

# SAPIENS



## *Manual do Jogo*

Natrcio Vale Almeida

**NATRICIO VALE ALMEIDA**

# **SAPIENS**

**Manual do Jogo**

1ª Edição

2021

Copyright © 2021 Natricio Vale Almeida  
Todos os direitos reservados

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Almeida, Natricio Vale  
Sapiens [livro eletrônico] : manual do jogo /  
Natricio Vale Almeida. -- 1. ed. -- Teresina, PI :  
Ed. do Autor, 2021.

PDF

ISBN 978-65-00-20733-0

1. Jogos de tabuleiro I. Título.

21-62249

CDD-790.1

**Índices para catálogo sistemático:**

1. Jogos : Atividades recreacionais 790.1

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

Revisão:

Valdenia Olivinda Castro

Maria Neusa Siqueira do Vale

George Moraes

Alysson Rangel de Sousa Brito

Dedico este jogo aos que assumiram a  
responsabilidade de ser bom exemplo e melhorar  
as pessoas ao seu redor.

## Sumário

<i>1. Natureza e Objetivos</i> .....	7
<i>2. Tabuleiro e Peças</i> .....	8
<i>3. Posição Inicial</i> .....	11
<i>4. Direção e Movimentos</i> .....	12
<i>5. Captura e Evolução</i> .....	14
<i>6. Aliança – Movimento Avançado</i> .....	16
<i>7. Quatro Jogadores e Variações</i> .....	19
<i>Considerações Finais</i> .....	22

*Você não pode esperar construir um mundo melhor sem melhorar os indivíduos. Para esse fim, cada um de nós deve trabalhar para o seu próprio aperfeiçoamento e, ao mesmo tempo, compartilhar uma responsabilidade geral por toda a humanidade.*

*Marie Curie*

## **1. Natureza e Objetivos**

1.1 Sapiens é um jogo de tabuleiro, de caráter estratégico e tático, disputado entre dois participantes.

1.2 Cada jogador é representado por peças de cores diferentes.

1.3 Os jogadores movem as peças alternadamente sobre o tabuleiro.

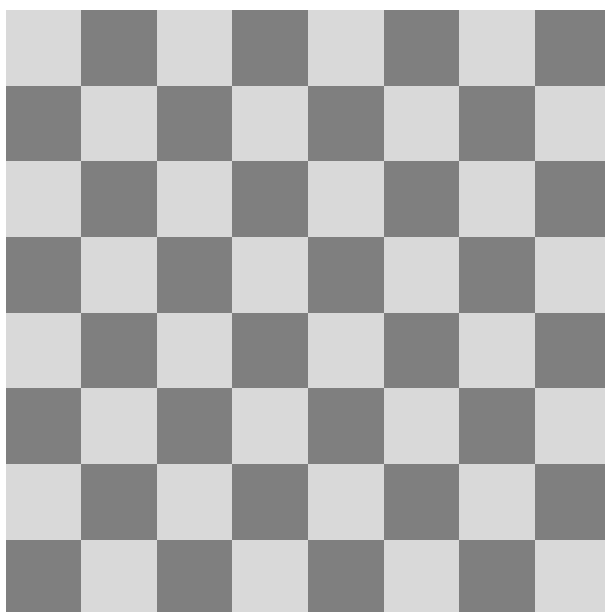
1.4 O objetivo do jogo é aumentar o valor de suas peças à medida que captura peças do outro jogador.

1.5 Vence quem capturar todas as peças de seu oponente.

1.6 A partida está empatada se resultar em um arranjo onde nenhum dos jogadores apresentem capacidade de continuar a captura de peças.

## 2. Tabuleiro e Peças

2.1 O Tabuleiro Sapiens é composto por uma rede de 8x8 com 64 casas iguais alternadamente claras (as casas 'brancas') e escuras (as casas 'pretas').



*Figura 1 - Representação do Tabuleiro Sapiens*

2.2 As oito casas dispostas verticalmente são chamadas de 'colunas'. As oito casas dispostas horizontalmente são chamadas de 'linhas'. O sentido reto de casas da mesma cor, movendo-se de uma ponta do tabuleiro a uma ponta adjacente, é chamada de 'diagonal'.



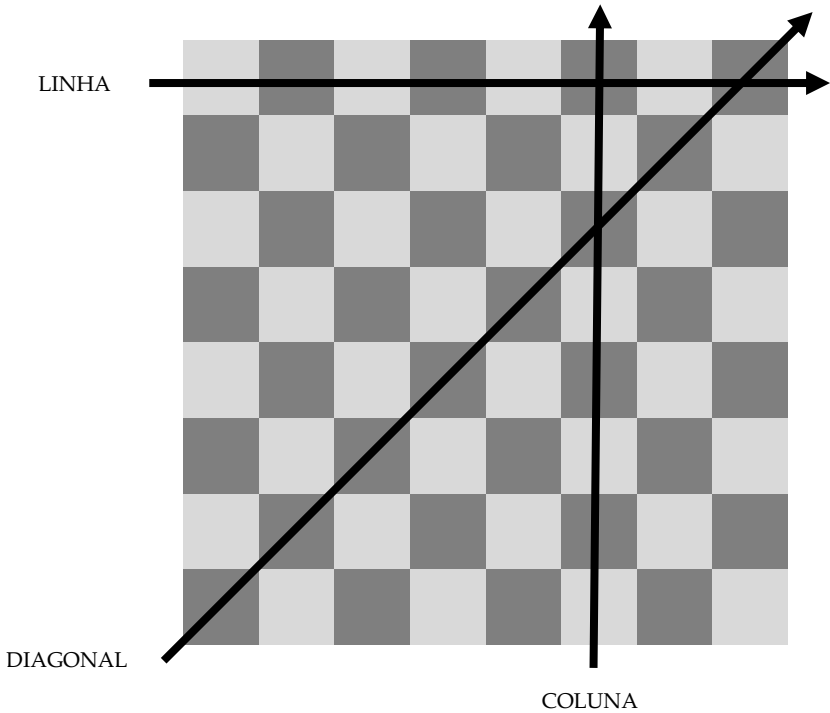


Figura 2 – Indicação de linhas e colunas no tabuleiro.

2.3 O tabuleiro é colocado entre os jogadores de modo que seja preta a casa do canto à esquerda de cada jogador.

2.4 No início da partida, cada jogador tem 16 peças podendo ser na cor escura (peças 'pretas') ou cor clara (peças 'brancas').

2.5 As peças do jogo são cubos com representação numérica em cada face que vai do 1 a 6, também

conhecidas popularmente como dados de seis lados ou D6.

2.6 Quanto ao padrão das peças, recomenda-se que:

- Sejam levemente menores que a área das casas do tabuleiro.
- Possuam tamanho igual entre si.
- Apresentem cantos retos.
- A soma dos números presentes em faces opostas do dado D6 seja igual a sete.
- Os dados pretos possuam representação numérica branca e dados brancos com representação numérica preta.

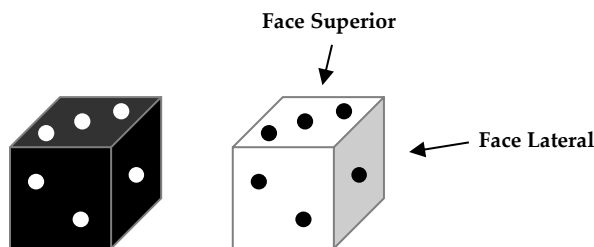


Figura 3 – Peças do jogo: dados D6 com indicação da face superior e lateral

2.7 As peças podem se movimentar por vez uma quantidade de casas que corresponda até o número limite apresentado em sua face superior,

O número apresentado na parte superior da peça é conhecido como “valor da peça”

Exemplo: uma peça de valor 3 pode avançar 1, 2 ou 3 casas por cada jogada

### **3. Posição Inicial**

3.1 As peças são inicialmente colocadas nas duas primeiras linhas próximas de seus jogadores, a saber, oito peças por linha.

3.2 Na linha mais próxima do jogador todas as peças são organizadas com o valor 2 voltado para cima com suas quatro faces laterais apontando em sentido reto (Ver Figura 4 e item 4.2).

3.3 Na linha seguinte as peças são organizadas com o valor 1 voltado para cima e igualmente com suas faces laterais indicando movimento em sentido reto (Ver Figura 4 e item 4.2).

3.4 A primeira jogada é feita pelo participante que ao lançar sorte com o dado, obter o maior valor da peça.

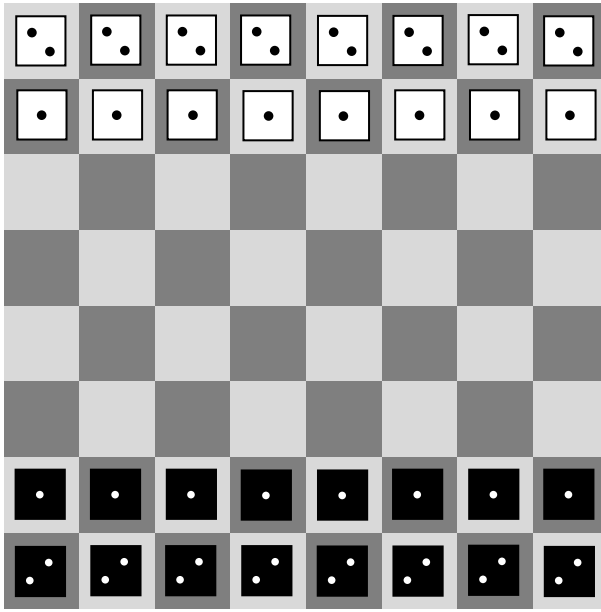


Figura 4 - Arranjo das peças antes do início da partida

## 4. Direção e Movimentos

4.1 As peças podem se movimentar em quatro direções no sentido reto (linhas e colunas) ou em quatro direções no sentido diagonal (Ver fig. 5).

4.2 A direção para onde a peça deve mover-se é indicada com base no sentido onde as 4 faces laterais do cubo estejam apontando, se para sentido reto ou diagonal conforme a Figura 5.

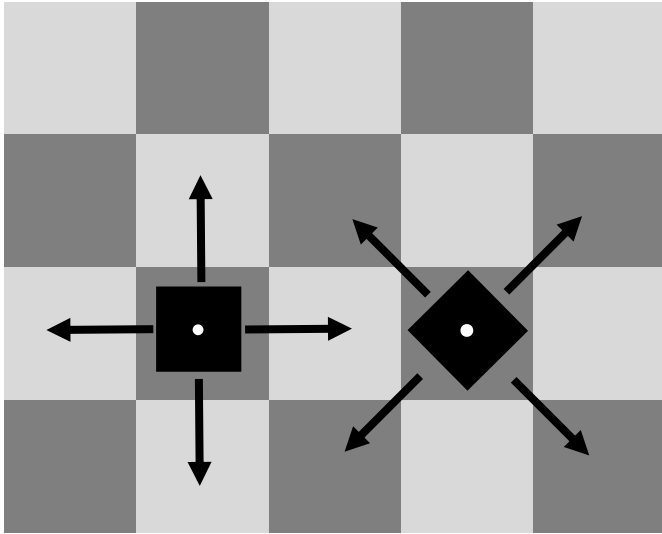


Figura 5 – Sentido de movimentação de peças, reto (esq.) ou diagonal (dir.)

4.4 Em sua vez, o jogador pode optar por movimentar a peça avançando ou retrocedendo no sentido determinado pela posição da peça ou mudar a direção do movimento desta sem avançar casas dando a jogada por encerrada.

4.4 As mudanças de direção de movimento são ilimitadas para todas as peças.

4.5 Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por outra peça da mesma cor, exceto nos critérios disposto no item 6.1.

## 5. Captura e Evolução

5.1 A captura ocorre quando uma peça se move para uma casa já ocupada por uma peça do oponente, tomando seu lugar e aumentando seu valor em +1.

Exemplo: se uma peça de valor 2 capturar uma peça do adversário, esta ocupa seu lugar e passa a valer 3.

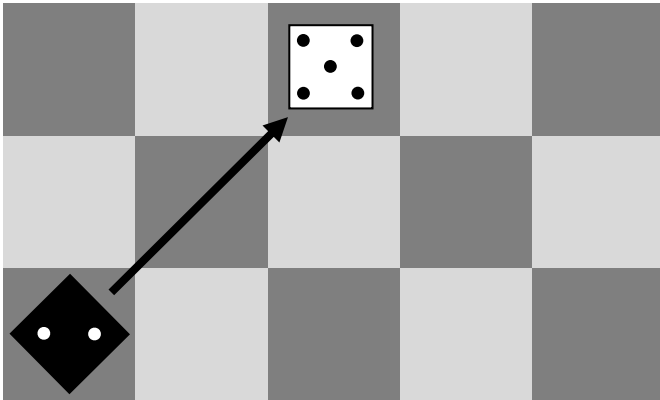


Figura 6 - Representação de arranjo antes do movimento de captura.

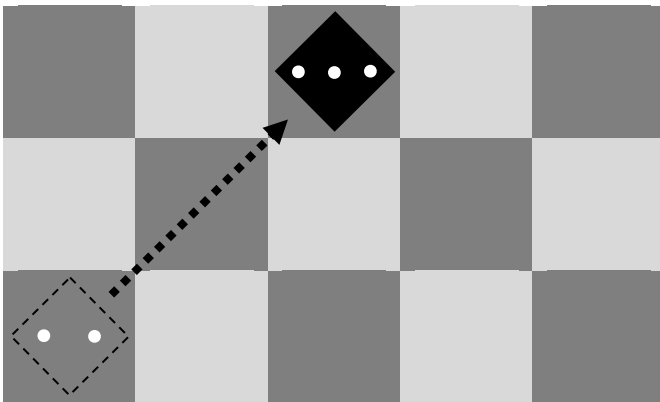


Figura 7 - Representação de arranjo após o movimento de captura.

5.2 Independente do valor da peça do adversário capturada, a peça responsável pela captura sempre terá um aumento de +1.

5.3 Diz-se que uma peça está ameaçando a peça do oponente se puder efetuar uma captura naquela casa.

5.4 Todas as peças podem avançar ou retroceder capturando peças do adversário nas quatro direções determinadas pela sua posição.

5.5 Uma peça pode aumentar seu valor até o limite máximo de seis.

5.6 Quando uma peça evolui do nível 5 para o nível 6 o jogador deve imediatamente decidir entre:

- a. Usar o “direito de mártir” que consiste em entregar tal peça para seu adversário em troca de qualquer peça ou aliança deste.
- b. Renunciar ao direito e manter sua peça de valor 6 no jogo, não sendo possível evocar o direito de mártir para aquela peça novamente.

## **6. Aliança – Movimento Avançado**

**Nota: para fins didáticos é recomendado ler ou ensinar essa regra após jogar duas partidas ou quando for assimilada a dinâmica do jogo pelo aprendiz.**

6.1 Quando duas peças com valores iguais se unem somando seus valores e aumentando o alcance de movimento, chamamos de Aliança.

Para que isso ocorra é necessário que as peças:

- a. Estejam em casas lado a lado, sentido reto ou diagonal.
- b. Possuam igualdade de valor e direção de movimento capaz de avançar uma sobre a outra.
- c. Ambas tenham ultrapassado a metade do tabuleiro, a saber após a quarta linha a frente do jogador.



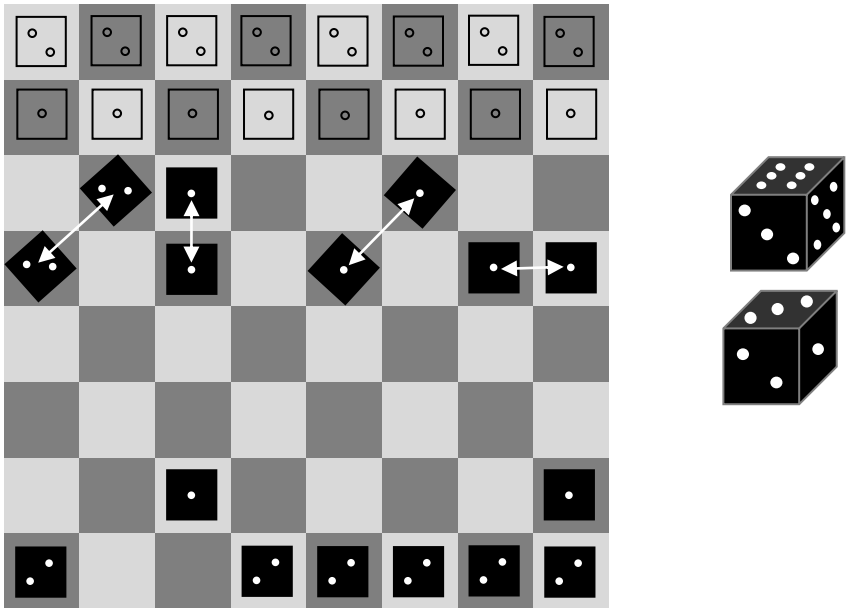


Figura 8 - Exemplos de arranjos possíveis de realizar uma Aliança

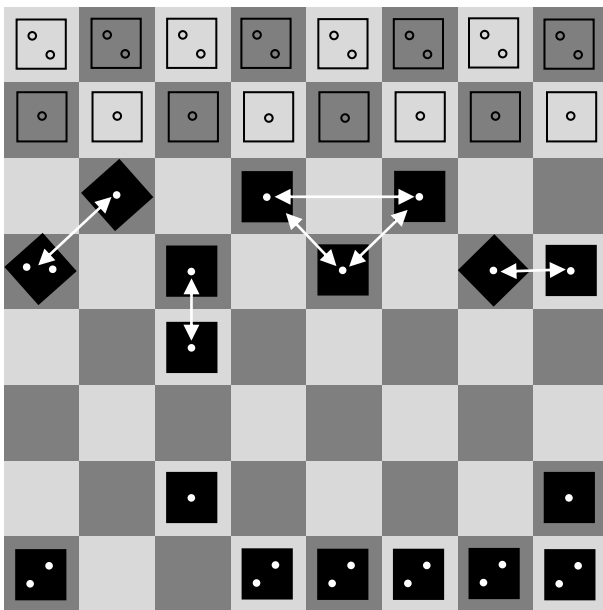


Figura 9 - Exemplos de arranjos que NÃO permitem Aliança

6.2 A formação da aliança no tabuleiro fica reconhecida pela sobreposição das peças que levaram a sua origem, ficando a peça superior da formação com o valor resultante da união.

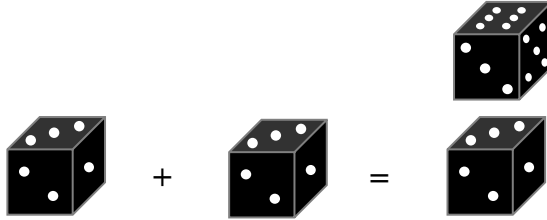


Figura 10 - Representação de uma aliança

6.3 O limite máximo do valor de uma aliança é 6, portanto se for escolhida do jogador aliar por exemplo duas peças de valor 4 ou 5, a aliança formada valerá 6, avançando até seis casas por movimentação.

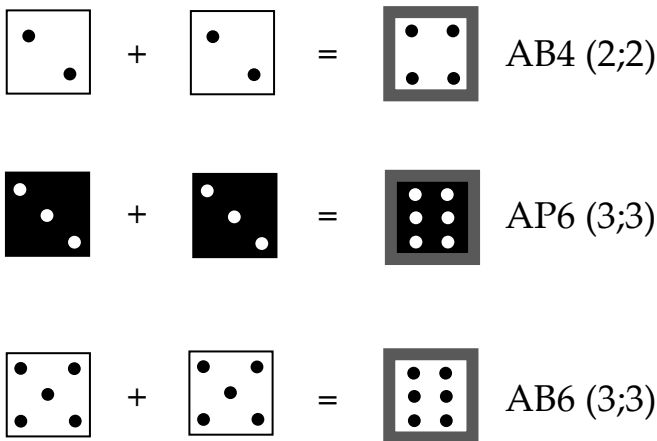


Figura 11 – Representação de Aliança em 2D e citação escrita

6.4 O jogador pode escolher em qual das duas casas ocupadas pelas peças prestes a realizar a aliança ficará com a união estabelecida.

6.5 Uma aliança não pode evocar o direito de mártir.

6.6 A aliança iniciará em sentido de movimento igual às peças que lhe originaram, e pode mudar sua direção conforme necessário seguindo as regras já definidas.

6.7 Caso uma aliança com valor inferior a 6 capture peças adversárias esta seguirá aumentando o valor da peça superior em +1 até o limite máximo, ou seja, valor 6.

## **7. Quatro Jogadores e Variações**

7.1 Caso seja de interesse uma partida com quatro jogadores, cada participante inicia com 8 peças em um arranjo especial usando os cantos do tabuleiro (fig. 12) pode-se optar por uma partida:

- a) Em Duplas: onde os participantes de cantos opostos possuem peças de cor igual e podem movimentar em sua vez de jogar as suas peças ou as do seu parceiro a critério da necessidade estratégica, que pode ser discutida durante o jogo abertamente, ou

por meio de sinais e códigos combinados entre si. Vencendo a equipe que capturar primeiro todas as peças da equipe adversária.

- b) **Jogo Individual:** onde cada participante inicia em um canto representado por uma cor distinta, podendo movimentar somente peças de sua cor, vence o participante que capturar a última peça dos seus oponentes.

7.2 Para iniciar a partida os jogadores lançam sorte com um dado, quem conseguir a peça de maior valor inicia a partida, na sequência jogam os demais respeitando a ordem em sentido horário.

7.3 O Jogo Sapiens pode sofrer infinitas variações em suas:

- a. **Cores e/ou formas** do tabuleiro, das casas e das peças do jogo.
- b. **Quantidade** de casas no tabuleiro, de jogadores e faces das peças.
- c. **Representações** do valor da peça citado no item 2.7 que podem ir de representações numéricas nas faces dos dados ou personagens ou elementos associando sua figura ao valor indicando sua capacidade de movimento no jogo.

Deixamos aqui o registro de tais possibilidades e a reserva de seus direitos, recomendando usar o modelo apresentado neste manual por ser mais simples para sua compreensão e fabricação, mas ficando livre a variação e temas que for mais interessante para os jogadores e educadores.

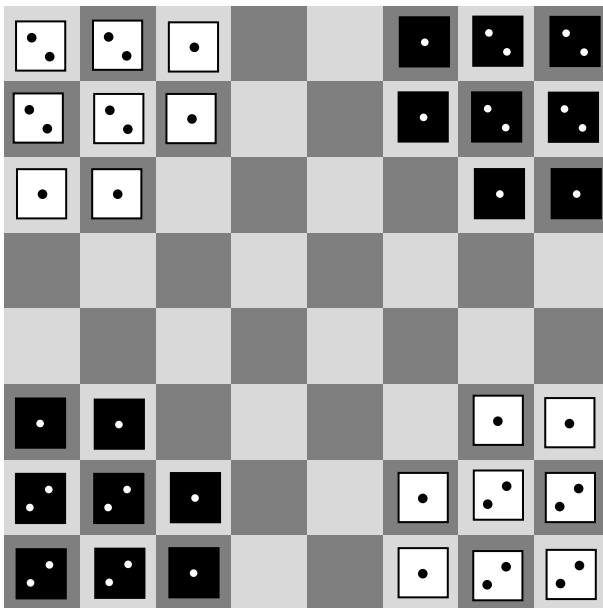


Figura 12 - Arranjo das peças antes do início da partida entre duplas, no caso da versão com quatro jogadores individuais as peças apresentam quatro cores distintas no tabuleiro.

## **Considerações Finais**

Encerro com enorme gratidão por sua dedicação e tempo na leitura deste manual.

Agora você é um dos guardiões desse conhecimento, e como presente deixo em suas mãos a missão de descobrir e dar nomes para as inúmeras jogadas estratégicas possíveis, com a certeza que na medida que você praticar e compartilhar tal conhecimento lhe serão reveladas sublimes lições camufladas em cada detalhe e estratégia deste jogo.

*O autor*

## **Você pode ajudar!**

Pequenas ações fazem grande diferença na vida de qualquer um, e você pode fazer muito doando um pouco do seu tempo ou habilidades para um futuro melhor.

Faça parte da rede de colaboradores!

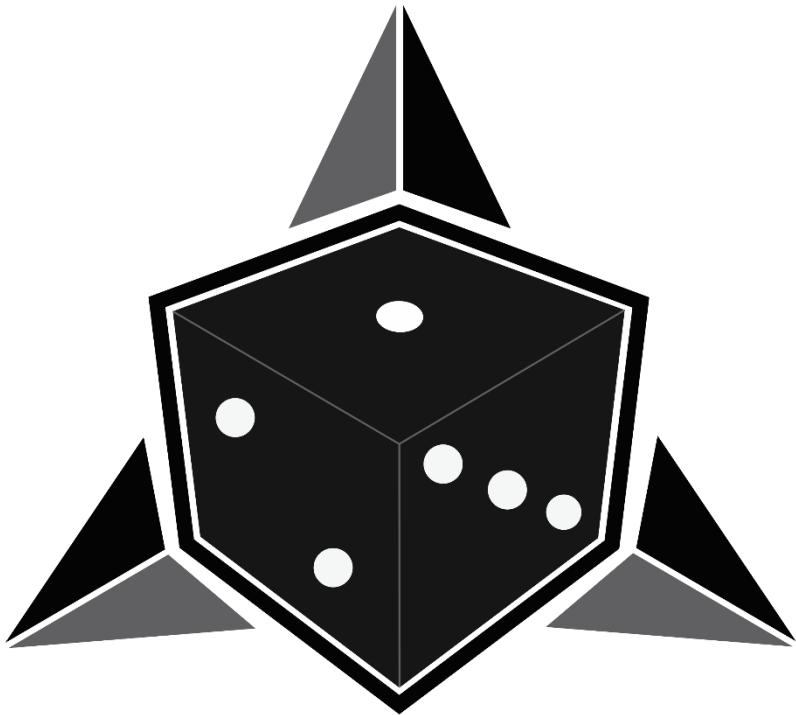
Saiba como em:

<https://linktr.ee/jogosapiens>



*Ou saneie para saber mais*

Todo o lucro arrecadado com o Jogo Sapiens e suas variações será doado para ações ou projetos que estimulem o bem-estar, criatividade e raciocínio em crianças e adolescentes.





ISBN: 978-65-00-20733-0



9 786500 207330