

# 6 EM 1

## REF: 2879



### FORCA

- 1- Sorteie quem irá formar a primeira palavra.
- 2- Forme uma palavra com até 15 letras.
- 3- Coloque estas letras no tabuleiro, cada letra deve estar acima do seu número correspondente. AS LETRAS DEVEM ESTAR COM A FACE VIRADA DE FORMA QUE O OUTRO JOGADOR NÃO CONSIGA LER A PALAVRA.
- 4- O jogador deve dizer o assunto que se refere a palavra. Ex.: comida, animais, artista, cidades, etc...
- 5- O outro jogador deve tentar adivinhar a palavra ou as letras que a formam. Uma por vez.
- 6- A cada acerto deve-se virar a(s) letra(s) indicada.
- 7- A cada erro deve-se colocar no tabuleiro uma das peças que formam o boneco. Essa letra deve ser deixada ao lado do tabuleiro para que o jogador saiba qual letra ele já indicou.
- 8- Caso a palavra seja adivinhada antes de serem usadas todas as chances, o boneco sai da forca.
- 9- Ganha o jogo quando a palavra é totalmente formada. Este jogador inicia a próxima partida formando uma nova palavra.
- 10- Mas se o boneco for formado (com todas as suas peças) antes da palavra. Tente Novamente.

### Dominó

Embaralhar e espalhar as peças com as faces voltadas para baixo. Cada jogador deverá escolher 7 peças e as que sobrarem serão usadas durante o jogo. Iniciará o jogo quem estiver com o carretão de maior valor. O jogo segue no sentido horário e o próximo a jogar procura em suas peças entre suas peças uma que dê continuidade ao jogo; se não a tiver deve recorrer ao monte de peças para comprar.

Caso haja um monte, se mesmo assim não conseguiu-la, o jogador passa a vez e fica uma rodada sem jogar.

O vencedor será aquele que conseguir encaixar todas as suas peças ou, caso alguém feche o jogo, vencerá aquele que ficar com a menor quantidade de peças nas mãos.

### LUDO

Jogam 2,3 ou 4 pessoas.

- 1 – Peões colocados nos círculos com suas cores, que estão dentro de cada um dos campos.
- 2- Uma cor para cada jogador, com os respectivos peões. (Sendo 2 jogadores poderão jogar com 8 peões cada um.)
- 3- Para sair, o 1º jogador deverá jogar o dado e tirar “6” ou “1”, senão ficará impedido a sair. Os

# 6 EM 1

## REF: 2879

5- Quando o movimento do peão leva-lo a uma casa ocupada por outro de outra cor, o peão que chega fica e o dono da casa volta para seu círculo para dar nova saída.

6- Se o peão movimentado cair na casa de outro da mesma cor, o jogador o colocará sobre outro formando um "castelo". O "castelo" só se movimenta no ataque a outro "castelo". Se for de outro modo o dono o desfará, avançando um peão de cada vez.

7- Só não serão atacados os peões dentro da "faixa de segurança" (os últimos 5 quadrados da cor do peão).

8- Para fazer chegar ao triângulo central o peão que está na faixa de segurança, o jogador deverá tirar o número exato de casas. Se tirar "6" e faltarem 4 casas, ele moverá o peão até a 4ª casa e voltará duas (até acertar).

### DAMA

Jogam-se 2 pessoas

Tabuleiro com 24 peças (12 claras e 12 escuras).

1- O tabuleiro será colocado com os quadrados claros da ponta é direita de cada jogador.

2- Doze pedras de cada cor para cada um ( se quiserem sorteiam as cores das pedras) . Quem ficar com as brancas dará a saída.

3- As pedras serão colocadas, nos quadrados escuros, 4 em cada fileira horizontal. As duas do centro ficarão vagas.

4- A movimentação, iniciada pelo jogador que está com as duas pedras claras, será em diagonal na direção do campo adversário. O outro fará o mesmo.

Obs.: O jogo será sempre nos quadrados escuros, um de cada vez.

5- As peças adversárias deverão ser eliminadas.

a) Pode-se "comer" uma pedra quando conseguir saltar de um quadrado para outro, pulando a pedra do adversário.

b) Pode-se fazer o bloqueio para impedir que o outro faça a jogada.

c) Se o adversário, por distração, não "comer" uma pedra, ela também será eliminada. ("assoprada").

6- O jogo só pode ser feito para frente.

7- Pode-se "comer" até todas as pedras de uma só vez, se houver o quadrado vago após a pedra do adversário.

8- A "dama" será feita quando o jogador conseguir fazer uma pedra chegar a última carreira do outro campo. Será representada colocando-se uma pedra das já eliminadas ( da mesma cor) sobre a do jogo.

9- A dama pode movimentar-se em todas as direções, nos quadrados escuros.

Pode ser movida em mais de um quadrado por vez, porém em linha reta. Só mudarão de direção para "comer" pedras adversárias, tantas quantas houver a sua frente ou atrás, mesmo que as pedras estejam afastadas mais de um quadrado, a "Dama" poderá comê-las.

# 6 EM 1

REF: 2879

10- Será vencedor o jogador que eliminar todas as pedras do adversário ou bloqueá-las de modo que seja impossível a movimentação.

11- Troca de pedras para nova partida.

## TRILHA

Sendo próprio para 2 jogadores,  
O método do jogo é o seguinte:

1- Disputa-se sobre o tabuleiro;

2- Caberão 9 pedras a cada jogador;

3- Na movimentação das pedras o jogador terá que colocar 3 delas na mesma linha reta;

4- Ao mesmo tempo deverá impedir os movimentos do outro;

5- Cada vez que uma trilha é feita o jogador que a fez retira uma pedra do adversário.

## REGRAS DO JOGO - TRILHA

1- Para saber quem inicia o jogo será necessário sortear (dado, palito mais curto, jankepon, par ou ímpar, etc.).

2- O primeiro jogador coloca uma pedra e um segundo outra, continuando assim até colocarem todas. Procurar coloca-las nos cantos e cruzamentos. Além de facilitar as "Trilhas" dificulta o jogo do adversário.

3- Feita uma trilha, esse jogador "come" uma pedra do adversário.

4- Qualquer pedra de uma trilha, pode ser mudada para a defesa ou para a formação de outra trilha. Se o lugar continuar vago o jogador poderá voltar a mesma pedra e contar uma nova trilha.

5- O jogo só pode ser feito de casa em casa, em linha reta.

6- Depois que o jogador estiver só com três pedras no campo, poderá coloca-las em qualquer ponto ou direção. Se o adversário fizer uma trilha, "comerá todas" as três pedras de uma só vez.

7- Será o vencedor quem "comer" ou imobilizar todas as peças do outro.



## XADREZ

A. Tabuleiro - com 64 casas. A colocação correta do tabuleiro é aquela em que os dois jogadores cam com uma casa clara à sua direita.

B. Objetivo do Jogo: Dar xeque-mate ao rei adversário.

C. Posição inicial das Peças: Partindo da primeira fileira do tabuleiro, do lado de cada um dos jogadores, colocamos as peças na seguinte ordem, da esquerda para a direita: torre, cavalo, bispo, rainha, rei, bispo, cavalo, torre.

Na segunda fileira colocamos os peões. A Rainha sempre inicia a partida na casa de sua cor e o rei na casa de cor oposta.

D. Movimento das peças: Rei - é a peça mais importante. Movimenta-se em todas as direções, uma casa.

Rainha - movimenta-se em todas as direções, quantas casas queira.

# 6 EM 1

## REF: 2879

Bispo - não pode mudar nunca a cor da casa.

Movimenta-se em diagonal, uma ou mais casas.

Peão - movimenta-se somente para frente, em

linha reta, casa por casa. Aprisiona em diagonal de uma casa. No primeiro movimento de qualquer peão, pode-se andar uma ou duas casas, conforme convir e após, só de uma casa. Ao chegar na última casa (atravessar o tabuleiro) o peão é promovido, substituído por uma rainha, ou torre, ou bispo, ou cavalo.

Cavalo - anda em forma de "L", duas casas em linha reta e uma para o lado esquerdo ou direito, é a única peça que pode pular sobre as outras.

Torre - movimenta-se para frente, para trás e para os lados, uma ou mais casas E. Captura de Peças: Capturam-se as peças inimigas no sentido do movimento, permanecendo no lugar da peça aprisionada e retirando-a do jogo. Exceção feita ao peão, que movimenta-se para a frente e aprisiona em diagonal F. Xeque: é um ataque do qual o rei escapa, movimentando-se, ou uma peça interrompe o ataque, ou a peça que está ameaçando o rei é capturada.

Xeque-Mate: É uma ameaça ao rei a qual ele não consegue escapar. Quem dá o xeque-mate vence a partida. Um rei não pode se colocar em xeque ou permanecer em xeque.

G. Peça tocada é a peça jogada, a não ser que seja impossível jogar com a peça. Não é permitido voltar lances.

H. Cada jogador fará somente um lance de cada vez.

I. Se um jogador não conseguir movimentar sua peça e não estiver em xeque, a partida está empatada.

J. As peças claras sempre iniciam a partida.

K. Se um peão estiver na 5ª linha, e um peão adversário em uma das colunas ao lado, pular duas casas, passando então por uma ameaça o peão da 5ª linha poderá tomá-lo, deslocando-se para casa ameaçada (em passant, de Passagem).

L. Considera-se empatada uma partida em que forem repetida 3 vezes (consecutivas) a mesma posição.

M. Rei nunca pode chegar perto do rei adversário.

No mínimo deve haver uma casa entre eles.

N. Quando houver um rei e uma das torres, ainda não movimentados, sem estarem ameaçados, sem peças entre os dois, pode-se fazer o "roque", ou seja movimentando-se o rei duas casas em direção a torre entre a casa inicial e a atual do rei. É a única jogada em que se movimenta duas peças de uma mesma cor.

É uma jogada que ajuda a esconder o rei.

O. Considera-se empatada por falta de material para dar xeque-mate quando ocorrerem: um rei contra um rei e um cavalo, um rei contra um rei e um bispo; rei contra rei.

P. Também será considerado empate se um dos jogadores ficar só com o rei e o adversário não conseguir dar xeque-mate nos 50 próximos lances.

Q. Um jogador pode ganhar a partida com desvantagem de peças, igualdade de peças ou com maior número de peças que o adversário, desde que dê o xeque-mate.