

# TÁBULA

## Jogo:

O Tábula, que significa tabuleiro ou mesa, era também conhecido como Alea, que significa «jogo a dinheiro». Surgiu vários séculos antes de Cristo e parece ter evoluído a partir do Duodecim Scriptorum, o jogo das Doze Linhas.

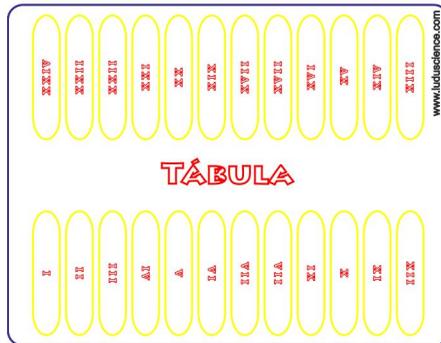
Muito popular entre os soldados romanos, o Tábula alcançou o Médio Oriente no século I D.C. e originou também uma grande variedade de jogos na Europa. O imperador Cláudio era um apaixonado deste jogo, tendo escrito um livro sobre ele por volta de 50 D.C. tendo até mandado instalar na sua carruagem imperial, um «alveus», um tabuleiro de Tábula, para poder jogar enquanto viajava. O conhecimento das regras vem principalmente do registo de uma partida jogada pelo imperador Zenão, em 480 D.C., que foi preservado até à actualidade.

Aponta-se o Tábula como o principal responsável pela mania do jogo a dinheiro que arrasou Roma antes de ter sido declarado ilegal pela República. Posteriormente, este jogo também veio a ser proibido em Espanha e na Rússia, onde a igreja russa o excomungou.

As peças do jogo eram de osso, iguais às usadas noutros jogos, como por exemplo o Duodecim Scriptorum e o Calculi. As cores utilizadas eram principalmente o preto e o branco ou o azul e o branco, ainda que se tenham encontrado peças de outras cores. Ocasionalmente surgem também pedras de vidro coloridas.

## Material:

- Tabuleiro com 24 casas numeradas de 1 a 24;



- 15 peças lisas e 15 peças perfuradas.
- Três dados numerados de 1 a 6.



**Número de jogadores:** Dois.

**Objectivo:** Retirar todas as suas peças do tabuleiro em primeiro lugar.

## Regras:

1. Lança-se um dado para decidir quem começa o jogo e os jogadores jogam à vez.
2. No início do jogo, o tabuleiro está vazio. Todas as peças entram no tabuleiro no ponto **I** e viajam em sentido contrário aos ponteiros de um relógio, segundo a numeração romana de **I** ao **XXIV**.
3. Lança-se os três dados. O número de pontos corresponde ao número de casas a avançar, podendo o jogador decidir mover uma só peça ou repartir os pontos por duas ou três peças. Por exemplo, se os números saídos forem 1, 2 e 4 o jogador pode:
  - mover uma peça 7 casas;
  - mover duas peças utilizando uma das três possibilidades: (1,6); (3,4) ou (2,5).
  - mover três peças (1,2,4).

Não é possível mover uma peça mais de 12 casas, pelo que nem sempre se pode adicionar o valor dos três dados.

4. Os jogadores têm de aproveitar todos os pontos de um lançamento, mesmo que isso lhe seja desfavorável. Quando um jogador não pode usar todo o seu lançamento perde essa parte da sua jogada, mas sempre correspondente aos pontos de um, dois ou três dados saídos na jogada. Podemos usar os pontos só de alguns dados, mas não parte desses pontos.

5. É permitido saltar por cima das suas peças ou das adversárias.

6. Em qualquer célula podem estar várias peças de um mesmo jogador, entre zero e quinze peças.

7. Se um jogador colocar uma peça numa casa onde exista uma única peça adversária, esta última é retirada do tabuleiro e deve reentrar na jogada seguinte do adversário, ou seja, o jogador não pode movimentar outras peças enquanto a peça retirada não estiver em jogo. Considera-se que essa peça foi «atacada». Os jogadores não são obrigados a atacar as peças adversárias.

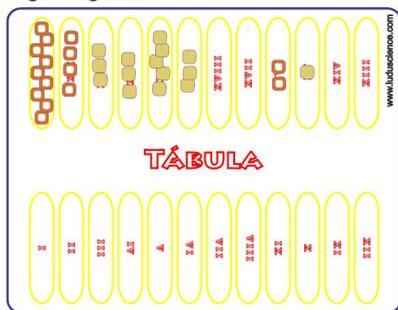
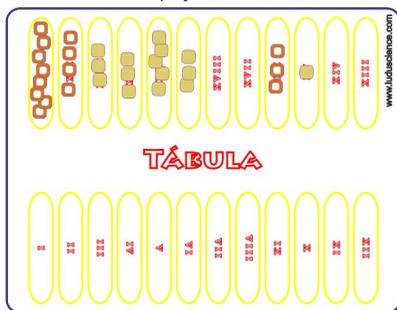
8. Quando um jogador ataca uma peça adversária, só é possível retirar essa peça quando a sua peça fica nessa casa na mesma jogada.

9. Um jogador não pode atacar nem ocupar um ponto onde estejam duas ou mais peças adversárias, ou seja, se uma casa estiver ocupada com pelo menos duas peças de um dado jogador, não é possível colocar nenhuma peça nessa casa do outro jogador.

10. Nenhum jogador pode ocupar a segunda metade do tabuleiro, ou seja, a partir da casa número **XII**, se não tiver todas as suas peças no tabuleiro.

11. Uma peça só pode ser retirada do tabuleiro quando todas as peças estiverem no último quarto do tabuleiro (casas **XIX** a **XXIV**). Isto quer dizer que, se uma peça for atacada, as peças restantes devem esperar no último quarto até que essa as alcance de novo.

**Exemplo:** Consideremos as peças distribuídas como ilustrado na figura seguinte.



É a vez do jogador das peças furadas jogar e saiu o terno 6, 5, 2. O jogador não pode jogar a totalidade dos pontos, pois tem que movimentar ou uma peça dozes casas, o que não é possível porque implicaria retirar peças do tabuleiro, sendo apenas essa situação possível quando todas as peças se encontram posicionadas da casa **XIX** em diante. A possibilidade que o jogador tem de realizar a sua jogada é movimentar uma das peças colocadas na casa **XVI** para a casa **XXIV** (2+6) perdendo os restantes pontos.

Neste exemplo, o valor 5 obtido num dos dados não pode ser usado, pois não é possível usar os 5 pontos na sua totalidade, sendo assim, perdem-se esses pontos.

12. Todas as peças abandonam o tabuleiro pelo ponto **XXIV**. Se, por exemplo, um jogador tiver uma peça no ponto **XIX**, terá que ter pelo menos 6 no lançamento dos dados para retirar do tabuleiro. Não é obrigatório ter o número exacto de pontos.

**Nota:** O Tábula foi difundido por muitos países, pelo que se conhece muitas formas e variantes do jogo.

LuduScience, IdeiaseCiências,Lda  
4560-547 Penafiel, Portugal  
[www.ludusciencia.com](http://www.ludusciencia.com)



Não é recomendável para crianças menores de 3 anos.  
Not suitable for children under 3 years.  
No es conveniente para niños menores de 3 años.

