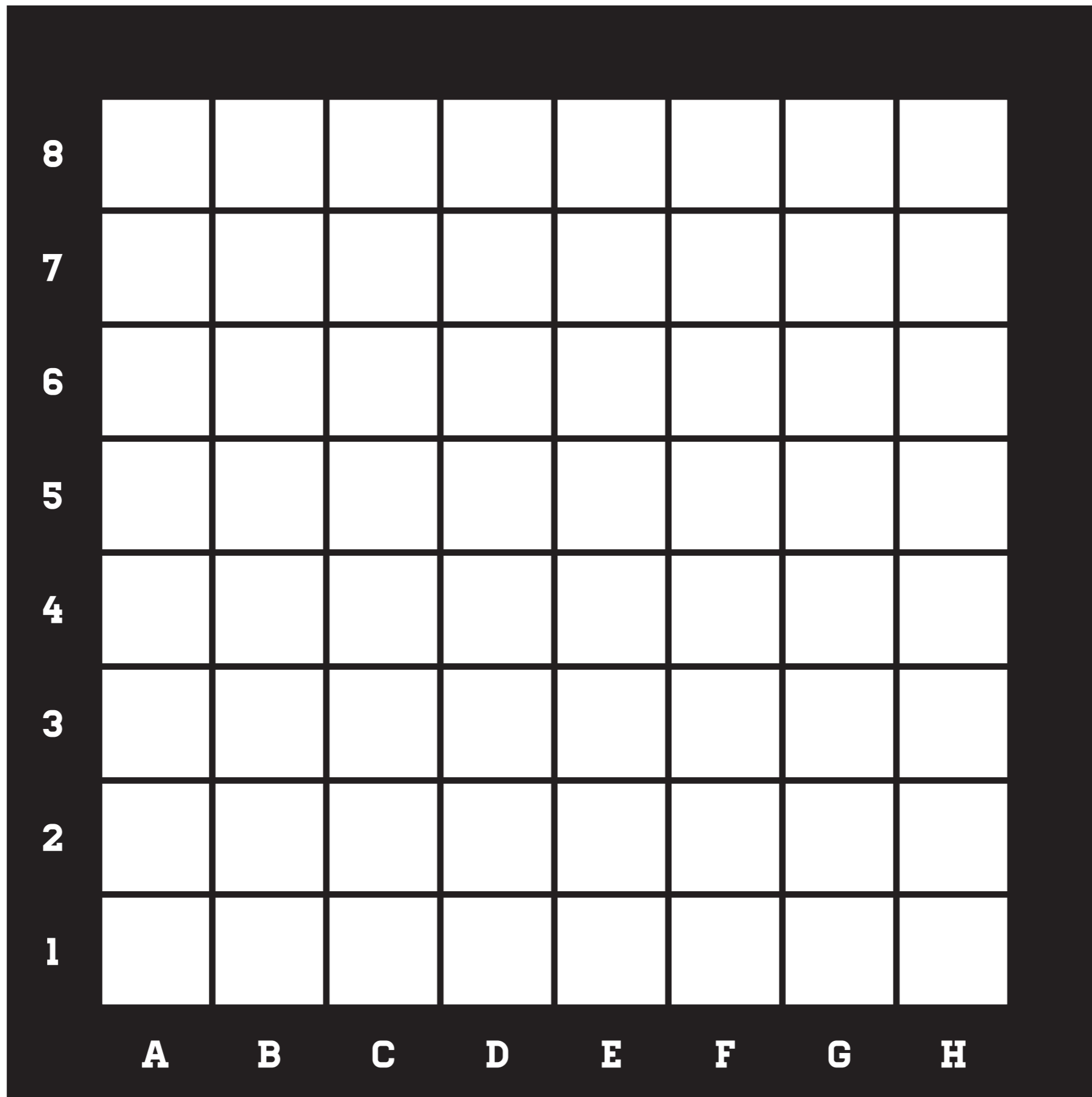
REGRAS
 « Cada jogador, alternadamente, coloca uma peça sua numa casa vazia. Começam os gatos. O primeiro gato deve ser colocado na zona central;
 « Quando colocam um novo bicho de estimação no tabuleiro, os jogadores não podem colocar um gato ao lado de um cão (na horizontal ou na vertical) nem um cão ao lado de um gato;

OBJECTIVO DO JOGO
 Ganha o jogador que realizar a última jogada.

NMR. DE PARTICIPANTES 2 jogadores
NMR. DE PEÇAS 28 peças gato e 28 peças cão (representadas respectivamente por peças negras e brancas).

(Autor: Simon Norton, 1970s)

GATOS & CÃES



GATOS & CÃES
 (Autor: Simon Norton, 1970s)

NMR. DE PARTICIPANTES 2 jogadores
NMR. DE PEÇAS 28 peças gato e 28 peças cão (representadas respectivamente por peças negras e brancas).

OBJECTIVO DO JOGO
 Ganha o jogador que realizar a última jogada.

REGRAS
 » Cada jogador, alternadamente, coloca uma peça sua numa casa vazia. Começam os gatos. O primeiro gato deve ser colocado na zona central;
 » Quando colocam um novo bicho de estimação no tabuleiro, os jogadores não podem colocar um gato ao lado de um cão (na horizontal ou na vertical) nem um cão ao lado de um gato;

GATOS & CÃES