

Não Te Irrites

É uma versão do jogo Ludo, jogada em Sines nas tabernas e mais tarde nas Comissões de Moradores, especialmente no Bairro Marítimo. O Ludo tem origem num jogo similar de origens indianas chamado Pachisi, que os ingleses trouxeram para o mundo ocidental no século XIX.



Não Te Irrites: a reflectir sobre a jogada, 2017. Disponível em <http://45.33.69.154/index.php/nao-te-irrites-reflectir-sobre-jogada>

O objectivo do jogo continua a ser tornar-se o primeiro que, partindo de uma casa de origem, chega com quatro peões à casa final. Para isso, deve-se dar a volta inteira no tabuleiro e chegar antes dos adversários. É essencialmente um jogo de estratégia.

Na versão de Sines o tabuleiro tem nove casas e não seis em cada corredor. As casas coloridas isentam o jogador que lá estiver de ser “comido” pelo adversário. São três por cada cor. Essas casas designam-se como Fixe.

As pedras, nome dado às peças, apenas entram em jogo quando no dado sair o número 5. Se duas pedras da mesma cor estiverem na casa de partida fazem barreira e impedem os outros jogadores de avançar. Se o jogador que tiver feito a barreira tiver 6 aos dados, é obrigado a desfazer a barreira, além de andar seis casas. No caso de ter duas pedras na casa de partida, perde o direito de avançar com uma terceira.

Uma barreira pode ser feita por pedras de diferentes cores, e pode ser transposta pelos jogadores que a fizeram.

O dado é jogado com um copo, cujo som terá dado o nome ao jogo. A jogada só é válida se o dado for lançado na superfície do tabuleiro.

Compensações

Quando um jogador chega à casa de chegada, apenas pode entrar no corredor vitorioso se tiver o número certo, e o mesmo vale para que a peça entre na casa final.

Quando isso acontece, avança dez casas com outra pedra que tiver no tabuleiro.

Sempre que um jogador come a pedra de outro, avança vinte casas.

Arquivo Municipal de Sines