

JOGO DA ONÇA



O Jogo da Onça ou Adugo (onça, na língua dos Bororo) é um jogo da família dos jogos de caça e perseguição e jogado por vários povos indígenas brasileiros. O tabuleiro, geralmente é traçado no chão, usando-se pedras como peças: uma peça representa a onça e 14 outras (iguais entre si) representam os cachorros.

Muitos estudiosos atribuem a sua origem aos índios brasileiros mas, a estrutura do seu tabuleiro, a quantidade de peças e o que representam indicam que tem origem no Komikan(do Mapuche Korn Ikan" para comer tudo") dos nativos Mapuches (conhecidos pelos espanhóis como os araucanos) que habitavam a região do Chile e da Argentina.

Este jogo também era jogado pelos Incas que conheciam com o nome de Taptana; Konina, Comina, Cumi, Puma ou Xadrez Inca. Também é conhecido pelos Quechuas, que o chamam de Taptana (Significa Xadrez em quechua), e pelos Aymarás, que o chamam de Uta Awili, o jogo é conhecido em toda a América do Sul como OLeón y las Ovejas, que significa, literalmente, “O Leão e as Ovelhas”. OLeão é na verdade um puma. Como não há leões nativos das Américas, supõe-se que o nome tenha sido atribuído pelos espanhóis, quando da colonização. Vários autores como J I Molina em 1787, Stewart Culin em 1898, Murray em 1952, etc descreveram esse jogo em seus trabalhos, mas todos eles, citam-no como um tabuleiro de Alquerque expandido. O Alquerque é um jogo muito mais antigo, foi descoberto no antigo Egito, esculpido em uma das pedras usadas na construção do templo egípcio em Kurna (de 1400 aC).

A existência de um tabuleiro semelhante esculpido em Cuzco, um muro pré-colombiano é usado como argumento para a sua origem pré-hispânica, uma análise de quando o tabuleiro foi esculpido.

O mais provável é que Adugo e Komikan sejam o mesmo jogo e tenham chegado aos povos indígenas do Brasil através da interação entre os nativos dos Andes.

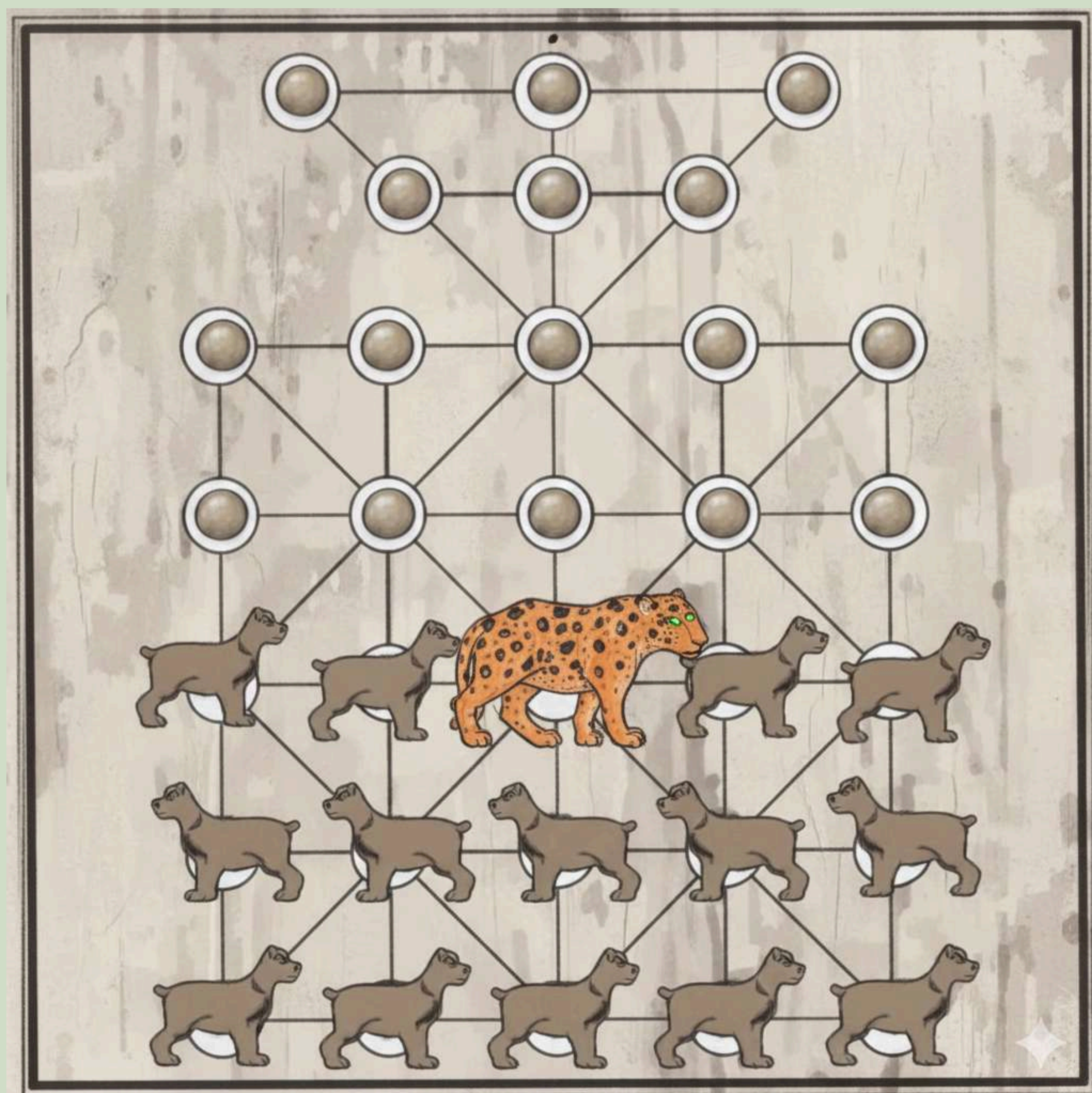
A semelhança deste jogo com o Bagha Chall do Nepal é ineagável sendo inclusive da mesma família de jogos de Caça e Perseguição.

Conhecendo o Jogo da Onça

Um jogador joga com a onça e o outro com os 14 cachorros.

Objetivo: a onça deve capturar 5 cachorros; os cachorros devem cercar a onça (sem dar opção de movimento).

Preparação: o set-up do tabuleiro deve ser conforme a figura



Regras:

1 - Começa o jogo quem representa a onça; os jogadores se alternam, um movimento por vez.

2 - A onça anda 1 casa por vez, em linha reta, em qualquer direção e captura o cachorro saltando por cima dele, até a próxima casa que deve estar vazia, retornando para fora do tabuleiro.

3 - A onça não é obrigada a capturar se não quiser, mas também pode fazer capturas múltiplas.

4 - Os cães também andam 1 casa por vez mas não faz captura; 2 cães seguidos numa mesma direção, vizinhos à onça, se protegem mutuamente e não deixa que a onça capture nessa linha de forma a não oferecer à onça a possibilidade que os capture nessa linha.

5 - Para cercar a onça, deve-se cercar seus movimentos para qualquer direção.