

# **KRUISVUUR (FEUX CROISÉS = FOGO CRUZADO)**

## **REGRAS DO JOGO**

### **MATERIAL**

- O tabuleiro do jogo apresenta uma malha de 10x10 casas, que constitui o campo de batalha dos dois adversários, cercada por uma linha de casas de partida assinaladas com flechas duplas e uma linha de casas de chegada numeradas;
- 20 peões, sendo 10 de cada cor;
- 2 dados.

### **OBJETIVO DO JOGO:**

O objetivo do jogo é passar todos os seus peões, o mais rapidamente possível, do lado de partida para o lado de chegada do tabuleiro.

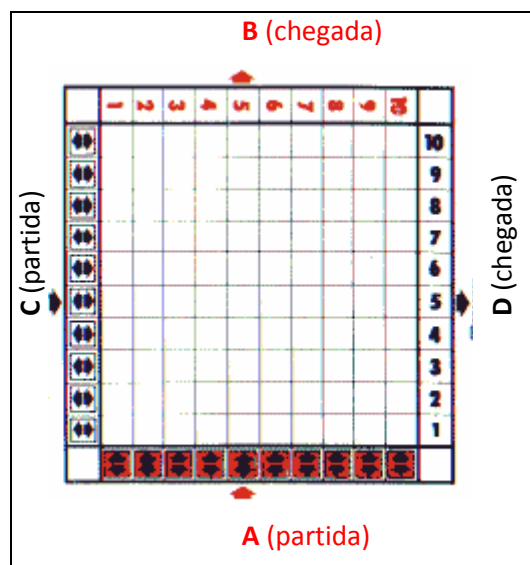
Para isso, é necessário que:

- Você se esquite habilmente dos ataques de seu adversário, que tentará reenviar seus peões para as casas de partida, desde que o lance dos dados o permita;
- Você se esforce, o mais eficientemente possível, para retardar a marcha dos peões adversários.

### **INSTALAÇÃO DO JOGO**

Cada um dos jogadores coloca seus 10 peões nas posições de partida, conforme mostra o exemplo da figura ao lado.

Os peões vermelhos nas casas de partida assinaladas com flechas duplas vermelhas e os peões pretos nas casas de partidas assinaladas com flechas duplas pretas.



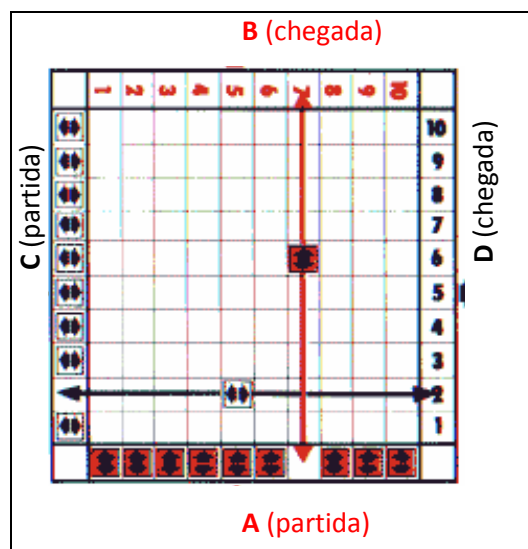
O jogador **VERMELHO** vai de **A** para **B**.

O jogador **PRETO** vai de **C** para **D**.

## MOVIMENTOS DOS PEÕES

Um peão se movimenta, seja avançando ou recuando, sempre no mesmo eixo vertical, levando em conta os pontos de partida e de chegada deste peão.

Os movimentos à direita, à esquerda ou em diagonal em relação a este eixo são proibidos.



## MANEIRAS DE MOVIMENTAR OS PEÕES

São os dados que, lançados alternadamente pelos jogadores, permitirão a movimentação dos peões. Após cada lance dos dados, o jogador pode escolher entre várias possibilidades de movimentação dos peões:

- 1) Ou ele vança ou recua um de seus peões o número de casas indicado pela soma dos dois dados;
- 2) Ou ele vança ou recua:
  - Um primeiro peão pelo número de casas indicado por um dos dados
  - Mais um segundo peão pelo número de casas indicado pelo outro dado.

Exemplo: Um jogador tira 3 e 6 nos dados. Com isso ele poderá:

- Avançar ou recuar 3 casas com um de seus peões e 6 casas com outro de seus peões ou
- Avançar ou recuar 9 casas com um único dos seus peões.

Ou seja, ele pode combinar todos os tipos de movimentação, desde que respeite os números tirados no dado (3 e 6).

Atenção: Se um jogador tirar 5 e 6 (= 11) nos dados, poderá mover um de seus peões diretamente da casa de partida para a casa de chegada.

## O ATAQUE

O ataque consiste em atingir um peão adversário e enviá-lo de volta à casa de partida.

Para atacar um peão adversário, é necessário que:

- 1) O peão atacante esteja no mesmo eixo que o peão atacado;
- 2) O peão atacante deve atingir a casa em que o peão atacado se encontra com o(s) ponto(s) exato(s) tirado(s) no(s) dado(s).

Assim que um peão atacado é atingido, ele retorna a sua casa de partida. Poderá voltar a se movimentar na próxima jogada.

## **CASOS ESPECIAIS**

- 1) Um peão que já esteja na sua casa de chegada pode recuar para atingir um peão adversário que apareça na sua linha de tiro;
- 2) É proibido saltar sobre um peão adversário durante o movimento de avanço ou de retrocesso;
- 3) Para entrar na casa de chegada, um peão deve se movimentar o número exato de pontos obtido no(s) dado(s). Quando os pontos obtidos nos dados não permitem executar esta ação e nenhum outro peão pode ser movimentado, passa-se a vez ao outro jogador;
- 4) É permitido, numa mesma jogada, avançar e retroceder o mesmo peão, sucessivamente, desde que os pontos obtidos nos dados o permitam;
- 5) Quando você atinge um dos peões adversários com os pontos obtidos em um dos dados, você pode continuar a movimentar o mesmo peão pelo número de casas indicado pelo outro dado.

## **VENCEDOR**

O vencedor é o jogador que primeiro conseguir colocar todos os seus peões nas respectivas casas de chegada.

*Traduzido e adaptado do francês por Raul C. Evangelista (Zola Rasec, zolarasec em abril de 2010)*