

AMIGA RAQUEL, AMIGO JÚLIO

Este jogo nos foi apresentado pela amiga Raquel Zumbano Altman. Ele havia chegado nas suas mãos através de um amigo, já sem a tampa da caixa, já sem nome. Encantamo-nos com suas réguas, com sua versatilidade e com o desafio que propunha. Não havíamos entendido, no entanto, o nome do jogo. Ela nos contou que o rebatizara com o nome do amigo, Júlio.

A Raquel será sempre a companheira querida nas trilhas do brincar das crianças deste nosso país, mesmo que não possamos compartilhar mais uma partida no tabuleiro. Fazer o "Amigo Júlio" chegar, rebatizado outra vez, às mãos de gente grande e pequena é uma forma de homenagear esta amiga querida.

COMO FAZER O JOGO

Material necessário

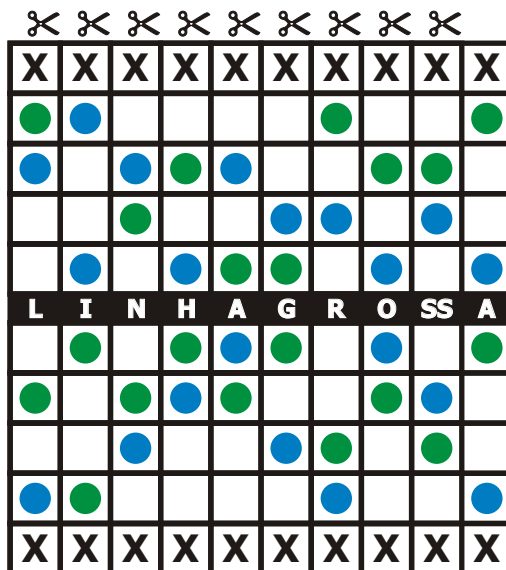
- Um pedaço de papelão HORLLE ou papel cartão de 30 x 30 cm
- Tesoura, estilete ou guilhotina
- 60 adesivos coloridos de duas cores diferentes (30 de cada)
- Caneta para retro-projetor

O tabuleiro

O tabuleiro é composto por 10 réguas de igual dimensão (30x3cm), em cartão, subdividido em 10 casas:



Cada régua receberá desenhos, gerando o conjunto de réguas verticais (30x30cm):

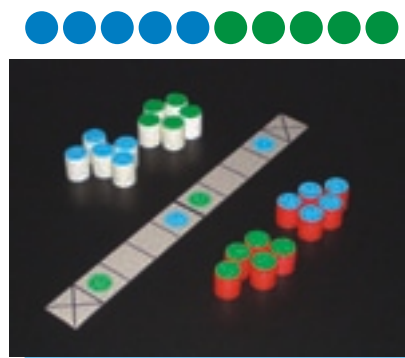


LEGENDA

- X** casas onde serão colocadas as peças de cada jogador no início do jogo
- LINHA GROSSA** traço mais grosso para identificar a linha central do tabuleiro.
- círculos azuis
- círculos verdes

As peças

São necessárias 20 peças, 10 para cada jogador. As peças de cada jogador deverão ter um fundo diferente. Ex.: um receberá 10 peças vermelhas e outro, 10 peças brancas. Das peças vermelhas, 5 terão no seu centro um círculo azul e as outras 5 um círculo verde. O mesmo acontece com as peças brancas. Assim, o conjunto de peças de cada jogador é composto por:



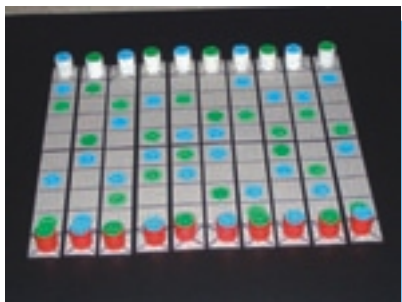
A REGRA DO JOGO

Este é um jogo para 2 jogadores.

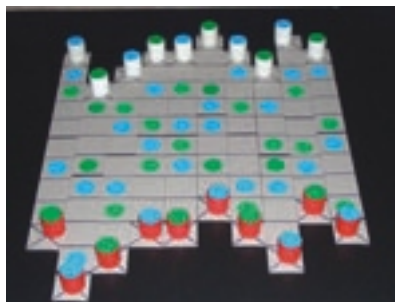
Todas as réguas estarão com a face desenhada voltada para baixo. Depois de misturadas serão viradas e colocadas lado a lado, aleatoriamente, formando um tabuleiro. É evidente que em cada novo jogo o tabuleiro ficará diferente.

Agora, cada jogador coloca as suas 10 peças no ponto de partida, ou seja, sobre os **X**.

Cada jogador deve colocar uma de suas peças com o círculo verde na primeira casa à sua direita; ao lado dela coloca uma peça azul e assim vai alternando até preencher toda a linha dos **X**.



O tabuleiro pronto para o início do jogo

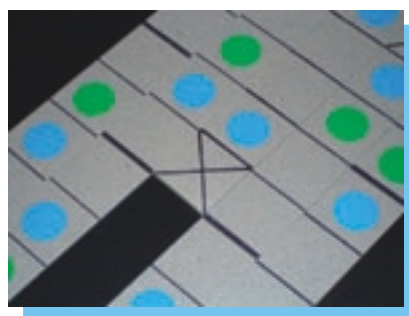


O tabuleiro durante a partida

A **meta** é chegar primeiro nas casas **X** do outro jogador. Como?

Tirada a sorte, o primeiro jogador, para poder caminhar sobre o tabuleiro, fará necessariamente, 2 operações, nesta ordem:

1. Moverá uma das réguas, para frente ou para trás, com o fim de formar caminhos diagonais de círculos da mesma cor.
 - Poderá caminhar, com a régua, **uma** ou no máximo **duas** casas.
 - A extremidade da régua movimentada **não** poderá passar a linha grossa central das réguas vizinhas.



Limite dado pelas réguas vizinhas

2. A movimentação das peças obedecerá as seguintes regras:
 - Somente se poderá caminhar na **diagonal** em qualquer sentido sobre a trilha formada de círculos de mesma cor da peça movimentada.
 - Na caminhada, é permitido **saltar** sobre peça própria ou do outro jogador, desde que contenha círculo da **mesma cor** da peça movimentada.
 - **Não** se poderá saltar sobre casa **sem desenho** nem sobre casas de **partida X**.
 - Numa única jogada é possível caminhar num sentido e **desviar-se** para outro, sempre em diagonal e sobre caminho de mesma cor.
 - A casa de partida, ou de **chegada**, é neutra. Embora não possa ser saltada, é continuação da trilha de qualquer cor. Alcançada, a peça dali **não mais poderá sair**.

Vence quem primeiro alcançar com todas as suas peças as casas de partidas do oponente.