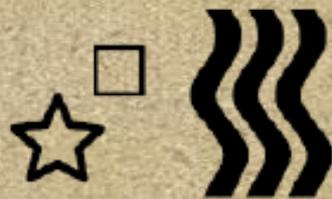
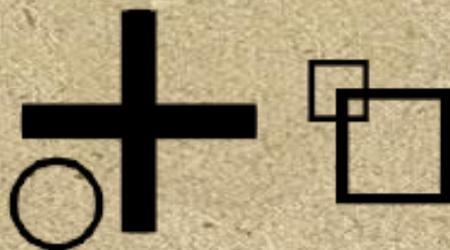
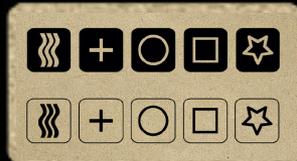


Jogo de lógica e estratégia  
de Carlos Seabra



**REGRAS**

**ZENER** 



# Componentes do jogo

- **Um tabuleiro de 35 casas**  
(5 de largura por 7 de altura)
- **5 peças brancas**  
(círculo, cruz, ondas, quadrado e estrela)
- **5 peças pretas**  
(círculo, cruz, ondas, quadrado e estrela)



# Conheça o Zener

Zener é um jogo de lógica e estratégia para 2 jogadores, criado por Carlos Seabra em 2017. As partidas duram em média uns 10 minutos, o que convida à rejogabilidade e permite uso em torneios e campeonatos.

As peças usam os símbolos criados por Zener em 1920 para o baralho de testes de percepção extrassensorial e a mecânica do jogo usa uma inovadora lógica que leva a interessantes situações de raciocínio lúdico.

Sem fator sorte, possibilita a descoberta de muitas estratégias de jogo.

Para amantes de jogos como go, xadrez, damas, Zener pode ser jogado por crianças, jovens e adultos, a partir dos 6 anos.



# Preparação do jogo

Cada jogador escolhe as peças com as quais vai jogar, pretas ou brancas. No caso de partidas sucessivas, os jogadores deverão alternar o uso das cores entre si, pois as brancas são sempre as peças a iniciar o jogo.

A posição inicial das peças obedece à sequência de linhas contidas em cada símbolo. Assim, na primeira casa posiciona-se o **círculo**, na segunda a **cruz**, na terceira as **ondas**, na quarta o **quadrado** e na quinta a **estrela**.

Os jogadores também podem embaralhar as peças e posicioná-las viradas para baixo, com a face oculta, posicionando-as antes de as virar, ficando assim em ordem aleatória.

# A movimentação das peças 1

O jogador que está com as peças brancas é o primeiro a jogar. Ele pode escolher qualquer peça e movê-la uma única casa, na direção ortogonal (ou seja, qualquer casa, exceto nas diagonais). A peça pode deslocar-se para qualquer casa adjacente, seja para os lados, para a frente ou para trás – tanto para uma casa que esteja livre quanto uma casa que esteja ocupada por outra peça, sua ou do adversário.

A vez é do outro jogador então, que deverá obrigatoriamente mover a peça com o mesmo símbolo que seu adversário acabou de mover. Por exemplo, se o primeiro jogador moveu a peça de ondas, o segundo jogador terá que obrigatoriamente mover a mesma peça de sua cor.

# A movimentação das peças 2

Feita a jogada obrigatória, de feedback, o jogador deve fazer seu segundo movimento, livre, podendo deslocar qualquer outra peça à sua escolha (só não podendo ser a mesma que acabou de mexer).

Na sua vez, o outro jogador segue a mesma lógica: sempre é obrigado a deslocar a mesma peça que seu adversário acabou de mexer, no movimento obrigatório, e em seguida tem um movimento livre à sua escolha (exceto a peça que acabou de mexer obrigatoriamente).

Atenção: a obrigatoriedade de movimento refere-se apenas à peça a ser mexida, pois seu deslocamento será inteiramente livre, respeitada a limitação de ser sempre para uma casa adjacente.

# Bloqueando peças

Quando uma peça cai em cima de uma casa que contém outra peça, esta fica bloqueada e enquanto não ficar livre novamente (se a outra, que está em cima, se deslocar, desbloqueando-a) é como se não estivesse em jogo.

Se um jogador está sem uma peça que o adversário moveu, pelo fato de a mesma estar bloqueada, ele não tem movimento obrigatório de feedback a fazer, restando-lhe somente o movimento livre de qualquer outra peça.

Caso o jogador tenha a peça de movimento obrigatório terá que movê-la sempre, podendo fazê-lo mesmo para a casa onde esteja uma outra peça sua; caso em que a peça será bloqueada igual a como se bloqueasse uma do adversário.

# Objetivo e vitória

O jogo termina quando um dos jogadores consegue ultrapassar qualquer casa na última fileira (a fileira inicial das peças de seu adversário) ou quando somente ele possuir peças livres no tabuleiro.

Portanto, uma peça na última casa da fileira inicial do adversário ainda não é vitória, a mesma ainda poderá ser bloqueada; só vence quando a mesma sai do tabuleiro por qualquer uma dessas casas.

## Observação:

Todas as casas do tabuleiro são numeradas, de A1 até G5, para possibilitar a anotação das partidas.

Concepção e criação:

**Carlos Seabra**

Colaboração no desenvolvimento:

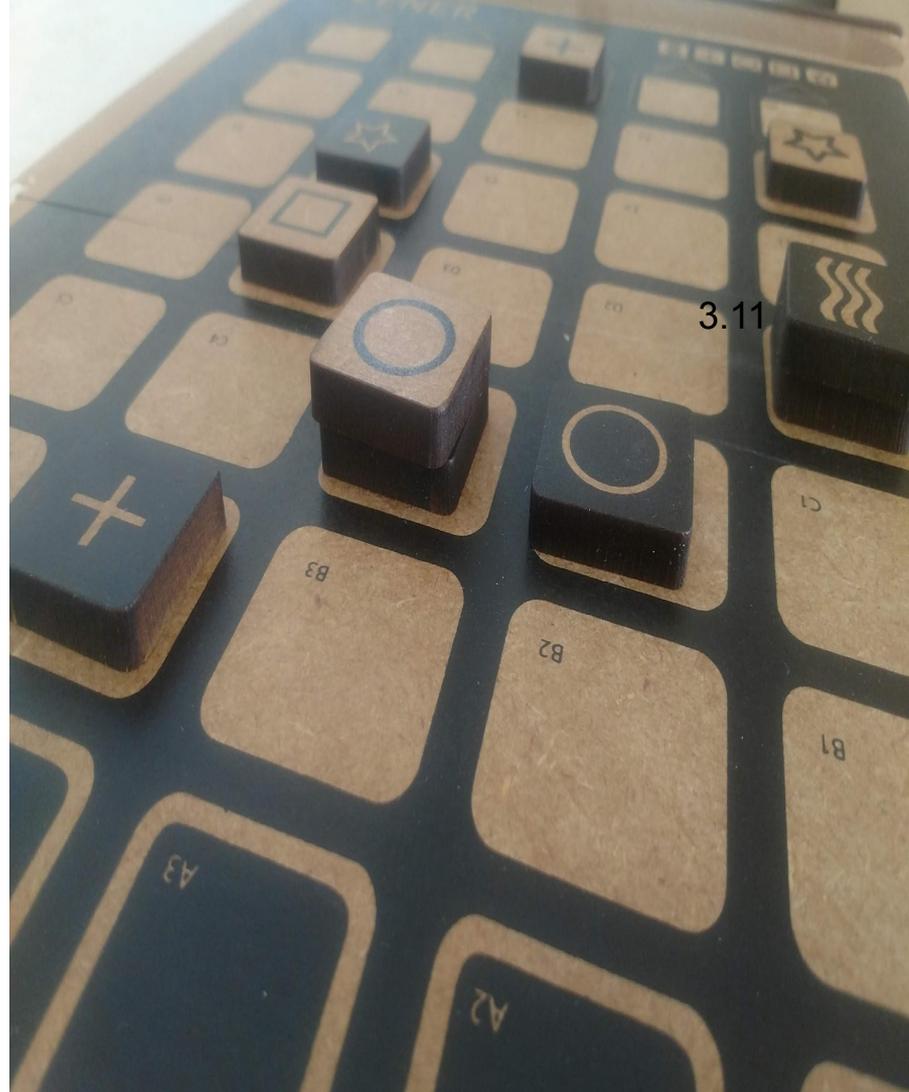
**Genima Pina e Mário Pina Seabra**

Website do jogo:

[zener.oficina.com.br](http://zener.oficina.com.br)

*Contato com o autor:*

[carlos.seabra@oficina.com.br](mailto:carlos.seabra@oficina.com.br)





## [Apresentação do Zener em PDF](#)



## [Tabuleiro e peças para imprimir e testar](#)



## [Zener presentation in PDF](#)



## [Board and pieces for print and testing](#)



**Play in Tabletopia**

*Em desenvolvimento*

Lançamento na [SPIEL.digital](#)



**[Facebook](#)**

*Visite nossa página*

*Visit the page of the game*



**[Mitra Jogos](#)**

*Compre e receba em casa*

*Versão física em madeira*