

JARMO CORVINO

A ORIGEM DO JOGO

Conta uma velha lenda tártara que Batu Khan, líder Mongol e neto de Genghis Khan, levava sempre consigo um extraordinário jogo de tabuleiro quando ia para a guerra. Segundo a lenda, Batu Kahn escondia cuidadosamente o seu jogo de todos os adversários e geralmente jogava um jogo antes de cada batalha, de forma a ficar com disposição de guerreiro. Embora a lenda não diga de que jogo se tratava, é muito provável que fosse o Jarmo, um antigo jogo de tabuleiro criado pelos tártaros. Trata-se de um jogo de batalha-e-corrida onde se espera dos jogadores concentração, observação e imaginação.

Inspiramo-nos neste jogo cuja assimetria do tabuleiro nos recorda as ruas e canadas da Vila do Corvo, para recordar a resistência secular dos corvinos aos ataques piratas. Há quem assegure que o carácter labiríntico desta vila se deve à necessidade de dificultar a vida aos atacantes, permitindo aos corvinos defenderem-se melhor dos invasores.

COMO JOGAR

O jogo tem início com as peças – corvinos e piratas – colocadas na primeira linha de cada lado do tabuleiro.

O objetivo do jogo é atingir a linha do adversário com tantos guerreiros quanto possível.

Um guerreiro pode deslocar-se para qualquer círculo que esteja diretamente ligado ao círculo em que ele se encontra. Quando um guerreiro atinge a última linha (primeira linha do adversário) não pode fazer mais jogadas e deve ficar nesse círculo até ao fim do jogo, ou até ser capturado pelo adversário (ver Como capturar as peças do adversário).

O jogo termina quando um dos jogadores atingir a primeira linha do adversário com todos os guerreiros em jogo. Nesse momento é calculada a pontuação final e o jogador com mais pontos vence. Em caso de igualdade de pontos para ambos os jogadores o jogo termina em empate.

São contabilizados 2 pontos por cada guerreiro na primeira linha do adversário e 1 ponto por cada guerreiro que se encontre noutras posições do tabuleiro.

COMO CAPTURAR AS PEÇAS DO ADVERSÁRIO

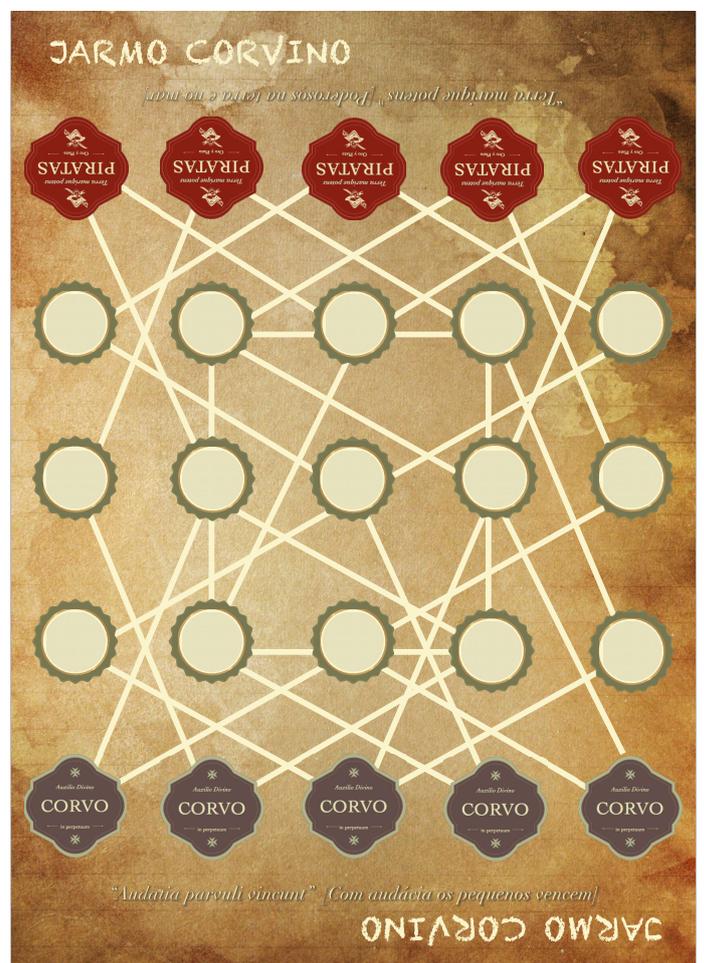
Se um guerreiro for para um círculo ocupado por um guerreiro adversário, essa peça inimiga é capturada e imediatamente removida do tabuleiro.

O guerreiro que capture pelo menos um inimigo é “marcado”, sobrepondo-se-lhe uma outra peça da mesma cor, tal como se procede no jogo de damas quando uma peça se torna rainha.

Um guerreiro “marcado” detém o poder de repor uma peça no tabuleiro, desde que esteja na primeira linha do adversário. Para tal o jogador manifesta a intenção de reposição, retira a peça sobreposta ao guerreiro “marcado” e coloca-a na primeira linha do seu campo de batalha, repondo assim um guerreiro. Depois de desmarcado, este guerreiro perde a sua capacidade de reposição.

NOTA

Não é permitido fazer a mesma jogada mais de duas vezes seguidas. Um jogador não pode mover a mesma peça, no mesmo trajeto uma terceira vez sem movimentar antes outra peça qualquer no tabuleiro.



THE JARMO OF CORVO

THE GAME ORIGIN

An old Tartarian legend tells of Batu Khan, the Mongolian leader and grandson of Genghis Khan, who always carried with him an extraordinary board game when he went to war. According to the legend, Batu Khan carefully hid his game from all his opponents and usually played before a battle, to prepare himself. Even though the legend doesn't identify the game, it was probably Jarmo, an old board game created by Tartars. This is a running-fight game, where focus, observation and imagination are expected from players.

We felt inspired by this game, whose asymmetrical board reminds us of Vila do Corvo streets and pathways, in recalling the secular resistance of Corvo people to pirates' attacks. Some say that the labyrinthine character of this Village comes from the need to hamper the attackers and allow the locals a better defense from invaders.

HOW TO PLAY

The game begins with the pieces – locals and pirates – placed on the first row of each side of the board.

The goal is to make it to the other player's first row with as many warriors as possible.

A warrior can move into any circle that is directly connected with the one the warrior's in.

When a warrior reaches the last row (the opponent's first row) can no longer move and must remain in that circle until the end of the game or until being captured by the adversary (see How to capture the opponents' pieces).

The game ends when a player brings all remaining warriors on the board onto the enemy player's first row. At that time, the final score is calculated and the player holding most points wins. If both players score equal points, the game ends with a draw.

There are 2 points counted for every warrior on the enemy player's first row and 1 point for every warrior remaining on the rest of the board.

HOW TO CAPTURE THE OPPONENT'S PIECES

If a warrior moves into a circle occupied by an enemy warrior, that enemy piece is captured and immediately removed from the board.

The warrior that captures at least one enemy is "marked", overlaying another piece of the same color, just like in checkers, when a piece becomes a queen.

A "marked" warrior holds the power to take back a piece on the board, as long as it lies on the opponent's first row. The player shows such intention by taking back the overlaid piece from the "marked" warrior and putting it on the first row of the respective side of the battlefield, thus restoring a warrior. After being "unmarked", this warrior loses its capacity for replacing.

NOTE

A player cannot make the same move more than twice; a player cannot move the same piece in the same direction a third time, without moving another piece on the board first.

