

01. COMO FAZER O JOGO

Material

- Tesoura
- Cola em bastão
- Cola branca
- Régua
- Linha grossa (de bordar, por exemplo)
- Papel cartão (32 x 32 cm)
- Papelão HORLLE, compensado de madeira fino, eucatex ou material equivalente (32 x 32 cm)
- Contact transparente (40 x 40 cm)
- Papel seda (8 folhas, duas de cada cor)
- 4 búzios (ou 4 tampinhas de garrafa ou 2 sementes cortadas ao meio)

Passos para a confecção do tabuleiro



1. Corte em papel cartão um grande quadrado de 32x 32cm, marque as margens de 4 em 4 cm.
2. Faça pequenos piques nas marcações feitas (de 4 em 4 cm)
3. Prenda uma linha de bordar em um dos picotes e quadricule o tabuleiro com a linha, obtendo um quadriculado de 8 x 8 casas.



4. Cole o tabuleiro de papel cartão sobre um quadrado do mesmo tamanho de papelão HORLLE, compensado de madeira fino, eucatex ou material equivalente.
5. Nas quatro casas centrais do tabuleiro e nas duas casas centrais das fileiras externas, cole a linha em X em cada quadrado.
6. Você terá 16 quadrados com X no tabuleiro.
7. Plastifique com contact transparente o seu tabuleiro.

Passos para a confecção das peças

1. Enrole meia folha de papel de seda colorido, fazendo um canudinho e colando a ponta final com cola branca.
2. Achate o canudo e o enrole colando com cola branca, até que a pecinha fique com a dimensão desejada. Se necessário, acrescente um segundo canudo de papel seda para alargar o tamanho da sua peça. Quando ela estiver pronta, passe cola branca na peça toda e eleve, ligeiramente o seu centro. Aguarde a secagem.
3. Faça 8 peças para o jogo, sendo duas de cada cor.



Dados

Os pontos neste jogo são obtidos a partir de 4 búzios. Este tipo de concha é facilmente encontrado em lojas de artigos religiosos. Os búzios podem ser substituídos por tampinhas de garrafa, sementes ou pequenos cilindros de madeira, partidos ao meio (podem ser feitos de lápis), ou qualquer outro objeto que possa indicar frente e verso.



02. COMO JOGAR ASHTAPADA E VARIAÇÕES

ASHTAPADA - Oito passos

O **ashtapada** é um ancestral dos jogos de percurso, onde o avanço depende do que indicam dados, conchas ou bastões. Ele aparece na série dos jogos citados nos **Dialogues de Buddha**. O percurso ocorre em um tabuleiro básico de oito casas por oito, encontrado até hoje nos tabuleiros de xadrez. As peças se movimentam em espiral do exterior em direção ao centro do tabuleiro. É um jogo para 2 a 4 participantes, que dispõem de dois peões cada um.

Objetivo do jogo

Levar os peões, em espiral, das fileiras externas às casas centrais do tabuleiro. Vence o jogador que primeiro levar seus dois peões ao centro do tabuleiro. Ele só entra no centro do tabuleiro através de uma das duas casas centrais que tem diante de si.

Preparação do jogo

- Cada jogador coloca seus peões nas duas casas assinaladas com X que tem diante de si, na fileira externa do tabuleiro.
- Só poderá começar a movimentar seu primeiro peão quando obtiver 3 fendas para cima, ao lançar os quatro búzios. Movimentará, então, uma casa à esquerda, no sentido dos ponteiros do relógio, dando início ao seu percurso e passando a vez ao jogador seguinte. Se obtiver novamente esta pontuação, poderá optar por inserir o seu segundo peão no percurso, mesmo que o primeiro não tenha chegado ao objetivo.

Desenvolvimento do jogo

- Uma vez que o peão esteja inserido no percurso, o jogador deve movimentá-lo, no sentido horário, de acordo com os pontos obtidos nos búzios:
 - uma fenda para cima: anda uma casa;
 - duas fendas para cima: anda duas casas;
 - três fendas para cima: anda uma casa ou insere um peão no tabuleiro;
 - quatro fendas para cima: anda quatro casas e
 - todas as fendas para baixo: anda oito casas, ashtapada, que sorte!
- Captura: todas as vezes que um peão chegar a uma casa já ocupada por um peão adversário, este é retirado do jogo e deverá ser recolocado. Ele volta para a casa central da fileira exterior (como no início do jogo) e o jogador deve obter 3 pontos para inseri-lo no percurso.
- Refúgios: há no tabuleiro 16 casas assinaladas com X, são refúgios, nenhuma peça pode ser capturada nestas casas.

Final da partida

- Cada jogador deve chegar com os seus dois peões nas duas casas centrais do tabuleiro diante de si, realizando um percurso simétrico àquele do(s) seu(s) adversário(s). O primeiro jogador a chegar com os seus dois peões é o vencedor.

X			X	X			X
X			X	X			X
X			X	X			X
X			X	X			X

ASHTAPADA (Índia, Século V aC)
e de si, na fileira externa do tabuleir

ASHTA-CHANGA - Cinco passos

O **ashta-changa** é uma versão moderna do **ashta-pada**, em um tabuleiro quadrado de 5 x 5 casas. Cinco casas são marcadas com uma cruz. **Thyyam** é um outro nome para este jogo. O mesmo tabuleiro é também usado para o **sadurangam**, jogado de maneira análoga.

		X		
X		X		X
		X		

ASHTA-CHANGA (Índia)

ASHTA-KASHTE

Mesmo princípio do jogo precedente, em um tabuleiro 7 x 7.

X			X			X
X			X			X
X			X			X

ASHTA-KASHTE (Bengala)

DASAPADA

O **dasapada** faz parte da lista de jogos dos "Dialogues de Bouddha". Mesmo princípio que o **ashtapada**, mas com um tabuleiro 10 x 10 casas.

X			X	X					X
X			X	X					X
X			X	X					X
X			X	X					X

DASAPADA (Índia)