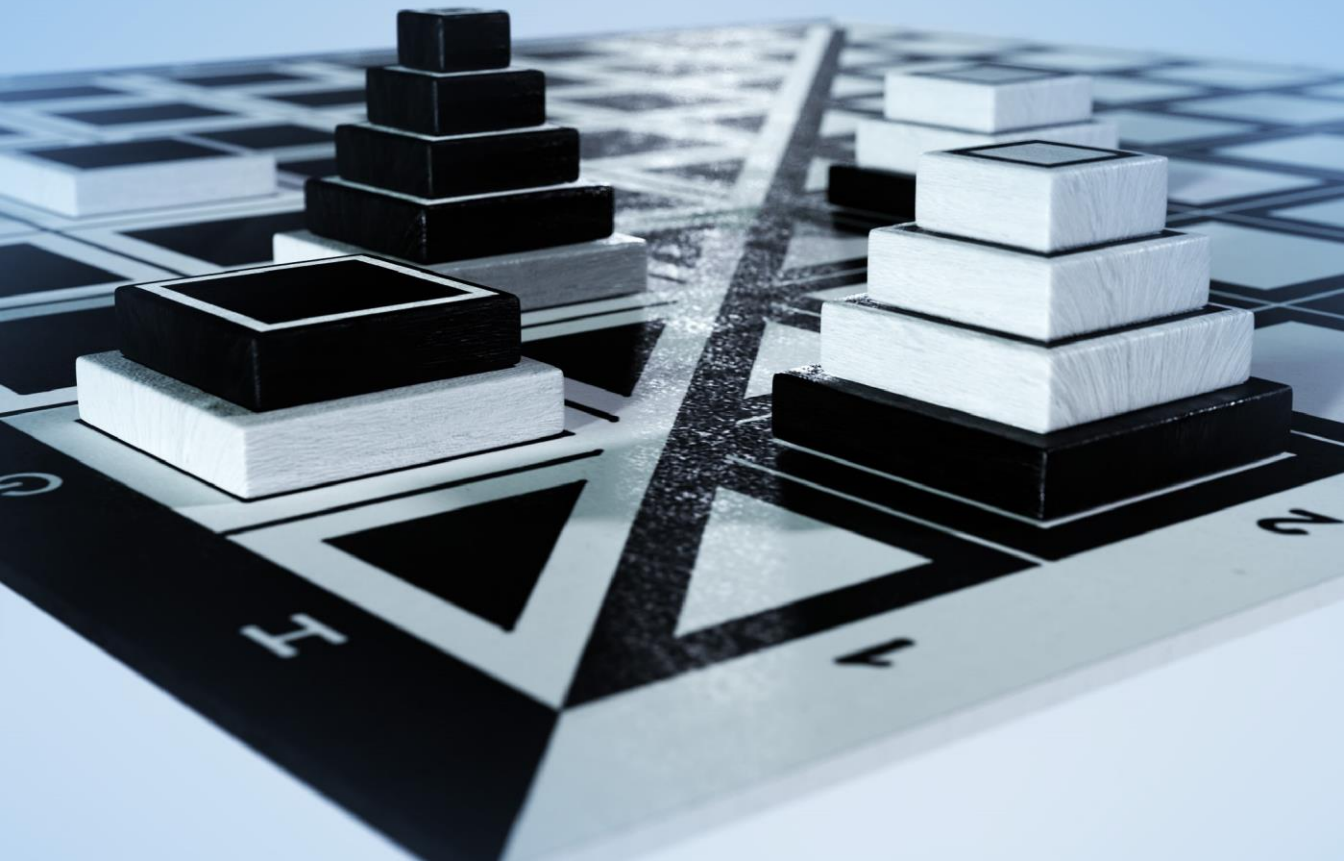


Rui Alípio Monteiro



TRENCH®



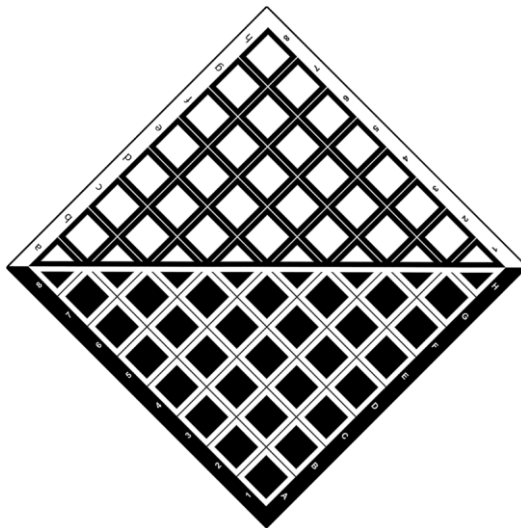
TRENCH®

REGRAS

TRENCH é um jogo de tabuleiro abstracto para dois jogadores inspirado na guerra das trincheiras da Primeira Guerra Mundial (sobretudo na Frente Ocidental).

O objectivo do jogador é capturar as peças do adversário, movendo estrategicamente as suas próprias peças e ocupando as posições das peças adversárias, a fim de as eliminar.

O TABULEIRO



O tabuleiro tem a forma de um losango (em forma de diamante) e consiste em 64 quadrados (8x8), que imitam a disposição de um campo de batalha composto por dois territórios opostos, separados por uma linha diagonal (as "trincheiras").

AS PEÇAS

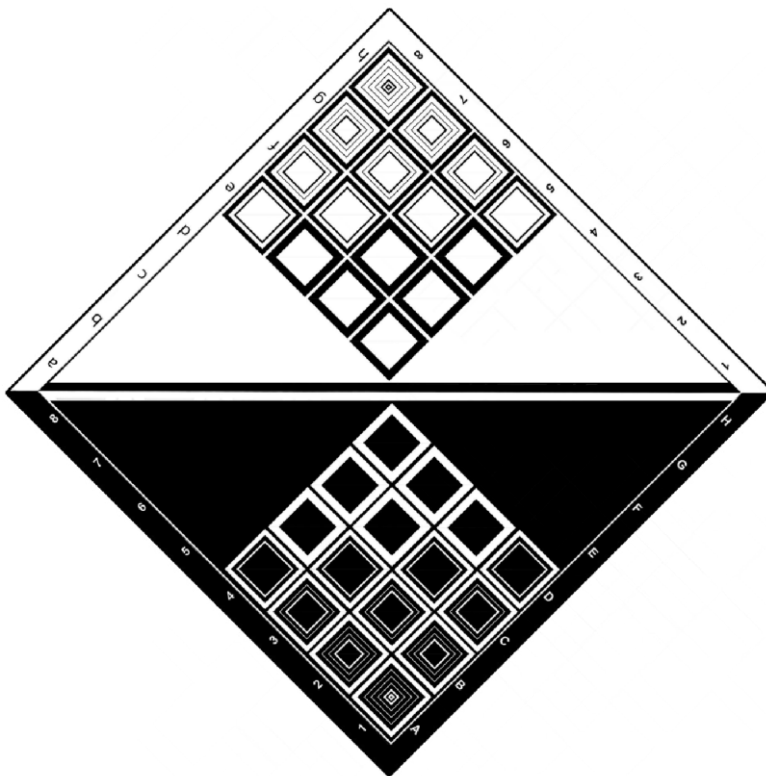
Quando colocadas no tabuleiro, as peças proporcionam um efeito de camuflagem intencional em território "amigável" e um efeito de ilusão óptica propositada em território "inimigo".

No início, cada jogador tem 16 peças: 1 General, 2 Coronéis, 3 Capitães, 4 Sargentos e 6 Soldados:

Patente	Pretas		Brancas		# de Peças
General					<i>x 1</i>
Coronel					<i>x 2</i>
Capitão					<i>x 3</i>
Sargento					<i>x 4</i>
Soldado					<i>x 6</i>

Peças

PREPARAÇÃO



A colocação das peças obedece à formação natural de combate de uma infantaria no campo, inspirada pelo alinhamento de uma formação romana em forma de diamante.

As peças pretas jogam primeiro.

OS MOVIMENTOS

Cada jogador, em turnos alternados, deve escolher uma peça e movê-la numa direcção válida, sem alterar a trajectória do movimento ou saltar sobre outras peças. Não é permitido passar a vez.

Assim que um jogador toca numa peça, é obrigado a continuar a jogar com essa peça durante a sua vez. Não é permitido, no mesmo movimento, jogar com outra peça (deserção). Cada peça tem restrições nos seus movimentos, e, dependendo da patente que cada peça representa, pode mover-se de um a cinco quadrados:

 	Soldado	1 estrela / um quadrado – ortogonal
 	Sargento	2 estrelas / dois quadrados – ortogonal; diagonal vertical dianteira
 	Capitão	3 estrelas / três quadrados – ortogonal; diagonal vertical
 	Coronel	4 estrelas / quatro quadrados – ortogonal; diagonal vertical dianteira; diagonal horizontal
 	General	5 estrelas / cinco quadrados – ortogonal; diagonal (movimento octogonal)

Movimentos

As peças não são obrigadas a mover o número máximo de quadrados permitido. Por exemplo, o General pode mover-se de um a cinco quadrados; não tem de mover todos os cinco quadrados. Esta regra aplica-se a todas as peças excepto o Soldado, que só pode mover um quadrado de cada vez.

O jogador termina a jogada após mover uma peça até ao número máximo de quadrados permitido para essa peça numa direcção, ou quando essa peça captura uma peça adversária, colocando a peça no quadrado que o inimigo ocupava anteriormente.

Representa as Peças Pretas



Representa as Peças Brancas



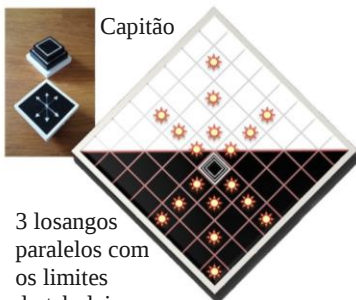
Soldado

1 losango
paralelo com
os limites
do tabuleiro



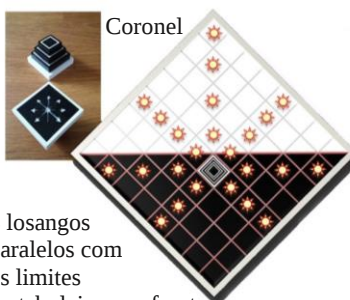
Sargento

2 losangos
paralelos com
os limites
do tabuleiro e em frente



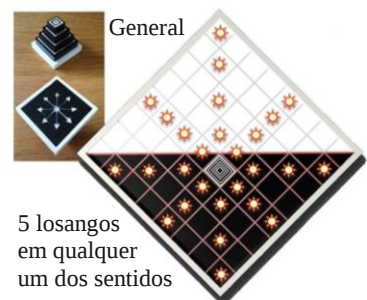
Capitão

3 losangos
paralelos com
os limites
do tabuleiro,
em frente e para trás



Coronel

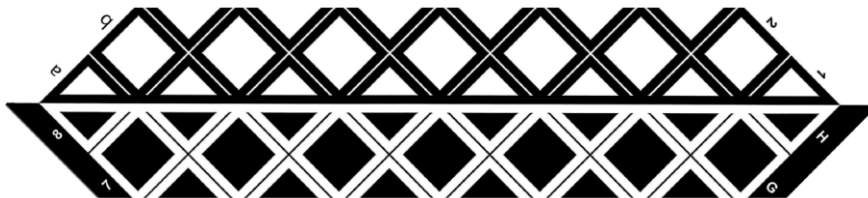
4 losangos
paralelos com
os limites
do tabuleiro, em frente
(mas não para trás!),
e paralelo à trincheira



General

5 losangos
em qualquer
um dos sentidos

A TRINCHEIRA



A *trincheira* apresenta as seguintes regras adicionais:

Nenhuma peça na *trincheira* pode capturar outra peça já na *trincheira*.

Uma peça que comece a sua vez na *trincheira* não é obrigada a parar o seu movimento ao capturar uma peça em território inimigo. Pode atacar mais do que uma peça ao avançar da *trincheira* para território inimigo, ou pode continuar o movimento mesmo depois de ter capturado uma peça. Pode mover o número máximo de quadrados que a peça pode mover-se numa direcção; ao fazê-lo, pode capturar quaisquer peças ao longo do seu percurso.

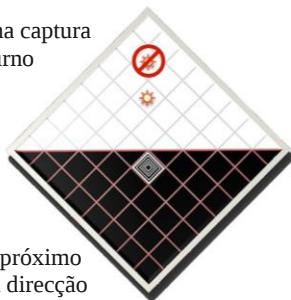
Uma peça que já esteja na *trincheira* não pode ser atacada por uma peça do adversário que esteja em território inimigo (por exemplo, uma peça preta que esteja em território preto não pode atacar uma peça branca na *trincheira*);

Uma peça que já esteja na *trincheira* não pode atacar uma peça do adversário que está em território amigável (por exemplo, uma peça branca na *trincheira* não pode atacar uma peça preta que esteja em território branco);

A peça de um adversário em território amigável pode atacar uma peça na *trincheira* (por exemplo, uma peça branca na *trincheira* pode ser atacada por uma peça preta que se encontre no território branco);

O Coronel e o General – as duas peças com patentes mais altas – podem mover-se ao longo da *trincheira* até ao número máximo de quadrados permitidos para os movimentos dessas peças, numa direcção, desde que não saltem por cima de outras peças.

só uma captura
por turno



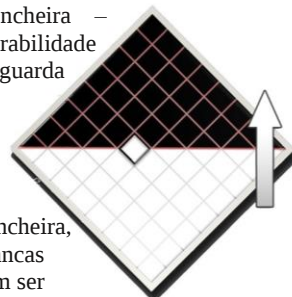
mais próximo
nessa direcção
(sem saltar)

a trincheira –
imunidade
frontal



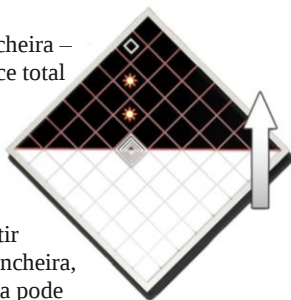
na trincheira,
as brancas
não podem ser
atacadas a partir dos
losangos pretos

a trincheira –
vulnerabilidade
à retaguarda



na trincheira,
as brancas
podem ser
atacadas a partir dos
losangos brancos

a trincheira –
alcance total



a partir
da trincheira,
a peça pode
capturar peças inimigas e
continuar o seu movimento
quanto o seu alcance permitir

a trincheira –
ângulo morto



a partir
da trincheira,
as peças brancas
não podem atacar os
quadrados brancos

a trincheira –
sem fogo de
enfiada



na trincheira,
as peças
não podem
atacar-se mutuamente,
nem saltar sobre outras
peças

TERMINAR O JOGO

Há duas formas possíveis de terminar o jogo:

- 1) O jogo termina depois de todas as peças de um jogador terem sido capturadas, ou, quando não for possível fazer mais capturas, o jogo é finalmente resolvido por "acordo de cavalheiros" (armistício) e os pontos são contados imediatamente.
- 2) O primeiro jogador a capturar um total de peças do adversário no valor de 25 pontos ganha.

O valor da pontuação é equivalente às estrelas da sua patente:

 Soldado	 1 Estrela = 1 Ponto
 Sargento	 2 Estrelas = 2 Pontos
 Capitão	 3 Estrelas = 3 Pontos
 Coronel	 4 Estrelas = 4 Pontos
 General	 5 Estrelas = 5 Pontos

Pontuação

Design, Arte e Regras do jogo: Rui Alípio Monteiro

Adaptação Gráfica: Mike Strickland

TRENCH™ © é uma marca registada de Rui Alípio Monteiro. Todos os direitos reservados.
Esta edição foi publicada por World Trench



TRENCH®
by RUI ALÍPIO MONTEIRO

ATREVA-SE A JOGAR ONLINE!
www.worldtrench.com

Copyright © 2022 World Trench