

BEM VINDES À APRESENTAÇÃO DE MOVIMENTOS EM ESTILO LIVRE!

Nosso amado TAE KWON DO, a belíssima arte marcial coreana, conta agora com uma nova modalidade, baseada na estrutura dos *poomses*: uma sequência ritmada de movimentos belos e precisos.

Para vencer, você deverá demonstrar domínio sobre as técnicas e capacidade para apresentá-las com a cadência correta.

Este jogo contém:

32 peças simples (4x4 cm)

16 peças duplas (4x8 cm)

2 tabuleiros

2 bolsas de peças

1 livro de regras

Preparando o jogo:

- Posicione os tabuleiros na frente de cada participante;
- Coloque as peças simples em uma das bolsas e as duplas na outra;
- Sorteie três peças para cada participante.

Fluxo do jogo:

O(a) participante que fez exercícios físicos mais recentemente começa a partida.

Todas as peças do jogo têm dois lados: um deles, de fundo preto, representa movimentos feitos pelo(a) lutador(a) com a base *esquerda* (pé esquerdo na frente). O outro, de fundo branco, representa movimentos com a base *direita* (pé direito na frente). Um lado tem movimentos de ataque (peça com detalhes vermelhos) e o outro, movimentos de defesa (peça com detalhes azuis).

Os(as) participantes devem colocar as peças em suas mãos no seu tabuleiro, que representa um tatame. Ele se subdivide em três partes:

- Um espaço central azul, que representa o ponto inicial dos(as) participantes;
- Uma área vermelha, onde os(as) participantes podem colocar suas peças para realizar movimentos;
- Uma borda azul que os(as) participantes não devem utilizar, sob pena sofrer uma penalidade: perda de 1 ponto para cada espaço de borda utilizado.

O(a) participante inicial coloca sua primeira peça num espaço adjacente, vertical ou horizontalmente, ao espaço central de seu tabuleiro. Em seguida, o(a) próximo(a) participante faz o mesmo no seu próprio tabuleiro. A partir daí, ambos se revezam colocando peças em seus tabuleiros, obedecendo às seguintes regras:

- Peças simples ocupam 1 espaço no tabuleiro, e peças duplas, 2 espaços;
- Após a peça inicial, as peças subsequentes devem ser colocadas em espaços adjacentes à última peça jogada pelo(a) participante, representando a sequência de movimentos realizada;

- Peças conectadas em linha reta devem apresentar cores alternadas, representando a troca de base do(a) lutador(a). Assim, se um(a) participante começa colocando uma peça branca à esquerda do espaço central, pode, em sua próxima jogada, colocar uma peça preta no espaço à esquerda dela;
- Para fazer uma curva no tatame, a peça jogada deve ter a mesma cor daquela jogada anteriormente pelo(a) participante. Assim, se um(a) participante começa colocando uma peça branca à esquerda do espaço central, pode, em sua próxima jogada, colocar outra peça branca num espaço imediatamente acima ou abaixo dela;
- Caso um(a) participante jogue uma peça dupla, o(a) outro(a) participante deve jogar uma peça dupla ou duas peças simples em sequência. É necessário manter o ritmo dos movimentos sincronizado, e um movimento longo por parte de um(a) participante permite a realização de dois movimentos curtos pelo(a) outro(a) no mesmo espaço de tempo;
- Caso um(a) participante não seja capaz de jogar uma peça, é desclassificado, perdendo a partida.

Quando ambos(as) participantes tiverem uma ou nenhuma peça em suas mãos, a rodada se encerra. Ambos(as) devem comprar novas peças das bolsas até terem, em suas mãos, três peças simples ou uma simples e uma dupla. Os(as) participantes podem escolher de qual bolsa comprar, mas não qual peça pegar. Quem jogou por último na rodada anterior compra por último, mas jogará primeiro na nova rodada.

Pontuação:

- Cada sequência de movimentos intercalando ataque e defesa vale 1 ponto. Assim, uma sequência “ataque-defesa-ataque-defesa” vale 3 pontos: 1 pela sequência “ataque-defesa”, 1 pela sequência “defesa-ataque” posterior e 1 pela última sequência “ataque-defesa”.
- Cada sequência de movimentos *idênticos* com bases trocadas (peça de fundo branco seguida por peça de fundo preto) vale 3 pontos. Assim, uma sequência de soco alto com base esquerda (peça preta) seguido por soco alto com base direita (peça branca com o mesmo desenho) concede 3 pontos a(o) participante.
- Cada movimento longo (peça dupla) vale 3 pontos.

As pontuações não são mutuamente excludentes: uma peça simples de ataque seguida por uma peça dupla de defesa, por exemplo, concede 4 pontos a(o) participante: 1 pela sequência ataque-defesa e 3 pela peça dupla.

Fim da partida

A partida termina quando ambos(as) participantes jogarem peças o suficiente para ocupar 15 espaços em cada tabuleiro. Caso um(a) participante, em sua última jogada, seja forçado(a) a ultrapassar os 15 espaços jogando uma peça dupla, não receberá os 3 pontos dessa peça e será penalizado(a), perdendo um ponto; é necessário manter a cadência correta e não extrapolar o tempo limite para os movimentos.