

## Cerco de PARIS

Ambos os exércitos invasores são dispostos, cada um nas extremidades, contendo:

1 General  
1 Coronel  
2 Capitães  
2 Tenentes  
12 soldados

Objetivo: colocar 1 oficial e 3 soldados dentro da cidadela ou imobilizar todos dentro.

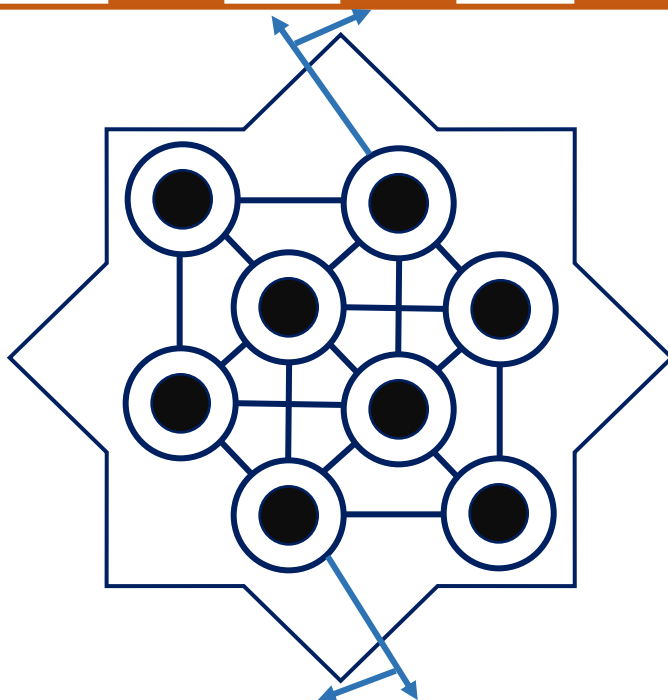
O exército defensor fica nos círculos da cidadela com:

1 General  
1 Coronel  
6 Soldados

Objetivo: capturar 24 soldados e 6 oficiais.

Capturas são por substituição e somente fora da cidadela.

Instituto  
LUDOSOFIA



# Cerco de Paris

O jogo Cerco de Paris (*Siege of Paris*) surgiu em 1871 para comemorar a batalha iniciada no ano anterior, em que, após receberem ameaça bélica, Alemanha e Prússia se uniram e invadiram a capital francesa para derrotar o exército de Napoleão III, sobrinho de Napoleão.

## Regras do jogo

Os exércitos alemão, prussiano e francês têm cores distintas, que podem ser, respectivamente, branco, preto e vermelho. Os defensores começam o jogo e fazem sempre um movimento antes dos oponentes. Nesse caso, o defensor move sua peça e em seguida um dos exércitos invasores movimenta a sua; novamente joga o defensor para depois vir o movimento do segundo exército e assim sucessivamente. O defensor pode sair da cidadela a qualquer momento, devendo fazê-lo pelas duas saídas marcadas com setas em lados opostos da cidade. O jogo termina empatado se na cidadela tiver apenas peças dos invasores.

## Movimentos dos exércitos invasores

1. Nenhuma das peças de ataque pode se mover para trás.
2. O general move-se 1, 2 ou 3 casas de cada vez, na ortogonal e na diagonal.
3. Os coronéis andam na ortogonal, 1 ou 2 casas sempre para frente.
4. Os capitães também andam na ortogonal, mas 1 casa de cada vez para frente.

5. Os tenentes movem-se diagonalmente 1 ou 2 casas por vez.

6. Os soldados movimentam-se diagonalmente para frente, 1 casa de cada vez. Observar que os soldados que começam nas casas escuras permanecem nelas ao longo do jogo; o mesmo vale para os soldados das casas claras do outro exército.

7. Os invasores não podem capturar os defensores, mas podem bloqueá-los com peças que estão protegidas por outras.

## Movimentos do exército de defensor

1. Todas as 8 peças de defesa podem se mover apenas para 1 círculo de cada vez, enquanto ainda estão dentro da cidadela, seguindo a demarcação das linhas. Após saírem, no entanto, as regras que regem seus movimentos mudam.

2. Fora da cidadela, o general pode se mover em qualquer direção ortogonal ou diagonal, percorrendo 1 ou 2 casas, inclusive para trás.

3. O coronel, também fora da cidadela, move-se em qualquer direção ortogonalmente, mas não diagonalmente, somente para 1 casa vazia adjacente.

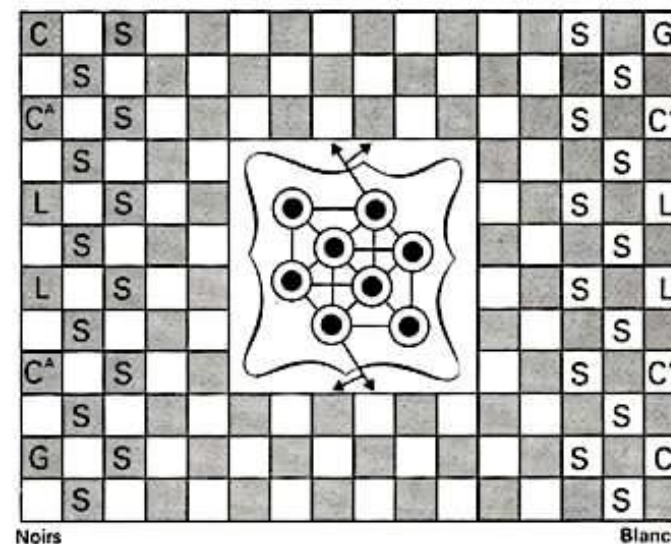
4. Fora da cidadela, os soldados andam na diagonal em qualquer direção. Depois de sair da cidadela, o soldado não pode se mover para uma casa de cor diferente. Pode, porém, entrar novamente na cidadela e sair para 1 casa de outra cor diferente da anterior, permanecendo nesta cor. Atenção: as regras nunca permitem que mais de 3 soldados defensores ocupem casas da mesma cor fora da cidadela.

5. As peças de defesa podem capturar peças opostas, desde que estejam fora da cidadela. A captura é feita por substituição e opcional, mas pode ser obrigatória caso o atacante peça que o defensor faça a captura.

6. Os defensores não podem capturar peças de ataque que se encontrem dentro da cidadela e nem as peças que estão protegidas por outras, no campo de ação de peça do mesmo exército.

7. Os oficiais defensores podem permanecer na cidadela guardando as entradas. Mas, se os seus soldados no tabuleiro estiverem imobilizados, um oficial deve desbloquear a passagem para que haja sempre movimento no tabuleiro.

Regra única: caso sobre um soldado que não tenha sido capturado e este consiga retornar à cidadela, o jogo termina em empate.



Posição e identificação das peças no tabuleiro:  
**G** general, **C<sup>A</sup>** coronel, **C** capitão, **L** tenente,  
**S** soldado. Nos círculos centrais a disposição é livre.