

# O JOGO ALQUERQUE DE 12

Por Dentro do Convento - Os Jogos

## HISTÓRIA

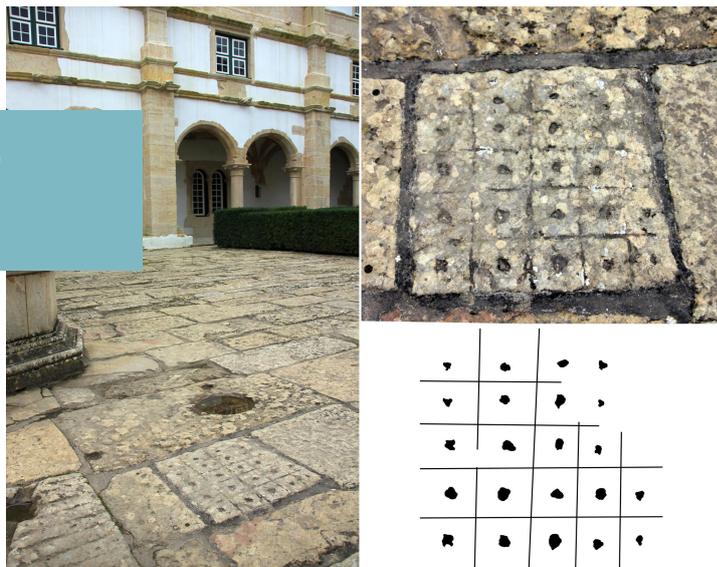


Fonte: "Libro de Ajedrez, Dados y Tablas" de Afonso X

Data de 1400 A.C. o exemplar mais antigo encontrado no Templo de Kurna no Egito. No séc. VIII, os árabes trazem o jogo para a Península Ibérica quando a invadem em 711 e chamam-lhe Al-Quirkat. Entretanto, populariza-se e no séc. XIII, Afonso X de Castela inclui-o no seu livro de jogos.

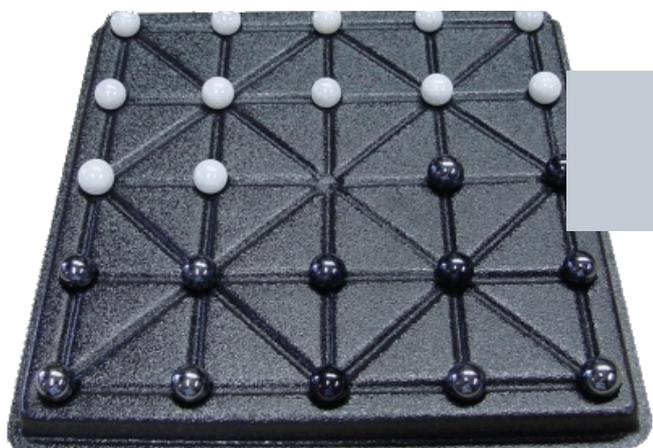
## POR DENTRO DO CONVENTO

Encontra este jogo no piso térreo do Claustro dos Corvos do Convento de Cristo (Imagem ao lado) numa laje de calcário quadrangular de 41x41cm. Curiosidade: Faltam as linhas diagonais que deveriam interligar as (25) casas.



Fonte: Rui Ferreira/ Salete da Ponte

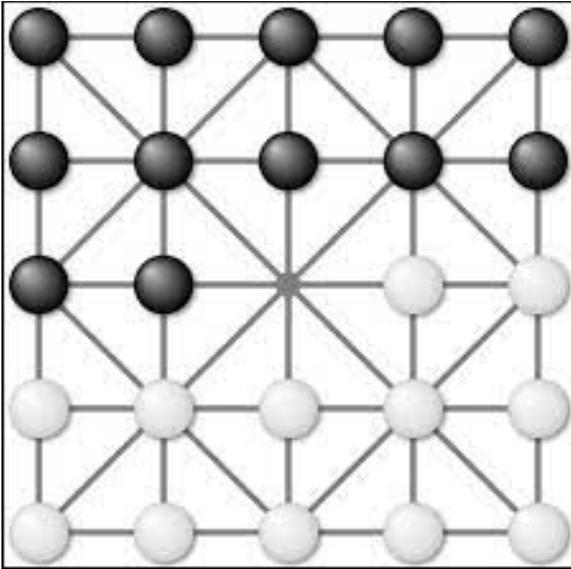
## DIY



Fonte: Elevengames

Surpreende-nos: cria o teu Alquerque de 12 num material à tua escolha e envia uma foto para: [servicoseducativos@cristo.dgpc.pt](mailto:servicoseducativos@cristo.dgpc.pt) Publicaremos as mais originais na nossa página do Facebook.

# REGRAS



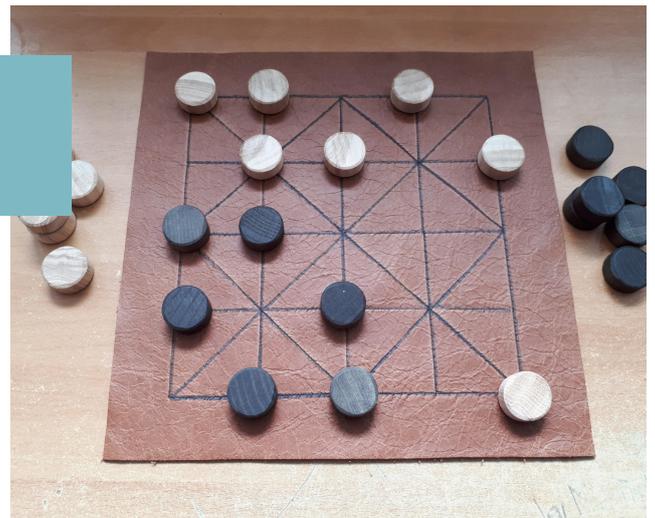
Fonte: wikipédia

Desenha um tabuleiro quadrado com 4 por 4 quadrados cujos vértices, as casas, são ligadas por linhas verticais, horizontais e diagonais, por onde os jogadores se movem. Vais precisar de 24 peças, 12 para cada jogador.

**Objetivo do Jogo:** Capturar todas as peças do adversário passando-lhes por cima, (como nas damas) e "aterrando" numa casa vazia adjacente. As peças eliminadas são removidas definitivamente podendo ser mortas várias numa jogada desde que existam casas vazias intercaladas entre as várias peças a comer.

## INÍCIO

Escolhidas as cores, cada jogador posiciona as suas peças em L no tabuleiro, deixando a casa central vazia. O primeiro a jogar dará a sua peça a comer e a partir daí jogam movendo-se para casas vazias, adjacentes, na vertical, horizontal ou diagonal, eliminando peças inimigas.



Oportunidade de captura de várias peças numa jogada.

Fonte: Beastsofwar

## FIM

Ganha o jogador que capturar todas as peças do adversário.

**Variante:** "Jogo da Raposa e da Galinha" (Montemor-o-Velho). Joga-se com 12 peças/ galinhas contra 1 raposa. As galinhas tentam encurralar a raposa numa casa sem saída e a raposa tenta comer as galinhas saltando sobre elas para uma casa vazia.



Fonte: Etsy