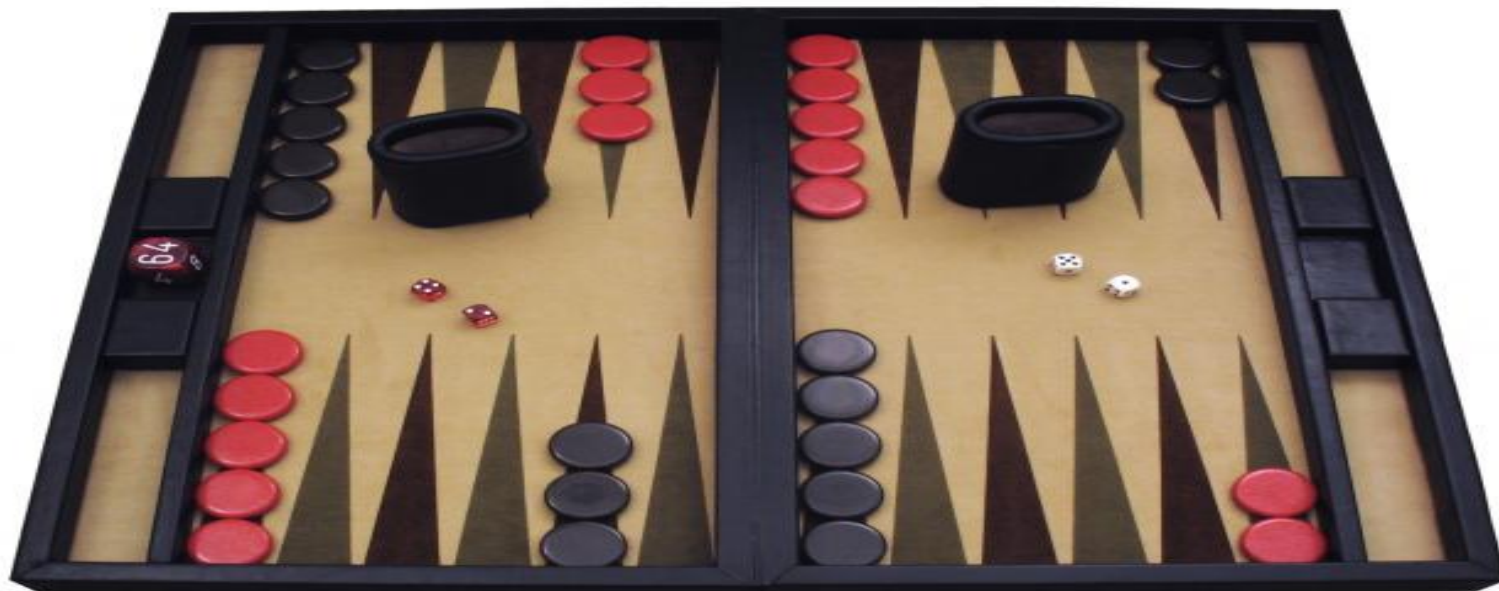




UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
LABORATÓRIO DE ENSINO DE MATEMÁTICA DA
AMAZÔNIA TOCANTINA



Daniela Gonçalves Vilhena
Fabiana Sardinha dos Santos

História

Datado de cerca de 35000 a.C, o Senet era um jogo de tabuleiro praticado no Egito que remotamente é relacionado com o gamão; entretanto duvida-se que o gamão tenha se desenvolvido a partir dele, uma vez que não foram encontrados tabuleiros de Senet no período entre 1500 a.C a 200. Contudo, é considerado um predecessor do gamão.

O Jogo Real de Ur foi descoberto por arqueólogos britânicos nos anos 1922 a 1934 na área que compreendia a antiga Mesopotâmia, na região de Ur (atual Iraque). Escavações em túmulos de antigos nobres sumérios revelaram diversos tabuleiros de madeira, ricamente ornados com lápis-lazúli e madrepérola, cuja reconstrução feita pelos pesquisadores do Museu Britânico revelou ser bastante parecido com o moderno gamão, não obstante não tenham sido encontradas suas regras.



Na Índia havia um jogo chamado *Parchessi*, que parece ser o mais direto predecessor do gamão. Nele as peças ficavam fora do tabuleiro e tinham que percorrê-lo para saírem do lado oposto.

O jogo chamado Narde era praticado na Pérsia Antiga, com formato similar ao jogo romano, com a diferença de que eram usados dois dados para dirigir o movimento das peças. Tal como o moderno gamão, as peças tinham uma posição fixa para o início do jogo; o Narde é referido no Talmude babilônico, datado de cerca de 500 a.C; teria sido inventado por Artaxes I, fundador da Dinastia Sassânida e, como tal império se estendeu até a Índia, é possível que por tal motivo dão-no como originário daquele país.

A partir do século IV a variante romana denominada *Tabula* já tinha, salvo algumas variações pequenas, as feições do gamão atual, e durante a Idade Média era comum a referência ao "jogo de tábula".

O gamão, assim, experimentou tais transformações; sofreu a influência daqueles diversos jogos primitivos do oriente, até ser levado pelos romanos ao Ocidente na configuração do jogo da *tabula*, cuja única diferença do *narde* era que o uso do primeiro desapareceu. As variantes orientais se propagaram junto com a expansão do Islã, até serem levadas novamente à Europa com as Cruzadas.

Gamão no Brasil

Inventários já registram a presença do jogo no país desde o século XVI, e autos do Tribunal do Santo Ofício na Bahia e Pernambuco desde essa época dão conta de blasfêmias proferidas durante partidas, de forma que o gamão, junto às cartas, era uma das formas prováveis de socialização familiar e entre amigos.

Durante a Incontinência Mineira, no final do século XVIII, dentre os bens confiscados do revoltoso José Ayres Gomes estava um "*tabuleiro de jogar gamão com suas tabelas respectivas*"; consta ainda que os inconfidentes em suas atividades sociais, festas e jogos, falavam muito quando bebiam, o que permitiu que as tramas do movimento fossem descobertas. Esses registros dão conta de que o jogo era bastante difundido na colônia.



Etimologia

Gamão é uma palavra de origem incerta e controversa. Alguns autores, contudo, da língua inglesa, defendem que o termo derive das palavras galesa "*bac*" (ou *bach*) e "*gammon*" (ou *cammaun*) - que pode ser traduzida para *batalha*, esta última. Oswald Jacoby e John R. Crawford, autores de *The Backgammon Book*, defendem que a palavra deriva do inglês antigo, derivando da junção dos vocábulos "*baec*" ("*costas*") e "*gamen*" ("*jogo*"), significando "*jogo da volta*". Uma hipótese bastante provável para a origem do nome em inglês seja decorrente do fato de que os tabuleiros do gamão comumente serem colocados no verso do de xadrez - daí o termo *backgammon* (ou *back gammon*, como se grafava) significar nada mais do que "*o jogo do verso [do tabuleiro]*" - ou *the game on the back*, no original.

Descrição

O jogo de gamão é um tradicional jogo de corrida, onde o vencedor é aquele que consegue retirar todas as suas peças do tabuleiro primeiro.

Para jogar Gamão, são necessários 2 participantes, um tabuleiro com 24 casas triangulares agrupadas de 6 em 6 e divididas em 4 partes. Cada jogador é representado por uma cor, branca ou preta, e possui 15 peças, como também controla 2 dados de 6 faces para realizar suas jogadas.

Jogadores - 2

Peças - 15 pretas, 15 brancas

Tabuleiro - 24 casas de cores intercaladas agrupadas de 6 em 6 e divididas em 4 partes

Objetivo: Retirar todas as peças do tabuleiro antes do adversário.

O JOGO

Definição do primeiro jogador

Antes de iniciar a movimentação das peças é preciso definir o primeiro jogador a efetuar uma jogada. Para definir o primeiro jogador, cada um dos jogadores deve lançar 1 dos seus dados. Aquele que obtiver o maior valor, será o primeiro a jogar. Quando os dados saem com os valores iguais (dobrados) cada jogador deve lançar novamente o dado. O valor dos dados para efetuar a primeira jogada é igual ao valor dos dados lançados para definir o primeiro a jogar.

Movimentação das peças

Após a etapa de definição do primeiro jogador, cada jogador, na sua respectiva vez, deve lançar seus 2 dados e efetuar obrigatoriamente a movimentação das suas peças de acordo com os valores dos dados.

Cada jogador sempre movimenta as peças em um único sentido, um no sentido horário, e o outro no sentido anti-horário.

Se o jogador atual não conseguir efetuar jogadas legais com os valores obtidos nos dados, este passará a vez.

A casa de destino de uma peça nunca pode ser uma que já tenha 2 ou mais peças do adversário. Se a casa de destino tiver somente 1 peça adversária, esta é capturada, sai do tabuleiro e vai para a “barra”.

Quando um jogador tem uma ou mais peças capturadas, ele só pode fazer movimentos de resgate, ou seja, movimentos que tirem suas peças capturadas da barra e a coloque em uma casa, sempre obedecendo a regra que diz que a casa de destino não pode conter mais de 1 peça adversária.

Se um jogador obter nos seus 2 dados valores iguais, terá o direito de fazer 4 jogadas com os valores dos dados em vez das 2 jogadas habituais.

Retirada das peças

Um jogador só pode iniciar a retirada das peças quando todas elas estiverem no quadrante inferior (também chamado de seção interna). Para retirar uma peça, o jogador deve obter nos dados o valor equivalente ao número de casas restantes. Caso obtenha nos dados um valor maior que o necessário pelas peças mais distantes, ele deverá retirar essas peças. Exemplo: se as peças mais longes necessitariam de um 4 para serem retiradas e o jogador tira um 6, ele pode retirar qualquer dessas peças do tabuleiro.

Vencedor

É o vencedor aquele jogador que retirar todas as suas peças do tabuleiro antes do adversário.

campo das pretas



campo das vermelhas

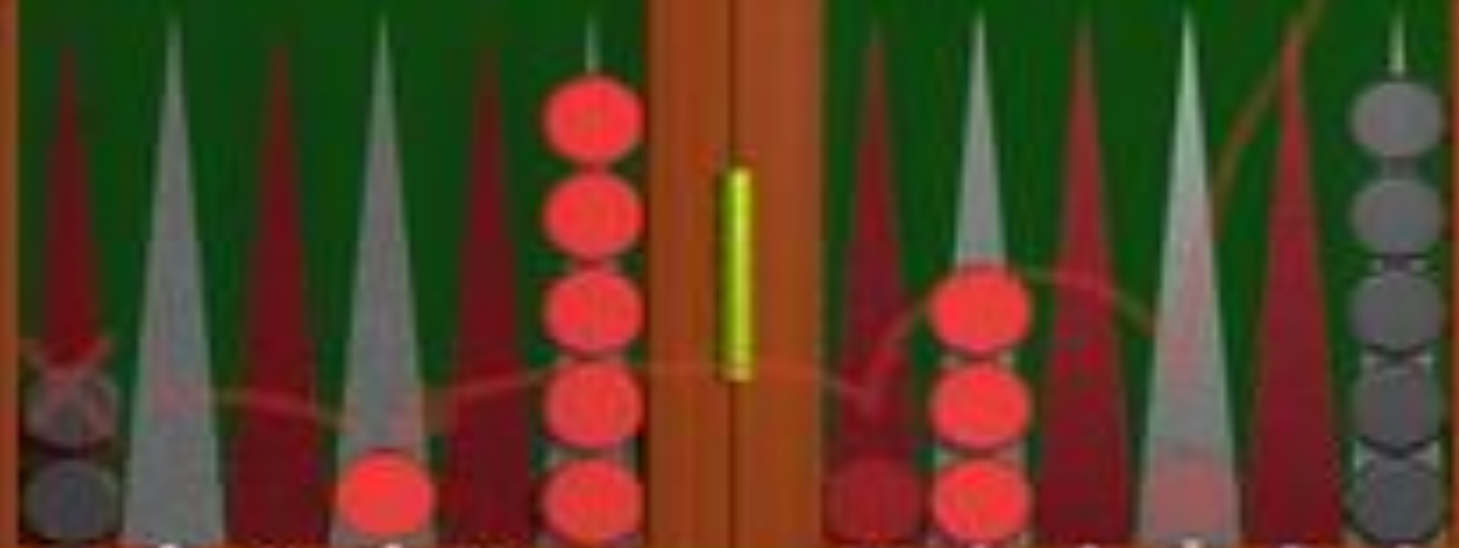
3 - 3



x w v u t s r q p o n m



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



a b c d e f g h i j k l