

Created by the Women's Social and Political Union ce. 1917 2<sup>nd</sup> ed., Sargeant Bros. The rules have been updated and edited for clarity by Renee Shelby. See <http://pwp.gatech.edu/suffragetto> for more information.

□  
□

# SUFFRAGETTO

Um original e interessante  
Jogo de Estratégia para Dois Jogadores

Suffragetto é uma disputa de ocupação entre dois grupos opostos, o das Sufragistas e o da Polícia.

O objetivo das Sufragistas é romper as linhas da Polícia e entrar na House of Commons. Ao mesmo tempo, as Sufragistas devem também evitar que a Polícia entre no Albert Hall, um espaço de encontro do Women's Social and Political Union.

É dever da Polícia acabar com uma reunião das Sufragistas, que está ocorrendo no Albert Hall, ao mesmo tempo, impedindo que as Sufragistas entrem na House of Commons.

Vence o jogo quem conseguir primeiro introduzir seis membros no edifício vigiado por seus oponentes.

-----

## **Direção e Modo de Jogo**

### **Configuração**

O jogo é para dois jogadores, cada um com 21 peças — 5 peças grandes e 16 pequenas, representando as Sufragistas e a Polícia. Um sorteio determina o primeiro jogador.

As *Sufragistas* são de cor verde, e as peças grandes representam as Líderes do Movimento *Sufragista*

A *Força Policial* é de cor azul e as peças grandes representam os Inspectores de Polícia.

As Sufragistas posicionam-se nos quadrados marcados com ‘S’ perto do ‘Albert Hall’. As líderes do grupo são posicionadas da seguinte maneira: Uma líder é colocada no meio da fileira da frente e as outras quatro Líderes são posicionadas nos extremos da fila da frente e segunda linhas.

A Força Policial é colocada sobre os quadrados marcados com ‘P’, perto da ‘House of Commons’. Um Inspetor é colocado no meio da fileira da frente e os quatro Inspectores restantes nas extremidades da frente e da segunda fila.

---

### **Mover e Saltar**

Alternadamente, cada jogador move ou salta com uma de suas próprias peças. Mover-se significa movimentar-se para um único quadrado adjacente, saltar sobre as próprias peças para mover-se com mais rapidez no tabuleiro ou saltar sobre a peça do adversário para “prender” ou “finalizar” a peça do oponente.

#### *Mover*

Uma peça pode mover-se horizontal ou diagonalmente um quadrado por vez em qualquer um dos 8 quadrados adjacentes, mas esse quadrado deve estar desocupado.

As peças podem mover-se livremente em qualquer parte do tabuleiro, exceto:

- a. Nenhuma peça pode ser movida (exceto quando presa ou finalizada) para os espaços marcados como Prison, Prison Yard, Hospital, ou Hospital Grounds.
- b. Uma Sufragista não pode se mover para os espaços marcados como Albert Hall.
- c. Um Policial não pode se mover para os espaços marcados como House of Commons.

#### *Saltar*

Na vez de um jogador, ele pode saltar uma peça em vez de movê-la em um único quadrado. Saltar significa pular sobre uma de suas próprias peças e ir para um quadrado do outro lado da peça saltada (como em Damas). Um jogador pode fazer um lance com múltiplos saltos, desde que cada pulo se dê a partir das zonas permitidas do tabuleiro (conforme listado acima). Se o quadrado atrás de uma peça estiver ocupado, o salto não poderá ser realizado.

Qualquer peça que tenha conseguido entrar na House of Commons ou no Albert Hall do seu oponente pode mover-se livremente nos quadrados que representam esses edifícios, mas não deve mover-se ou pular fora daqueles quadrados. Mover-se dentro da House of Commons ou do Albert Hall passa a vez de um jogador.

---

## **Prender e Finalizar**

Pulando corretamente as peças do seu oponente, você ‘prende’ ou ‘finaliza’ as(s) peça(s) de seu oponente. A polícia pode prender as Sufragistas e elas podem imobilizar a Polícia por meio do jiu jitsu. ‘Finalizar’ é um termo usado no jiu jitsu quando um oponente é neutralizado.

Qualquer peça que esteja em um dos quadrados da Arena (quadrados marcados em rosa) pode ser presa ou finalizada pelo oponente. Qualquer uma das suas peças pode prender ou finalizar as peças do seu oponente. A Sufragista finaliza a Polícia pulando sobre ela em uma direção diagonal. Uma *Líder Sufragista* pode imobilizar qualquer membro da Força Policial saltando sobre ele em qualquer direção. Um Policial prende uma Sufragista pulando sobre ela em uma direção diagonal. Um *Inspetor de Polícia* prende qualquer membro das Sufragistas pulando sobre ela em qualquer direção.

Uma peça pode prender ou finalizar seus oponentes apenas quando está pulando, não quando se move.

Assim, uma das peças menores pode pular sobre uma Líder ou Inspetor simplesmente para se mover pelo tabuleiro. Uma única peça pode deter ou desativar várias peças durante uma série de saltos. As Sufragistas que são presas vão para a Prison. A Polícia que é finalizada, para o Hospital.

Nenhuma peça pode ser presa ou finalizada nos quadrados amarelos fora da Arena, mas pode se mover ou pular livremente nesses quadrados.

---

## **Trocas**

Se a qualquer momento a Prison e o Hospital contiverem 12 ou mais reclusos, qualquer um dos jogadores pode requerer uma troca de 6 ou menos peças. As peças trocadas devem ser de igual valor, por exemplo, uma Líder é trocada por um Inspetor e uma Sufragista comum é trocada por um Policial normal.

As peças trocadas podem começar a se mover a partir dos quadrados marcados ‘Prison Yard’ e ‘Hospital Grounds’ respectivamente. Nenhuma troca pode ser feita enquanto qualquer peça permanecer na Prison Yard ou no Hospital Grounds.

Se um jogador não concordar com uma troca, ela não acontecerá.

---

## **Vencedor**

O primeiro jogador com seis peças na base do seu adversário ganha.

