

PÁGINA DE JOGOS ACESSÍVEIS

Baixe o *Labyrinthus* e outros jogos que aqui serão disponibilizados gratuitamente e os indique para seus amigos e familiares. Por favor, peça a eles que também baixem os jogos diretamente desta página. Será um incentivo ver que o jogo foi baixado várias vezes e isso nos levará a postar outros jogos, igualmente gratuitos.

JOGO *LABYRINTHUS*

Para você, sua família e seus amigos se divertirem, testarem a ansiedade e competirem em um ambiente amistoso e lúdico. 😊

Nestes dias em que muitos querem que tudo aconteça individual e rapidamente, este jogo de tabuleiro nos dá a oportunidade de divertirmos em família e com nossos amigos, de modo inclusivo e acessível.

LABYRINTHUS

Entrar no labirinto não será fácil, sair dele requererá muita paciência e determinação. 😬

GUIA RÁPIDO PARA JOGAR O *LABYRINTHUS*

Joga-se o *Labyrinthus* lançando um dado ou sorteando uma pedra de dominó.

Começa-se o jogo tirando o número 1 ou o 6. Toda vez que você tirar 6, poderá lançar o dado novamente ou sortear outra pedra do dominó.

Move-se a partir da casa 1 ou da casa 6 para a casa de número sorteado pelo dado ou pedra de dominó.

Move-se para frente ou para trás, dentro de uma área, também adicionando ou subtraindo o número sorteado da casa em que se está (2 sorteia 3, vai para a casa 3 ou para a casa 5; 4 sorteia 3, vai para a casa 3 ou para casa 1).

Passa-se para o nível seguinte apenas quando tirar o número 6.

É obrigado mover-se sempre que possível. Os jogadores lançam o dado em ordem anti-horário.

Ao alcançar uma casa em que outras peças estejam, todas, inclusive a sua, voltam para a casa com o número 6 mais próxima.

Não se pode voltar de nível.

Conforme combinado anteriormente entre os jogadores, ganha-se o jogo, ou retira-se uma peça do jogador, ao se chegar à uma saída expressa, o que se dá, obtendo o número 1, em locais próprios.

Também, ganha-se o jogo quem sair primeiro do labirinto, quem estiver no nível mais avançado ou quem tirar maior número de peças, quando se interrompe o jogo no meio.

Bom divertimento!!!

A RESPEITO DO TABULEIRO DO *LABYRINTHUS*

Com bordas azuis e caminho amarelo sobre um fundo branco, o tabuleiro do *Labyrinthus* pode ser compreendido como uma tabela formada por cinco longas colunas verticais e por onze linhas curtas horizontais, todas azuis. Tanto a entrada como a saída do labirinto são marcadas com uma seta direcional azul. Na entrada há o número 1 e na saída o número 1 é acompanhado de uma carinha sorridente.

O tabuleiro do *Labyrinthus* pode ser compreendido, na posição vertical, nome do jogo na parte superior, autoria do *Labyrinthus* ao pé do tabuleiro, como uma tabela de 5 colunas e 11 linhas com células que se abrem para diferentes lados. Nessa posição, a coluna 1 fica no lado esquerdo do tabuleiro, a linha 1 fica logo abaixo do título.

Começa-se o jogo pela coluna 1, linha 11. Ao entrar pela casa 1, e seguir o caminho amarelo, você se deparará com números desenhados com pontos pretos sobre fundo branco, como em um dominó ou em um dado.

No corredor que leva ao primeiro nível, os números vão de 1 até 6, sendo o 6 representado por duas colunas e 3 linhas de pontos, como em uma letra “é” em Braille. Este número 6, localizado na coluna 5, linha 11, indica o primeiro nível do jogo.

Toda vez que houver uma célula ou casa com o número 6, existirá uma passagem para o nível seguinte do labirinto. Assim, quando se alcançar a casa com o primeiro 6, atinge-se o primeiro nível e se estará pronto para seguir para o nível 2.

Quando se alcançar a casa com o segundo número seis (coluna 5, linha 8), haverá uma passagem para o terceiro nível e uma abertura para uma Câmara "sem saída". Há duas Câmaras sem Saída no *Labyrinthus*: a primeira compreende as linhas 6 e 7 da coluna 5. A segunda fica no nível quatro (na coluna 4, linhas 3 e 4).

Há três saídas expressas no labirinto. Elas estão marcadas pelo número 1, acompanhado por duas carinhas sorridentes. Uma Saída Expressa está na segunda coluna, linha 10, junto da casa indicativa do nível 7. Outras duas ficam na coluna 3, linhas 3 e 4 respectivamente. Ao chegar à uma Saída Expressa, ganha-se o jogo ou tira-se um jogador, conforme foi combinado antes de o jogo começar. Pode-se chegar à Saída Expressa da coluna 3, linha 4, entrando na Passagem Especial pelo número 5, que está junto à casa do nível 3 (coluna 4, linha 8). Também pode-se entrar na Passagem Especial a partir do nível 8, tirando o número 2. A Passagem Especial se destaca por ter o caminho na cor verde.

COMO JOGAR O *LABYRINTHUS*

Joga-se o *Labyrinthus* sorteando-se um dado ou uma pedra de dominó. Neste caso, pode-se usar as seis dobras ou os seis brancos (por exemplo, terno e terno, quadra e quadra, branco e duque, branco e quina, branco e sena etc).

Inicia-se o movimento no jogo, quando o primeiro jogador tirar o número 1 ou o 6 no dado, ou no dominó. Os demais jogadores só podem moverem-se a partir do momento em que tirarem 1 ou 6. A ordem de lançamento do dado ou sorteio do dominó é anti-horário.

Mova-se no labirinto de acordo com a face do dado ou dominó sorteado. Sempre que for possível, deve-se mover pelo labirinto, indo para frente ou para trás, conforme o número tirado ou adicionando ou subtraindo o número tirado ao número da casa em que se está. Por exemplo, se você estiver no 1 e tirar 2, você poderá ir para o 2 ou, adicionando-se 2 ao 1, poderá ir para o 3. Ao estar no 3 e tirar 2, poderá ir para o 5, para o 2 ou, subtraindo-se 2 ao 3, poderá voltar para a casa 1.

***Só se pode ir para o 6, tirando o 6.

*** Uma vez alcançando um certo nível, não se pode voltar ao nível anterior.

Quando você estiver no nível 1, você pode mover em direção ao nível 2, tirando 4 ou 2. Chega-se ao nível 2, tirando 6. Estando no nível 2, move-se para o nível 3, tirando outro 6. Contudo, se você tirar 5 ou 3, você entra na chamada Câmara sem Saída.

Ao estar no nível 3, move-se em direção ao nível 4, apenas tirando o número 3. Passa-se do nível 3, direto para o nível 4, tirando o 6. Ainda no nível 3, pode-se entrar na Passagem Especial, tirando o número 5 ou se pode ir em direção ao nível 7, tirando o número 4.

Estando no nível 4, pode-se passar para o nível 5, tirando o número 6. Contudo, se você tirar 4 ou 2, você entra na chamada Câmara sem Saída.

Do nível 5, move-se em direção ao nível 6, tirando 5 ou 3. Passa-se para o nível 6, tirando 6. Do nível 6, pode-se passar para o Corredor de Saída, tirando o número 2, ou entrar na Câmara com a Saída Expressa, tirando o número 5. Estando na Câmara com a Saída Expressa, alcança-se a Saída Expressa, somente se você tirar o número 1.

O nível 7, está localizado na coluna 2, linha 9. Estando ao nível 7, pode-se encontrar a Saída Expressa, tirando o número 1 no dado ou dominó. Do nível 7, pode-se ainda, ir em direção ao nível 8, tirando 5 ou 4. Chega-se ao nível 8 tirando 6.

Do nível 8, pode-se entrar na Passagem Especial tirando o número 2. Uma vez na Passagem Especial, pode-se voltar ao nível 8 ou atingir a Saída Expressa. Alcança-se a Saída Expressa, tirando 1.

***Não se pode voltar para o nível 3. Contudo, é permitido voltar ao nível 8 estando na casa de número 2, e tirando 6.

Do nível 8, pode-se mover em direção ao nível 9, tirando 5, 4 ou 3. Passa-se ao nível 9, tirando o número 6.

Do nível 9, passa-se ao Corredor de Saída, em direção ao nível 10, tirando 1. Alcança-se o nível 10, tirando 6, desde que se esteja nas casas 1, 2, 3, 4 ou 5.

Do nível 10 em diante só se alcança a saída tirando 1.

IMPORTANTE

- Joga-se o *Labyrinthus* com 1, 2 ou 3 peças por jogador.
- Começa o jogo aquele que tirar 1 ou 6. Os demais só podem mover as peças quando igualmente tirarem 1 ou 6.

- Sempre que você tirar 6, você pode lançar o dado novamente ou sortear uma nova pedra do dominó.
- Quando um jogador tirar um número e posicionar-se em dada casa, todas as peças daquela casa voltam para a casa 6 mais próxima. Por exemplo, se você tirar 3, estando no nível 2, você entra na Câmara sem Saída. Para que possa voltar ao nível 2, você vai precisar tirar seis ou que outro jogador tire o número 3, fazendo você voltar ao seis anterior.
- Se você tiver um peça na casa 6 do nível 2, e outra peça na casa 3 da Câmara sem Saída, e tirar um 3, você deverá mover a peça da casa 6 para a casa 3, e retornar a peça da casa 3 para a casa 6 do nível 2. Igualmente, se você tiver uma peça na casa 5 e outra na casa 3 e tirar 2, você moverá o jogador da casa 3 para a casa 5; e o jogador da casa 5 será movido para a casa 6 do nível 2. E isso vale para qualquer jogador: toda vez que um jogador chegar a uma casa já ocupada, os ocupantes retornam a casa 6 mais próxima.

DICA PARA IMPRESSÃO E ADAPTAÇÃO

O *LABYRINTHUS* foi desenhado para ser impresso em tamanho A3, o que se pode fazer em quase todas as gráficas, ainda que pequenas e de bairro. Todavia, é possível configurar a impressora para imprimir o tabuleiro em tamanho A4. A impressão deve ser colorida. Porém, também é possível jogar o *LABYRINTHUS* em impressão preto e branco.

Para que o jogo possa ficar acessível às pessoas cegas, pode-se colar um barbante sobre as linhas azuis e marcar os pontos dos números com cola colorida ou outra tinta que produza relevo. Pode-se, ainda, colar uma tira de cartolina 180g, ou mais grossa, sobre as linhas azuis, mesmo cobrindo parte das áreas brancas, desde que não cubra os números ou dificulte a percepção deles.

Para pessoas com baixa visão, a impressão em tamanho A3, aproveitando o tamanho máximo do papel deve ser suficiente. De todo o modo, o mais recomendável é perguntar aos jogadores com deficiência visual o que melhor lhes atende às necessidades visuais.

Agora é só chamar amigos e familiares, e juntos se divertirem, testando sua tolerância em ficar preso, sem poder sair rápido do *LABYRINTHUS*.

Bom divertimento!!!

Elaborado por Prof. Francisco Lima, UFPE, 2018.