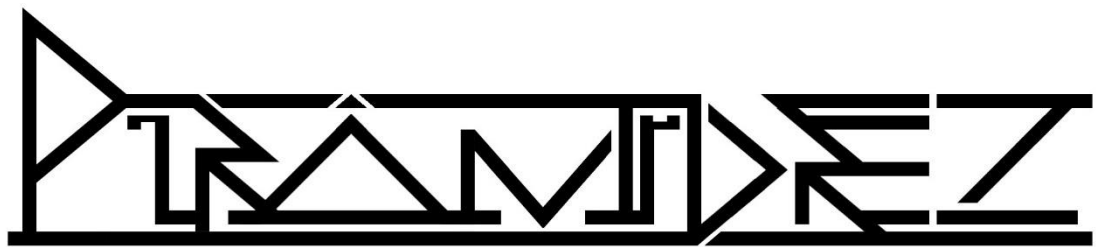




APRESENTA



O XIS DA QUESTÃO NA QUESTÃO.

Olá! Originária / Olá! Originário
Agradecimentos por compartilhar este Verso.

ACTIONPIR

também conhecida como “Piração” apresenta a:

“COLEÇÃO PIRÂMIDREZ”

O X DA QUESTÃO

Como poderia ter surgido o Xadrez?

Qual a profundidade de sua simbologia, estrutura e mecanismos estratégicos?

Inicialmente a homenagem ao início, pois a base de todo o caminho é o “Xadrez”.

É a origem de toda a questão.

Integrante do seletíssimo grupo dos jogos de tabuleiro mais antigos ainda jogados na atualidade, seus braços abraçam todo o planeta e seus pés caminham por um longo tempo, firmes e resistentes, convidando mentes para uma contínua nova dança.

É fundamental adquirir o conhecimento do Xadrez tradicional, pois ele é a base do “Mapa Sagrado”.

Sendo de domínio público existem inúmeros métodos para reforçar o aprendizado sobre:
o posicionamento das peças, seus movimentos, o que é permitido e o que proibido fazer.

Acesse virtualmente e escolha aqueles que mais lhe agradar.

Dedique-se ao Xadrez e torne-se um mestre Pirâmidez

Quanto maior for a intimidade e a compreensão do simples, maior amplitude de possibilidades e recursos será naturalmente alcançada perante o complexo.

Sendo assim, quanto mais entender e incorporar a movimentação e o alcance das peças, melhor será o rendimento do conjunto das ações.

O objetivo é exercitar, compreender e aprimorar a dinâmica das possíveis combinações entre as peças de seu exército.

“O Xadrez é a prova do Livre Arbítrio humano”

(Abul Hasan Ali Ibn Husain Ibn Ali Al-Masudi / Almaçudi)

APRESENTAÇÃO

Pirâmidez

é um multijogo

inspirado no Xadrez

que gradativamente adquire

personalidade de RPG e virtualiza

em possibilidades.

Seus braços abraçam e seus passos passeiam
por Dimensões que abrirão, gradativamente, novas Dimensões.

A forma de jogar é sempre baseada no Xadrez e inúmeras novas formas
de jogabilidade, denominadas de “Realidades” vão sendo apresentadas pouco
a pouco, onde cada uma introduz, ou, retira algo da dinâmica tradicional do Xadrez.

Um jogo com possibilidades infinitas, somadas as possibilidades
já infinitas do Xadrez que oferece uma ampla escolha na forma de entretenimento e estudo.

Isto permite estabelecer, contratando antes do jogo, qual será efetivamente o grau disposto a ser percorrido pelas partes, enquanto caminham pelo “Verso”, disponibilizando um alto grau de autonomia na construção (nível) de cada partida, com a perspectiva de evoluir em complexidade, enquanto vai introduzindo novos elementos (no enredo, nos acessórios / nos personagens / nos cenários / nas mídias...) enquanto saboreia a “Narrativa Lendária” contando a saga vivenciada pelos “Originários Nômades”, enquanto “Libertus Gravitarius que navegam pelo Verso reconhecendo, delineando e aperfeiçoando o “Mapa Sagrado”.

ESCLARECIMENTOS

SOBRE A PEDAGOGIA

Pirâmidez convida a um mergulho profundo nos mecanismos do Xadrez utilizando os Tabuleiros, como um laboratório experimental, para treino de jogadas e estudos de movimentação com peças específicas, assim como o exercício da dinâmica espacial das peças no tabuleiro, reduzindo ou ampliando o campo de ação.

Jogo indicado a partir dos sete anos reforçando sua propriedade pedagógica.

Você pode utilizar os Tabuleiros separadamente e isoladamente.

Com o Tabuleiro maior (você poderá praticar o Xadrez convencional) dar início a Fase I de Pirâmidez que foca o exercício pontual das peças, reforçando o papel de cada uma, assim como as possíveis relações entre elas.

Com os Tabuleiros menores você poderá acompanhar a dinâmica comportamental das peças em Dimensões reduzidas, praticar jogadas estratégicas, partidas rápidas com limitado número de peças, simulação de finais de partida etc.

Sugestão de apresentação e estudo:

Dos 00 aos 07 anos = Xadrez tradicional

Após 07 anos = Série I

Após 14 anos = Série II e Série III

SOBRE A DUALIDADE

Qual a importância do mergulho reflexivo sobre a Dualidade, quando um planeta inteiro se mostra polarizado?

O Xadrez é nitidamente uma representação da “Realidade Dual” que a mente observa, percebe, constata em toda e qualquer parte.

A Dualidade é tudo o que existe (e o que não existe também) e tudo o que existe (e o que não existe também) é dual.

Esta perspectiva, apresentada de forma contundente no Xadrez, onde os opostos regem hegemônicos com a premissa original de uma batalha entre dois adversários em equilíbrio absoluto de forças e que buscam uma hegemonia absoluta (aniquilar seu oponente = vitória absoluta) será ampliada para múltiplas Dimensões.

Natural existir a aproximação e o afastamento disso que existe enquanto Dualidade. De um extremo ao outro, da régua que rege o mapa, uma dança contínua de experimentações dos seus graus diferenciados de encontros.

Existem regiões/períodos em que as coisas podem existir e permanecer existindo, em mutações contínuas.

Existem regiões/períodos em que tudo é homogêneo, tudo segue um mesmo vetor, uma mesma frequência, tudo é algo comum, onde a existência não pode ser percebida por fora, apenas por dentro e vice-versa.

Existem regiões/períodos em que tudo é muito rápido e muito quantitativo, e regiões opostas; existe o “Campo das Intenções Relativísticas”, onde tudo aquilo que pode existir, existe sem existir e podendo existir se potencializado.

O Xadrez representa a Dualidade de muitas formas e Dimensões diferenciadas.

Presente em um Tabuleiro (Dimensão espacial) disposto não como metade preto e metade branco, mas sim quadriculado; dois Exércitos / 02 Cavalos / 02 Torres / 02 Bispos / 02 Damas / 02 Reis e ainda a Dualidade do gênero.

O Xadrez é uma Dualidade que caminha enquanto promotora da integração de pontos, de encontros, que naturalmente se desintegram. Onde sua natureza é se tornar não apenas uma Trindade (ou Unidade), mas sim uma Multiplicidade contínua.

O Xadrez representa investe permite e mergulha nesta Multiplicidade de combinações quase infinita.

A Dualidade sintetiza uma mesma Unidade caminhando em sentidos opostos (+1/-1) permitindo surgir uma perspectiva infinita no finito.

Do encontro dual surge um terceiro estado existencial que não é nem um nem outro, mesmo sendo ambos.

Surge um vórtice único que será um ponto finito mergulhado em um útero capaz de gerar infinitos pontos.

A contínua dança dual permite o nascimento, a morte e aquilo que ocorre entre uma coisa e outra.

O atrito dual gera vórtices locais que continuamente se integram e se desintegram. Inicialmente pontos em um campo.

SOBRE O VER ANTES

Qual a importância de exercitar internamente a costura dos algoritmos através do lúdico? Ou seja, qual a importância do ver antes?

Um dos processos mentais mais significativos e marcantes do Xadrez é o convite para ampliar a capacidade de enxergar lances antecipadamente. Sua jogabilidade pode ser sintetizada e definida pela capacidade de enxergar jogadas na frente.

Quanto mais cedo o antes é percebido, quanto mais cedo você enxerga as intersecções (os encontros e os desdobramentos das ações) melhor jogabilidade alcançada.

A mente é aquilo que imprime, processa, memoriza, veicula e relaciona as medidas de informação e o Verso é informação sendo modelada e em movimento. O movimento intencionado modela os vórtices e quem intenciona é a mente.

Corpos são vórtices intencionados por mentes, assim como toda a vida, planetas, estrelas, átomos e Versos são vórtices em movimento intencionados por mentes.

SOBRE A IMORTALIDADE

No Xadrez tradicional os Reis são imortais, pois de fato, eles nunca morrem, no máximo tropeçam e caem, transferindo o próximo encontro.

Ele é eterno, ou melhor, ele existiu e existirá, desde que, e enquanto, a mente existir.

Sua Imortalidade (Onipresença) e seu poder (Onipotência) são constatados, não só, com a sua contínua revitalização (ao reiniciar continuamente uma nova partida, uma nova batalha) como também, na capacidade de revitalizar e comandar todo seu Exército e sua Dama, acima de tudo (e mais importante) comandar uma mente humana para defendê-lo (Onisciência).

O Mate não significa a morte do Rei.

O Mate produz a paralisação do vórtice do Rei, que terá que reiniciá-lo.

Significa que ele foi imobilizado ou no máximo ferido. Para um imortal a imobilização oferece mais dano do que um ferimento. Mortais quando capturados saem do jogo, morrem. Imortais quando capturados voltam para o início do jogo.

SOBRE AS SÉRIES

A coleção será apresentada através de séries, que gradativamente revelarão novas Dimensões destes voos e mergulhos.

SÉRIE ORIGINÁRIA **“REINO PIRÂMIDREZ”** O CAMINHO DO APRENDIZ

1º PASSO O Despertar Planetário (a Realidade / Pedra Bruta)
Dividida em 04 Fases e alguns Extras.

Continua sendo o mesmo jogo de Tabuleiro, mas sua rigidez tradicional vai gradativamente cedendo espaço para o novo. Você encontrará novas dinâmicas das peças / novas dimensões de tabuleiros / novas interferências, como a sorte / novas estratégias de posicionamento inicial das peças / entre outras inovações.

A série começa com a formação dos primeiros **“Originários Locais”** de nosso Verso, acordando, iniciando sua caminhada e narrando em versos as suas prosas e vice-versa.

(EM FORMATO TABULEIROS, ACESSÓRIOS E PEÇAS DO XADREZ + APP)

SÉRIE PONTÍFICE **“LIBERTUS GRAVITÁRIUS”** A REUNIÃO ENTRE COMPANHEIROS

2º ABRAÇO O Despertar Estelar (Outra Realidade / Pedra Fundamental)

3º MERGULHO O Despertar Galáctico (Realidades Outras / Pedra Lascada)

A caminhada continua e vai ampliando ainda mais as possibilidades de: Dimensões, peças, movimentação, acessórios, potencial das peças, números de peças atuando e introduzindo personagens particulares no evento.

Agora aqueles que alcançaram
o status de **“Originários Libertus Gravitárius”**
caminham por novas dimensões,

ampliando a forma de jogar, introduzindo novos vetores e alcance das peças,
assim como, a introdução de novos Tabuleiros que se multiplicam para dentro do dentro,
permitindo a criação de múltiplos reinos em cada casa.

(EM FORMATO RPG / TABULEIROS VARIADOS / PEÇAS VARIADAS / ACESSÓRIOS VARIADOS + CARDS + APP)

SÉRIE PLENA **“CRIADORES”** A CONFRARIA DOS MESTRES

4º VÔO O Despertar Multidimensional (Pedra Polida/ A Gema / Joia Rara)
A conclusão da Coleção Pirâmidez ocorre com **“Criadores”**, onde **“Originários Plenus”**

(aqueles que continuamente são)
dominam os vetores fundamentais
e com isso utilizam Hidrogênios para modelarem Versos
e os desdobramentos de suas Prosas.

(EM FORMATO VIRTUAL GAME + APP)

SÉRIE ORIGINÁRIA

“O REINO PIRÂMIDREZ”

O CAMINHO DO APRENDIZ

SOBRE A COMPOSIÇÃO ESTRUTURAL

O Jogo possui:

01 Artefato do Destino (peça utilizada para o sorteio / roleta/dado);

01 Artefato Temporal (peça utilizada para registrar o tempo / relógio/ampulheta);

Bloco de anotações dos lances;

Tabelas e Fichas de Pontuação (ranking/rating de Hidrogênios);

64 Peças (32 pedras “corpus angulares” e 32 “vestimentas corpóreas”) separadas e que se encaixam, sendo:

16 peões brancos (08 corpus / 08 vestimentas) e 16 peões pretos (08 corpus / 08 vestimentas) / 02 rainhas brancas (01 corpus / 01 vestimentas) e 02 rainhas pretas (01 corpus / 01 vestimentas) / 02 reis brancos (01 corpus / 01 vestimentas) e 02 reis pretos (01 corpus / 01 vestimentas) / 04 cavalos brancos (02 corpus / 02 vestimentas) e 04 cavalos pretos (02 corpus / 02 vestimentas) / 04 bispos brancos (02 corpus / 02 vestimentas) e 04 bispos pretos (02 corpus / 02 vestimentas) / 04 torres brancas (02 corpus / 02 vestimentas) e 04 torres pretas (02 corpus / 02 vestimentas);

04 Tabuleiros (que denominamos dimensões) com estampa quadriculada e coordenadas cada Tabuleiro (Dimensão) possui respectivamente:

1ª Dimensão (topo) com 04 casas / 02 para cada jogador (território)

2ª Dimensão (intermediária) com 16 casas / 08 para cada jogador (território)

3ª Dimensão (intermediária) com 32 casas / 16 para cada jogador (território)

4ª Dimensão (base) com 64 casas / 32 para cada jogador (território).

A estrutura de Pirâmidez pode ser elaborada de formas diferenciadas.

São quatro Tabuleiros (respectivamente: 2x2 / 4x4 / 6x6 / 8x8 casas) sobrepostos (em forma de pirâmide) e com uma distância proporcional entre todos, de tal forma que permita o manuseio das peças. as estruturas de sustentação podem ter encaixes, serem dobráveis, ou fixas.

Peças e Artefatos também podem ser confeccionados com materiais diversos e possuem os mais diversos formatos, cores e tamanhos (respeitada as proporções com a altura entre os Tabuleiros).

Versões Pirâmidez = colecionador / luxo / infantil / popular

SOBRE AS FASES E O CONTRATO (O jogo das escolhas e dos combinados / O exercício do Vesica Piscis)

A Série Originária “Reino Pirâmidez” possui 04 Fases específicas, com Realidades próprias e inúmeras possíveis Variações que devem ser escolhidas, combinadas e contratadas antes de cada partida.

Reforçamos que a amplitude e a diversidade na jogabilidade permite um leque vastíssimo de combinados que “devem” ser feitos antes de cada partida.

Como são inúmeras Realidades e infindáveis Variações, existe o “Contrato” onde são efetuados os combinados entre as partes determinando qual será o caminho a ser percorrido pelo Mapa e disponibiliza muita autonomia na construção (nível) de cada partida. Esta é uma condição importante para que estratégias possam ser elaboradas com o requinte de regras acordadas para o embate.

CONTRATO DE JOGO

(Para APP)

Combinado entre as partes (cada participante preenche o seu contrato)

OBJETIVOS	
MATE	01
ANIQUILAÇÃO	02
RESGATE + ANIQUILAÇÃO	03
CORRIDA ATÉ TABULEIRO IV	04
CORRIDA ATÉ TABULEIRO I	05

ESCOLHA ASVARIACÕES	
SEM ROLETA	01
ROLETA PERMANENTE	02
ROLETA COM MÁXIMO DE 03 SORTEIOS SEGUIDOS	03
ROLETA COM MÁXIMO DE 04 SORTEIOS SEGUIDOS	04
ROLETA COM MÁXIMO DE 05 SORTEIOS SEGUIDOS	05
½ TABULEIRO	06
TABULEIRO IV	07
PROMOÇÃO PADRÃO DE PEÕES (C / B / T / D)	08
PROMOÇÃO PADRÃO DE PEÕES SEM DAMA (C / B / T)	09
SEM PROMOÇÃO DE PEÕES	10
EXÉRCITOS (POSIÇÃO PADRÃO NO TABULEIRO IV)	11
EXÉRCITOS (POSIÇÃO LIVRE NO TABULEIRO IV)	12
EXÉRCITOS MORTAIS EM TODOS OS TABULEIROS	13
EXÉRCITOS ATIVOS NO TABULEIRO IV (MATE)	14
DAMAS (FORA DO JOGO)	15
DAMAS (PADRÃO NO TABULEIRO IV)	16
POSIÇÃO DAS DAMAS (LIVRE NO TABULEIRO IV)	17
DAMAS (INVERTIDAS) MÓVEIS NO TABULEIRO IV	18
DAMAS (INVERTIDAS) IMÓVEIS NO TABULEIRO IV (REFÉNS)	19
PEÕES MOVIMENTAÇÃO LIVRE (CAPTURA 04 DIAGONAIS)	20
PEÕES MOVIMENTAÇÃO LIVRE (CAPTURA 02 DIAGONAIS)	21
PEÕES ANDAM PARA OS LADOS (CAPTURA 02 DIAGONAIS)	22
POSIÇÃO DOS REIS (FORA DO JOGO)	23
NÚMERO DE JOGADORES (01)	24
NÚMERO DE JOGADORES (02)	25
NÚMERO DE JOGADORES (03)	26
NÚMERO DE JOGADORES (04)	27

CÓDIGO DOS PARTICIPANTES
JOGADOR 01: _____
JOGADOR 02: _____
JOGADOR 03: _____
JOGADOR 04: _____

VARIAÇÕES				



ESCOLHA A REALIDADE	
INEVITÁVEL (FASE I)	01
O SACRIFÍCIO DAS DAMAS (FASE I)	02
REFÉNS (FASE I)	03
CAOS (FASE I)	04
MARTÍRIO (FASE II)	05
OS PRIMEIROS SINAIS (FASE II)	06
ESTÁ CONSUMADO (FASE II)	07
O CONDUTOR (FASE II)	08
O ARCO (FASE III)	09
A FLECHA (FASE III)	10
SIMBIOSE (FASE III)	11
EM CASA (FASE III)	12
SOLIDÃO (FASE IV)	13
COMO IGUAIS (FASE IV)	14
O ESPELHO (FASE IV)	15
PROMOÇÃO CINÉTICA (FASE IV)	16
PROMOÇÃO DIMENSIONAL (FASE IV)	17
YNUCÓRNIOS (FASE IV)	18
AS ESPADAS DOS MORTAIS (FASE IV)	19
A PENA (FASE IV)	20
PIRÂMIDREZ (FASE IV)	21
O VETOR LIBERTASIONAL (FASE IV)	22
INFILTRADO (EXTRA)	23
A CAMINHADA DOS REIS (EXTRA)	24
NA TRILHA DOS PEÕES (EXTRA)	25
CENTRÍFUGO / SISTÓLICO (EXTRA)	26

JOGO Nº _____

DATA ____/____/____

SOBRE AS NARRATIVAS

A história é narrada sob a perspectiva de três cronologias distintas, três diferentes abordagens que se casam.

Como poderia ter surgido o Xadrez?

Qual a profundidade de sua simbologia, estrutura e mecanismos estratégicos?

Pirâmidez conta a história de como o Xadrez foi introduzido na realidade humana pela primeira raça de “Libertus Gravitáriu” existente neste Verso: os “Originários Somus”.

Lenda esta que lhes foi transmitida pelos “Anteriores Prioris” quando ocorreu o salto “Libertus Gravitáriu” que transmutou os primeiros “Originários Locais” em “Originários Nômades”.

Passados bilhões de anos esta história permanece latente, pulsante e presente em seus nós essenciais.

Se isso é uma ficção, ou realidade, o passado (não o futuro) dirá.

Você irá acompanhar passo a passo a trajetória destes verdadeiros guardiões do reconhecimento através dos registros que efetuam, enquanto saltam por entre núcleos quânticos, planetários, estelares e galácticos. Através das Séries suas histórias são narradas e gradativamente revelarão novas Dimensões destes voos e mergulhos.

A Série Originária narra à lenda que “Originários Plenus” contam para seus descendentes sobre a origem do Verso e sobre a sua própria origem.

Um “Verso Original” desabrocha, de si, em si, e como não poderia deixar de ser, um Originário Verso único.

Um novo acorde sonoro surge deste instante (afinal a música não para).

Soma-se a este acorde uma progressiva verticalização dos ventos e eventos horizontais.

E não é sempre assim?

NARRATIVA LENDÁRIA...

... INTRODUÇÃO...

POR UM INSTANTE ETERNO
AQUILO QUE HAVIA
MANTEVE-SE IMÓVEL
EM ESTADO DE **ZERO/INFINITO**
E
EM ESPAÇO/TEMPO INEXISTENTE.

ERA UMA VEZ A TOTALIDADE.

E SENDO SEMPRE A ÚNICA
E MESMA, NENHUMA COISA TODA, ALGUMA
RESOLVEU ALTERAR
ESTA SUA CONDIÇÃO
DE SOLIDÃO INERTE ABSOLUTA.

CABE LEMBRAR AO ORIGINÁRIO OUVINTE
QUE SÍMBOLOS E PALAVRAS
SÃO INCAPAZES
DE REFERENCIAR ESTA REALIDADE.

ENTÃO...

A PRIMEIRA INTENÇÃO FOI ECOADA...

FÊZ-SE O VERBO...

A AÇÃO ALFA.

O MOVIMENTO PARA DENTRO
FOI O **PRIMEIRO INÍCIO** QUE OCORREU
NO “ANTES DO TEMPO”.

AFINAL...

SENDO TUDO O QUE HÁ
IR PARA DENTRO É A ÚNICA OPÇÃO.

FOI DURANTE ESTA ETERNIDADE
QUE A TOTALIDADE
EXPERIMENTOU PELA PRIMEIRA VEZ
A SENSACÃO DE INTEGRAÇÃO.

HAVIA APENAS E EXCLUSIVAMENTE
A DIMENSÃO ESPACIAL DO TABULEIRO.

HAVIA ESPAÇO E HAVIA ENERGIA
MAS NÃO HAVIA A MATÉRIA NEM O TEMPO.

ESPAÇO E ENERGIA DANÇANDO CONTINUAMENTE
EM MIRÍADES DE ENQUADRAMENTOS
HOMOGÊNEOS RADIAIS E CONCÊNTRICOS
ENSIMESMANDO-SE ENQUANTO TODO
CADA VEZ MAIS PARA DENTRO DE SI.

NÃO SERIA POSSÍVEL
VISUALIZAR ESTA AÇÃO PRIMEIRA
QUE OCORREU NA TOTALIDADE,
MAS SERIA POSSÍVEL
SENTIR UMA ONDA
CAMINHANDO CADA VEZ MAIS
PARA DENTRO DE SI.

APÓS ESTA PRIMEIRA AÇÃO,
O QUE PASSOU A EXISTIR
FOI UMA **UNIDADE** ESPACIAL COESA E UNIFORME
MAS, AINDA NÃO HAVIA O TEMPO.

COMO RESULTANTE
DA EXCLUSIVIDADE CINÉTICA DO IR PARA DENTRO...
OU,
DA INSPIRAÇÃO PRIMORDIAL...
OU AINDA,
DA SÍSTOLE BOMBÁSTICA ORIGINAL...
ENFIM...
DA PRESSÃO QUE A TOTALIDADE EXERCEU EM SI,
AINDA DENTRO DE SI,
O EXTRAORDINÁRIO ACONTECEU.

AQUILO QUE EXISTIA PROMOVE SUA PARTENOGENESE.

A **UNIDADE DUALIZA**
E AGORA PULSA.

**ESTE FOI O PRIMEIRO FIM
E O SEGUNDO INÍCIO NO “ANTES DO TEMPO”.**

ESTE FOI O EPISÓDIO
ONDE A TOTALIDADE ABSOLUTA
EXPERIMENTOU PELA PRIMEIRA VEZ
A SENSACÃO DE DESINTEGRAÇÃO,
OCORRENDO EM SEU INTERIOR.

AGORA HAVIA DUAS REGÊNCIAS
EM UM TABULEIRO
CADA VEZ MAIS DUAL,
ONDE O PARA FORA
CAMINHAVA PARA FORA
BUSCANDO DILUIR O SEU NÚCLEO,
ONDE O PARA DENTRO
CAMINHAVA PARA DENTRO
BUSCANDO DENSIFICANDO SUA PERIFERIA.

UM VÁCUO SURTIU ENTRE A DUALIDADE
E QUANDO OS EXTREMOS DE SI
ALCANÇARAM OS SEUS LIMITES,
OS VETORES FORAM NATURALMENTE INVERTIDOS.

FOI QUANDO A DUALIDADE
PROMOVEU A OPOSIÇÃO
DE SI, CONSIGO...
FOI QUANDO MESMAS COISAS
QUE JÁ NÃO ERAM AS MESMAS...
ENCONTRARAM-SE
NO MESMO LOCAL DO QUAL PARTIRAM...
E QUE AGORA
TAMBÉM JÁ NÃO ERA O MESMO...
QUE **O SEGUNDO FIM
E O TERCEIRO INÍCIO NO “ANTES DO TEMPO”**
OCORRERAM.

APÓS MAIS ALGUNS INSTANTES ETERNOS
DE RETOMADAS,
DE INVESTIDAS E REENCONTROS,
FINALMENTE...
A MEDIDA ENTRE
O PARA DENTRO
E
O PARA FORA
FÔRA ENCONTRADA.

ESTE FOI O EPISÓDIO
ONDE A TOTALIDADE ABSOLUTA
EXPERIMENTOU NOVAMENTE
A SENSAÇÃO DE DESINTEGRAÇÃO,
OCORRENDO EM SEU INTERIOR,
MAS..., AGORA..., NOVAMENTE..., ALGO MUDOU.

NESTE ESPAÇO/TEMPO DE SI
A TOTALIDADE EXPERIMENTARA
PELA PRIMEIRA VEZ
A SENSAÇÃO DE DESINTEGRAÇÃO
E INTEGRAÇÃO
OCORRENDO DE FORMA MAIS LENTA,
SIMULTÂNEA E CONTINUA...
COMO UMA DANÇA
OCORRENDO EM SEU INTERIOR.

ESTE É O MOMENTO SUBLIME
ONDE A DUALIDADE SE ABRAÇA
E
DESTA MEDIDA ALGO BROTOU.

A DANÇA ENTRE O PARA DENTRO E PARA FORA
PERMITE O NASCIMENTO DO EXISTIR/NÃO EXISTIR.

SURGE UMA NOVA MULTIDIMENSÃO
COMPOSTA POR VÓRTICES EXISTENCIAIS
E O UMBRAL DA NÃO EXISTÊNCIA.

AGORA
A **UNIDADE É TRINA**
A TOTALIDADE PULSA E GIRA.

ESTE É O MARCO DIVISOR
ENTRE:
...O TERCEIRO FIM NO “ANTES DO TEMPO”...

...E O “PRIMEIRO INÍCIO DO TEMPO”...

O PRIMEIRO ENCONTRO DA DUALIDADE
PRODUZIU UM TERCEIRO ESTADO EXISTENCIAL,
QUE POSSUINDO PARTE DOS DOIS QUE EXISTIAM
(E EXATAMENTE POR SER ASSIM E ASSIM SENDO)
TORNA-SE NATURALMENTE
UM VÓRTICE DE ESPAÇO/TEMPO NEUTRALIZADO.

NÃO É
NEM UM, NEM OUTRO,
MESMO SENDO OS DOIS,
E EXATAMENTE POR ISSO QUE ASSIM FOI, E ASSIM É.

ISSO PERMITE
A INTRODUÇÃO DO (-1) E O (+1)
EM UM CAMPO ZERO/INFINITO.

SURGE O FINITO.

DUAS PARTES DE UMA MESMA ESSÊNCIA
CAMINHANDO EM DIREÇÕES OPOSTAS E CONVERGENTES.

O ATRITO PROMOVE VÓRTICES LOCAIS.

ENQUANTO A DUALIDADE VAI TROMBANDO EM TODA PARTE
ESSES SE INTEGRAM E SE DESINTEGRAM, NASCEM E MORREM.

INDEPENDENTE DO VETOR QUE CADA FRAGMENTO TOME,
É CERTO QUE
EM ALGUM MOMENTO
HAVERÁ O ENCONTRO DE OPOSTOS.

AFINAL,
TODO O EVENTO TRIDIMENSIONAL
CONTINUA CONTIDO PELA DUALIDADE,
QUE CONTINUA CONTIDA PELA UNIDADE,
QUE NUNCA DEIXOU DE SER.

EM CADA MINÚSCULO PONTO EXISTENCIAL
ONDE OCORRA A CONVERGÊNCIA
E INDEPENDENTE DO GRAU QUE ACONTEÇA,
UM VÓRTICE SERÁ RESULTANTE.

CONTA A LENDA QUE
QUANDO A DUALIDADE TROMBOU
ELA PRODUZIU UM VÓRTICE
ONDE DOIS OVOS GIRAVAM MUITO PRÓXIMOS
DE UM CENTRO DE GRAVIDADE COMUM.

DENTRO DE UM OVO BRANCO
GERMINAM UM REI E UMA DAMA.

DENTRO DE UM OVO PRETO
GERMINAM UM REI E UMA DAMA.

AMBOS,
HABITAM AGORA O CIRCUITO
DA EXISTÊNCIA E DA NÃO EXISTÊNCIA.

UM REI E UMA DAMA
QUE FRUTIFICARAM DO PARA DENTRO
E
UM REI E UMA DAMA
QUE FRUTIFICARAM DO PARA FORA.

SERÁ A NATALIDADE
DE UMA QUADRATURA DE MORTAIS.

ENTÃO...
O INUSITADO ACONTECE...

AINDA ENQUANTO FETOS...
AINDA ENQUANTO SEMENTES EM FORMAÇÃO,
REIS SACRIFICAM AS DAMAS
COM A PERSPECTIVA DE NASCEREM IMORTAIS
E
SE TRONAREM
COMO OS REGENTES EXCLUSIVOS DA DUALIDADE.

ESTE FOI O OCORRIDO
NO INÍCIO DO **FIM**
DO “**PRIMEIRO TEMPO**”.

AS CASCAS DOS OVOS COMEÇAM A PARTIR
E PLANIFICAM ENQUANTO TABULEIROS.

UM BRANCO E UM PRETO
QUE SE POSICIONAM PARALELAMENTE SOBREPOSTOS,
REVELANDO A FIGURA DOS REIS ERETOS NO CENTRO.

A NATUREZA DO VÓRTICE É A APROXIMAÇÃO.

OS TABULEIROS BUSCAM UMA REINTEGRAÇÃO
QUE OCORRA EM MEDIDA EQUILIBRADA.

COM O SACRIFÍCIO DAS DAMAS
A POTÊNCIA REAL EXTRAPOLOU
A POSSIBILIDADE DE CONTENÇÃO.

E ASSIM SENDO...

QUANDO OS REIS IMORTAIS NASCERAM
ELES NATURALMENTE SE TOCARAM.

ESTE É O REGISTRO DE QUANDO O ENCONTRO
DUAL OCORREU DE FORMA AVASSALADORA E ABSOLUTA
PROMOVENDO A ANIQUILAÇÃO DA PRÓPRIA DUALIDADE
RETORNANDO PARA A CONDIÇÃO DE UNIDADE.

IMEDIATAMENTE APÓS O TOQUE
AQUILO QUE EXISTIA FOI DESINTEGRADO.

SENDO ASSIM,
TUDO VOLTOU PARA
“ANTES DO INÍCIO DO TEMPO”
CRIANDO UM MOTOCONTÍNUO NESTA REALIDADE,
ONDE A UNIDADE E ZERO/INFINITO
DANÇAM PELA ETERNIDADE
EM MEIO A UM INSTANTE DE DUALIDADE.

...PRIMEIRO FIM DO TEMPO...

**NARRATIVA LENDÁRIA
CONTINUA...**

FASE I

SOBRE A COMPOSIÇÃO FUNCIONAL

Nesta Fase I você utilizará os Tabuleiros separadamente e isoladamente.

Com o Tabuleiro IV você poderá praticar o Xadrez convencional (esta é a Realidade presente em todas as outras Realidades, jogar Xadrez é a unidade).

Com os Tabuleiros menores você poderá acompanhar a dinâmica comportamental das peças em Dimensões reduzidas, praticar jogadas estratégicas, partidas rápidas com limitado número de peças, simulação de finais de partida.

Esta fase convida a um mergulho profundo nos mecanismos do Xadrez utilizando os Tabuleiros, como um laboratório experimental, para treino de jogadas e estudos de movimentação com peças específicas, com a possibilidade de colocar todos os Tabuleiros (Dimensões) em superfície plana (para crianças) reforçando sua propriedade pedagógica (jogo indicado a partir dos 07 anos).

Paralelamente, damos início as quatro Realidades da Fase I “Reis Ausentes” e convidamos você a ir acompanhando passo a passo a trajetória destes verdadeiros guardiões do reconhecimento (os “Originários”), através dos registros que efetuam, enquanto saltam por entre núcleos planetários, estelares e galácticos.

Trabalhe gradativamente com os novos termos e com a simultaneidade das histórias sendo narradas.

XADREZ

PRIMEIRA REALIDADE PADRÃO

INTRODUÇÃO DOS ELEMENTOS PRIMEIROS QUE COMPÕEM O MAPA SAGRADO (XADREZ).

TREINO COMBINADO COM:

1^{AS} MEDIDAS (POTENCIALIZAÇÃO CINÉTICA DAS PEÇAS / EVOLUÇÃO NA DINÂMICA DE AÇÕES CONJUNTAS)

*EVIDENCIAM E ESTIMULAM O EXERCÍCIO DO GRAU DA PEDRA BRUTA,
ESPAÇO/TEMPO REFERENTE À INFÂNCIA.*

OS ELEMENTOS PRIMEIROS SÃO AQUILO QUE COMPÕEM O XADREZ.

ESTA É A PRIMEIRA REALIDADE \ A LEI ORIGINAL \ NASCENTE DE MUITOS AFLUENTES.

SOBRE OS OBJETIVOS DO XADREZ

XEQUE MATE (atacar o rei adversário impedindo sua possibilidade de fuga ou defesa)

CONFRONTO ENTRE OPOSTOS (dualidade)

REI E RAINHA CONCENTRAM O PODER (peças mais importantes do jogo)

ANTECIPAÇÃO DA EMERGÊNCIA TRIDIMENSIONAL (antecipação das jogadas)

PERCEPÇÃO DA CONTINUIDADE PONTUAL E CAMPESTRE (alcance de ação que a peça possui)

PERCEPÇÃO DA DINÂMICA VETORIAL (movimentação básica das peças)

SOBRE OS PRINCÍPIOS DO XADREZ

ATIVIDADE (menor e maior dinamismo da peça)

DOMINAR O CENTRO DO TABULEIRO

ESTABELECER ATAQUE (manter a pressão)

ABERTURA (evitar isolar peões)

MEIO JOGO (encontrar debilidades / estabelecer estratégia)

FINAL (rei no centro / mais ativo)

SOBRE AS TAREFAS DO XADREZ

DESENVOLVER PEÇAS

FAZER O ROQUE

CONECTAR TORRES

ESTUDAR A DINÂMICA DAS PEÇAS E SUAS COMBINAÇÕES

SOBRE AS REALIDADES

Realidade sem Xadrez

Nesta Realidade não há Tabuleiro / não há Peças / não há Xadrez.

Não há Fim, pois nunca houve começo.

Realidade onde o Xadrez é apenas um Tabuleiro decorativo

O último vestígio era um instante congelado, uma Dualidade estagnada, onde um Tabuleiro (e suas peças inertes) era tudo que restara.

Ambos os reinos permanecem assim por inúmeras eternidades e nada mais resta.

Um Primeiro (e definitivo) Instante de Tempo, Sem Fim.

Realidade que desistiu do Xadrez

Este é o Eterno Fim do Xadrez.

Nesta Realidade Reis resolvem que é chegado o momento do fim.

O ideal supremo foi alcançado, e aqueles que o alcançaram, o desejaram enquanto eterno.

Esta Realidade desencadeia a Realidade anterior.

Realidade formato padrão do Xadrez

O Rei no Xadrez é Imortal.

O Mate faz com que o final sempre volte ao início.

Nesta Realidade Reis concentram toda a energia dos reinos e a direcionam para a 4ª Dimensão e para o Umbral, desintegrando as Dimensões intermediárias.

O Rei (derrotado) mandado para o Umbral da Não Existência, sempre retorna para uma próxima partida, pois o sangue não pode parar de jorrar.

Quando qualquer peça morre, ela permanece disponível no Umbral da Não Existência, para ser resgatada por qualquer um de seus Reis.

Não importa quem ganhe a luta, o Rei vencedor sempre irá reerguer o Rei perdedor.

Sabem que se a luta acabar a Existência sucumbirá para sempre.

Sendo assim, sempre será necessária uma nova luta.

Não há vestígio do Primeiro Fim do Tempo nesta Realidade.

Desde que surgiu, nunca deixou de existir.

Ocorre um looping finito, de Mates e Ressuscitamentos que nos convidam a surfarmos em possibilidades que tendem ao sem-fim.

...XADREZ...

...APÓS O PRIMEIRO INÍCIO DO TEMPO...

APÓS O INSTANTE IMPERIAL UNIDIMENSIONAL,
SURGE O REINO DA DUALIDADE
QUE TAMBÉM TEVE
UMA REGÊNCIA HEGEMÔNICA, EXCLUSIVA
E CONSIDERAVELMENTE CURTA
(APENAS A ETERNIDADE DE UM INSTANTE).

DE ORIGENS PRIMEIRAS
BROTOU UM CABO DE FORÇA
ENTRE DUAS ABSOLUTAS,
ONDE TABULEIROS
ALICERÇAM A DUALIDADE
QUE PÔDE ENTÃO SE GRADUAR.

A PARTIR DO INÍCIO DO TEMPO
A REALIDADE QUE É ABERTA
TORNOU-SE A MATRIZ DE MÚTIPLAS
NOVAS OUTRAS REALIDADES.

EM UMA REALIDADE
O ÚLTIMO VESTÍGIO É UM INSTANTE CONGELADO
ONDE A REALIDADE ESTABELECE UMA ORDEM ESTAGNADA
ONDE NADA ACONTECE.

NÃO HÁ COMBATE, NÃO HÁ ENCONTROS, NEM DESENCONTROS.

A CENA REPRESENTA A ANIQUILAÇÃO
DA INICIATIVA DO CONFRONTO DUAL
E SIMBOLIZA TABULEIROS SOLITÁRIOS
QUE SERVEM APENAS COMO UNIVERSOS DECORATIVOS
EM MEIO A NADA.

A DANÇA ENTRE EXISTÊNCIA
E NÃO EXISTÊNCIA DEIXA DE ATUAR.

HÁ APENAS
UM INSTANTE
CONGELADO ETERNAMENTE.

ESTE É O FIM ABSOLUTO,
ONDE NÃO HÁ MAIS INÍCIOS.

ESTA É A OPÇÃO DE NÃO JOGAR.

FINALMENTE....
EM OUTRA REALIDADE (EM OUTRO VÓRTICE)
TEM INÍCIO A “1ª ERA” DO “REINO”
E SUA DINÂMICA EXISTENCIAL DENOMINADA:
“XADREZ”.

REIS E REINOS ERAM UMA MESMA COISA.

SOBERANOS
TINHAM PODER ABSOLUTO SOBRE SEUS REINOS,
FORMADO POR ELEMENTAIS PARTIDÁRIOS RADICAIS.

TUDO ERA HARMONIOSO E SIMPLES.

TUDO ERA BOM.

TUDO ERA JUSTO E PERFEITO
ENTRE AMBAS AS COLUNAS
EM QUE A TRINDADE FLORESCIA.

APÓS UMA ETERNIDADE DE REIS E DAMAS MORTAIS
NUTRINDO O VÓRTICE EXISTENCIAL (NASCENDO)
QUE NATURALMENTE
NUTRIA O UMBRAL DA NÃO EXISTÊNCIA (MORRENDO);

E
COM A IMPOSSIBILIDADE
DE SAIR TAMBÉM DESTA SAMSARA,
DOIS REIS ASSUMEM A REGÊNCIA
DOS DOIS ÚNICOS REINOS
EXISTENTES NA EXISTÊNCIA.

SENDO ASSIM,
SEMPRE SERÁ NECESSÁRIA UMA NOVA LUTA.

NÃO IMPORTA QUEM GANHE,
SEMPRE HAVERÁ UM NOVO JOGO.

ESTA É A REALIDADE.
REGADA E MANTIDA
ATRAVÉS DE UM CIRCUITO CONTÍNUO DE CONFRONTOS,
ALIMENTADO CONTINUAMENTE POR SANGUE.

O LEMA É:
AO COMBATE, SOMENTE A VITÓRIA.

TUDO ISSO TEM UM OBJETIVO:
TRANSFORMAR A MORTALIDADE EFÊMERA, EM ETERNA.

OS REIS NÃO SÃO IMORTAIS,
MAS, RESSUSCITAM.

ESTA É MAIS UMA DAS INFINDÁVEIS REALIDADES
OCORRENDO APÓS O **“PRIMEIRO INÍCIO DO TEMPO”**.

**NARRATIVA LENDÁRIA
CONTINUA...**

PIRÂMIDREZ

Nesta Realidade, que é aberta e acaba sendo a matriz para inúmeras outras novas Realidades, o Xadrez transportou a mente para um salto Dimensional, iniciando a formação de Realidades Paralelas, surfando em variações da temática do Xadrez convencional.

Passagem do Xadrez para o Pirâmidez.

Realidade formato inicial Pirâmidez

Se você tiver um Tabuleiro de Xadrez em sua casa, você poderá jogar toda a Fase I da Série Originária “Reino Pirâmidez”.

Este é o momento em que o jogo realmente começa e começa retrogradando no tempo.

Este é o resgate do início, onde e como tudo começou.

Inevitável

Reis desaparecem. O confronto entre seus reinos caminha para a aniquilação.

Cada um dos Exércitos imagina que o outro tem algo a ver com isso. É o confronto inevitável, onde o objetivo é aniquilar o oponente. Inicialmente Damas permanecem resguardadas e protegidas. Peões adquirem um vírus de origem desconhecida. Eles começam a se comportar como Reis.

Sacrifício das Damas

Os ânimos estão cada vez mais acirrados e as próprias Damas entram no conflito, onde a única opção continua sendo a aniquilação.

Reis permanecem desaparecidos. O confronto continua e agora as Damas entram no jogo. O vírus permanece.

Reféns

Damas são capturadas e permanecem imobilizadas até que o resgate seja feito e concluído.

Quando em território próprio Dama volta à ativa. Peões ainda infectados.

Caos

Agora até as Damas são suspeitas pelo desaparecimento dos Reis.

O fim se aproxima. Toda a Realidade é contorcida em um Caos reina absoluto.

Peões recuperados.

Na Fase I temos como objetivo em todas as Realidades a aniquilação do Exército oponente e na terceira Realidade “Reféns” é necessário também resgatar a Dama.

Uma das características principais do Pirâmidez é sua variedade nas formas de jogabilidade.

Considerando que cada Realidade possui inúmeras Variações, apresentamos sempre a forma que consideramos a mais básica de cada Realidade, como sendo o Formato Padrão daquela Realidade.

Uma destas Variações é o Posicionamento Livre das peças, pelo seu território, no Tabuleiro IV.

Realidade Tarde Demais...

Em uma Realidade, Reis chegam tarde demais e tudo aquilo que existia, já havia caminhado em direção ao Umbral da Não Existência, inclusive as Damas.

Restaram apenas os Reis da Dualidade e os escombros de seus reinos (somente a 4ª Dimensão / Tabuleiro IV).

Reis arrasados e solitários vagavam sem rumo por seus territórios (que correspondem a todas as casas da sua cor), aguardando o momento derradeiro do O Último e Definitivo Fim do Primeiro Tempo.

Tentavam lembrar (das necessidades, dos motivos, das justificativas, dos porquês) daquilo que os havia levado até este Mate duplo.

Agora já não havia mais pelo que lutar, e mesmo assim, sabiam que quando se encontrassem, as espadas seriam desembainhadas.

Quando isso ocorreu trocaram de espadas pois apenas a espada de um Rei poderia matá-lo e iniciaram o combate.

Esta Realidade é conhecida como “Reis Suicidas”, onde dois Reis solitários lutam por toda a eternidade.

Sabem que apenas um restará e quando isso ocorrer a própria Existência deixaria, eternamente, de existir, pois com a morte de um Rei, seu reino desintegraria e a Dimensão (Tabuleiro) que sustenta os reinos, sem metade de suas casas, ruiria.

A espada atravessando o coração do Rei perdedor seria o penúltimo vestígio da Primeira Existência.

O último vestígio seria a desintegração do Rei vencedor e o resto de seu reino.

Talvez, fosse essa afinal, a grande glória, o grande objetivo de toda esta jornada / ser o último a suspirar).

E tudo volta para Antes Tempo.

*DAMAS PODEM ESTAR AUSENTES / PRESENTES / INVERTIDAS OU ISOLADAS
E SEMPRE SÃO MORTAIS;*

EXÉRCITOS ESTÃO SEMPRE PRESENTES (E SEMPRE MORTAIS);

REIS ESTÃO SEMPRE AUSENTES NESTA FASE;

*PEÕES ADQUIREM UM VÍRUS QUE, GRADATIVAMENTE, TORNA SEUS MOVIMENTOS MAIS PARECIDOS
COM OS DOS REIS.*

FASE I

“REIS AUSENTES”

REALIDADES E VARIAÇÕES (VERSÃO TABULEIRO)

	REALIDADE	OBJETIVO	FORMATO PADRÃO	VARIAÇÕES
01ª	INEVITÁVEL	ANIQUILAÇÃO	EXÉRCITO BRANCO (SEM DAMA) X EXÉRCITO PRETO (SEM DAMA) PARA 02 JOGADORES / UTILIZA TABULEIRO (IV) / EXÉRCITOS EM POSIÇÃO PADRÃO NO TABULEIRO IV / SEM PROMOÇÃO DE PEÕES / MOVIMENTAÇÃO PADRÃO DOS PEÕES / SEM TEMPO / SEM ROLETA / TODOS MORTAIS	COM TEMPO (05 OPÇÕES) / LIVRE POSICIONAMENTO NO TABULEIRO IV (01 OPÇÃO) / PROMOÇÃO DE PEÕES C/B/T (01 OPÇÃO) / COM ROLETA (04 OPÇÕES) / MOVIMENTAÇÃO LIVRE DOS PEÕES (03 OPÇÕES) TOTAL DE OPÇÕES = + 14
02ª	O SACRIFÍCIO DAS DAMAS	ANIQUILAÇÃO	EXÉRCITO BRANCO (COM DAMA) X EXÉRCITO PRETO (COM DAMA) PARA 02 JOGADORES / UTILIZA TABULEIRO (IV) / REIS FORA / DAMAS E EXÉRCITOS EM POSIÇÃO PADRÃO NO TABULEIRO IV / SEM PROMOÇÃO DE PEÕES / MOVIMENTAÇÃO PADRÃO DOS PEÕES / SEM TEMPO / SEM ROLETA / TODOS MORTAIS	COM TEMPO (05 OPÇÕES) / LIVRE POSICIONAMENTO NO TABULEIRO IV (01 OPÇÃO) / PROMOÇÃO DE PEÕES C/B/T OU C/B/T/D (02 OPÇÕES) / COM ROLETA (04 OPÇÕES) / MOVIMENTAÇÃO LIVRE DOS PEÕES (03 OPÇÕES) TOTAL DE OPÇÕES = + 15
03ª	REFÉNS	RESGATE + ANIQUILAÇÃO	EXÉRCITO BRANCO X EXÉRCITO PRETO PARA 02 JOGADORES / UTILIZA TABULEIRO (IV) / REIS FORA / DAMAS INVERTIDAS (REFÉNS / PROCEDIMENTO DE RESGATE VIDE LEMBRETES) / EXÉRCITOS EM POSIÇÃO PADRÃO NO TABULEIRO IV / SEM PROMOÇÃO DE PEÕES / MOVIMENTAÇÃO PADRÃO DOS PEÕES / SEM TEMPO / SEM ROLETA / TODOS MORTAIS	COM TEMPO (05 OPÇÕES) / LIVRE POSICIONAMENTO NO TABULEIRO IV (01 OPÇÃO) / PROMOÇÃO DE PEÕES C/B/T (01 OPÇÃO) / COM ROLETA (04 OPÇÕES) / MOVIMENTAÇÃO LIVRE DOS PEÕES (03 OPÇÕES) TOTAL DE OPÇÕES = + 14
04ª	CAOS	ANIQUILAÇÃO	DAMAS X EXÉRCITOS PARA 02 JOGADORES / UTILIZA TABULEIRO (IV) / REIS FORA / DAMAS INVERTIDAS E EXÉRCITOS EM POSIÇÃO PADRÃO NO TABULEIRO IV / SEM PROMOÇÃO DE PEÕES / MOVIMENTAÇÃO PADRÃO DOS PEÕES / SEM TEMPO / SEM ROLETA / TODOS MORTAIS (QUANDO CAPTURADOS SAEM DO JOGO) LANCES ALTERNADOS (QUALQUER PEÇA)	COM TEMPO (05 OPÇÕES) / COM ROLETA (04 OPÇÕES) / LIVRE POSICIONAMENTO NO TABULEIRO IV (01 OPÇÃO) / P/ 01 JOGADOR MEIO TABULEIRO DAMA X EXÉRCITO (01 OPÇÃO) P/ 03 JOGADORES DAMAS X EXÉRCITO BRANCO X EXÉRCITO PRETO / OU / DAMA BRANCA X DAMA PRETA X EXÉRCITOS (02 OPÇÕES) P/ 04 JOGADORES DAMA BRANCA X DAMA PRETA X EXÉRCITO BRANCO X EXÉRCITO PRETO (01 OPÇÃO) / MOVIMENTAÇÃO LIVRE DOS PEÕES (03 OPÇÕES) TOTAL DE OPÇÕES = + 17

04 REALIDADES PADRÃO + 60 VARIAÇÕES = FASE I COM 64 FORMAS DIFERENTES DE JOGAR

VARIAÇÕES DESTA FASE (VERSÃO TABULEIRO)

Tempo	Sorte	Promoção Peões	Movimentação dos Peões	Nº de Jogadores	Status Damas	Posição Tabuleiro IV
Sem Tempo	Sem Sorte Roleta Desativada	Sem Promoção	Padrão andam para frente e capturam em 02 diagonais	01	Sem Damas (Inevitável)	Exército Padrão
120 minutos (corridos)	Roleta Permanente Ativada	Promoção por Torre, Bispo e Cavalo	Andam para frente e para os lados e capturam em 02 diagonais	02	Com Damas (Sacrifício)	Exército Livre
90 minutos (corridos)	Roleta Ativada 03 x seguidas	Promoção por Dama, Torre, Bispo e Cavalo	Andam para frente, para trás e para os lados e capturam em 02 diagonais	03	Damas invertidas, ativas para movimentação e captura, apenas, após o resgate (Reféns)	-
60 minutos (corridos)	Roleta Ativada 04 x seguidas	-	Andam para frente, para trás e para os lados e capturam em 04 diagonais	04	Damas Independentes capturam todas as peças (Caos)	-
30 minutos (corridos)	Roleta Ativada 05 x seguidas	-	-	-	-	-
15 minutos (corridos)	-	-	-	-	-	-

LEMBRETES

Todas as peças movimentam-se como no Xadrez;

Respeitar a casa/cor dos Bispos em todos os Tabuleiros;

Posicionamento dos Tabuleiros com as casas brancas do lado direito dos jogadores;

No procedimento de Resgate da Dama são necessários no mínimo 02 lances / no 1º lance Peão, Cavalo, Bispo ou Torre forma conexão direta com a Dama / no 2º lance peça conectada e Dama trocam de lugares / se no 2º lance a Dama estiver em seu território ela já estará apta a movimentar-se (Resgate completo) / se ela ainda estiver em território inimigo será necessário outra (ou outras ações) ação de Resgate;

No Posicionamento Livre as peças devem ser colocadas uma por vez e de forma alternada pelos jogadores / ou / um “anteparo” pode ser colocado obstruindo a visão do oponente e os 02 Exércitos são posicionados simultaneamente / uma vez concluída a colocação das peças retira-se o anteparo tira-se a sorte e tem início o jogo;

Quando sem Promoção de Peões atente ao fato que eles ficam inativos e indefesos quando chegam a última linha, reveja sua estratégia;

Quando na Promoção de Peões existem as opções de transmutarem por Cavalos, Bispos ou Torres (sendo que para Dama é opcional);

Quando sem Roleta, o sorteio ocorre apenas uma vez antes do início do jogo para determinar quem irá iniciar a partida;

Quando em Realidades com Roleta, existem as Variações de quantidades máximas de sorteios seguidos para um mesmo jogador (3/4/5). quando o limite combinado é alcançado será então a vez do outro jogador e em seguida volta a Roleta;

Quando Peões andam de lado e/ou para trás continuam capturando apenas em diagonal;

Quando na Realidade Caos, quanto à ordem de jogada, quando na Variação para 02 dois jogadores, existe a possibilidade da “**Variação de Alternância Determinada**”, sendo: Uma peça do Exército branco joga / Dama branca joga / Uma peça do Exército preto joga / Dama preta joga;

Ou, existe a possibilidade da “**Variação de Alternância Livre**”, sendo: Uma peça do Exército branco ou preto joga / Dama branca ou preta joga / quem comandar as damas movimenta uma das damas (apenas uma) e em seguida quem comanda os exércitos movimenta uma peça de um dos Exércitos;

Quando na Variação para 04 quatro jogadores existe “**apenas**” a possibilidade da “**Variação de Alternância Determinada**”, sendo: Uma peça do Exército branco joga / Dama branca joga / Uma peça do Exército preto joga / Dama preta joga;

Quando para 03 três jogadores existe 02 possibilidades da Variação:

Damas (jogador 01) X Exército preto (jogador 02) X Exército branco (jogador 03) sendo a alternância determinada: Uma peça do Exército branco joga (jogador 03) / Dama branca ou preta joga (jogador 01) / Uma peça do Exército preto joga (jogador 02) / a outra Dama joga (jogador 01) e rodada completa (repare que o jogador 01 irá jogar duas vezes);

Ou, Dama branca (jogador 01) X Dama preta (jogador 02) X Exércitos (jogador 03) sendo a alternância determinada: Uma peça do Exército branco joga / Dama branca joga / uma peça do Exército preto joga / Dama preta joga (repare que nesta possibilidade quem comandar os Exércitos joga duas vezes);

Cabe lembrar que na variação para 03 três jogadores o Exército preto também combate o exército branco e vice-versa, então a tendência natural da possibilidade acima é acabar sendo a formação de uma aliança entre Exércitos branco e preto contra as Damas. Convidamos a criarem outras variações.

...REIS AUSENTES ...

EM TEMPO ESQUECIDO REINOS FINDAM.
EM LUGAR ÚNICO REINOS SURGEM.
DURANTE ETERNIDADES VEM SENDO ASSIM.

MUITO JÁ HAVIA DE PASSADO
DESDE A ORIGEM DA
“1ª ERA” DO “REINO”
E SEU FIM ERA IMINENTE.

A LENDA CONTA QUE
ERA MADRUGADA E TODOS DORMIAM.

APENAS DUAS MENTES,
QUE NUNCA PARAVAM,
QUE NUNCA DORMIAM,
PERMANECIAM CONTINUAMENTE
COSTURANDO O EXISTIR E O NÃO EXISTIR.

EM TEMPOS PRIMEIROS E EM LUGAR ORIGINAL
CANSADOS DE PERMANECEREM APENAS OS DOIS,
ENQUANTO CONSTATAM CONTINUAMENTE,
TUDO AQUILO QUE CONTINUAMENTE INTEGRAM,
SENDO CONTINUAMENTE DESINTEGRADO,
E
APÓS ETERNIDADES CONTÍNUAS,
ONDE APENAS
OS DOIS REGENTES DA DUALIDADE
E
O TABULEIRO
PERMANECEM INTEGRADOS,
REIS, AGORA IMORTAIS,
HÁ HORAS SENTADOS IMÓVEIS EM SEUS TRONOS,
REFLETIAM NO MAIS PROFUNDO
QUE PODERIAM MERGULHAR UM NO OUTRO.

REFLETIAM SOBRE:
POR QUE NUNCA CONSEGUIAM A PAZ?
POR QUE NÃO CONSEGUIAM ALCANÇAR A UNIDADE?

UM REINO COMUM HARMONIZADO COM APENAS UM REI,
ONDE NÃO HAVERIA A NECESSIDADE DA GUERRA.

SIMULTANEAMENTE
UM CIENTE DA AÇÃO DO OUTRO,
PASSAM A FORMULAR UMA NOVA ESTRATÉGIA.

O PLANO QUE JÁ POSSUÍAM
DE EXPANDIR A IMORTALIDADE,
EXPANDIU.
AGORA, BUSCAVAM ALÉM.

TAMBÉM CIENTES
DE QUE SEUS PENSAMENTOS
ECOAM E FRUTIFICAM,
AMBOS SABEM AQUILO QUE ESTA INTENÇÃO
IRÁ COLOCAR EM MOVIMENTO.

ENTRAM ENTÃO EM UM ESTADO DE AUSÊNCIA
TANTO DA TRINDADE QUANTO DA DUALIDADE
E CADA UM MERGULHA EM SUA PRÓPRIA UNIDADE.

A PARTIR DESTE ESTADO
BUSCAM QUEBRAR
O INTERMINÁVEL URÓBORO DE MORTES E SOLIDÃO
QUE CONTINUAMENTE IMPERMANECE.

ENTÃO,
SIMULTANEAMENTE SE LEVANTAM
E CAMINHAM PARA UMA DAS SAÍDAS DE SUAS TORRES,
QUE SOMENTE ELES CONHECIAM.

CABISBAIXOS DESLIZAM CIRCUNSPECTOS,
QUASE LEVITANDO EM DIREÇÃO AS SUAS TELAS MENTAIS.

SUBIRAM LENTAMENTE ESCADARIAS OPOSTAS
QUE CONVERGIAM A UM TOPO ÚNICO, A 1ª DIMENSÃO.

A “1ª ERA” FOI REGIDA
PELA DINÂMICA EXISTENCIAL DENOMINADA “XADREZ”,
ONDE REIS NUNCA HAVIAM SE TOCADO,
NUNCA LUTARAM, UM CONTRA O OUTRO.

ENTÃO,
APÓS EVITAREM
POR TANTAS ETERNIDADES
O ENCONTRO
E APÓS TANTAS ETERNIDADES
DE CONFRONTOS,
O MOMENTO DERRADEIRO SURGE.

AMBOS PARAM
DEFRONTA UM PARA O OUTRO
E SE APROXIMAM TÃO PRÓXIMOS,
QUANTO POSSÍVEL SERIA A APROXIMAÇÃO.

E ASSIM FICARAM, DURANTE OUTRAS ETERNIDADES...

ALGO FINALMENTE BRILHOU
DENTRO DOS OLHOS DOS DOIS REIS
QUE PERMANECEM SEMPRE FECHADOS
E IMEDIATAMENTE AMBOS RECONHECERAM A QUESTÃO.

O DESTINO OS REMETERA
A UMA ETERNIDADE ANTAGÔNICA
DE ENCONTROS
QUE DEVERIAM AMPLIAR
EM HORIZONTES E VERTICONTES
E ALÉM...

ESTAVAM NO LIMITE
DA EXISTÊNCIA E DA NÃO EXISTÊNCIA
RUMANDO PARA A ANULAÇÃO DAS DUAS.

SABIAM O QUE TINHAM QUE FAZER.

EM SUAS TELAS MENTAIS
REIS SE TOCAM.

ESTE FOI O ÚLTIMO VESTÍGIO
DEIXADO PELOS REIS.

UM “CASAMENTOS” FOI SELADO,
PERPETUANDO O CONFRONTO ETERNO.

CONTA A LENDA
QUE ESTE FOI O *INÍCIO*
DO *FIM* DA “1ª ERA” DO “REINO”.

ENTÃO ALGO ACONTECE...

O DIA AMANHECE NOS REINOS,
ONDE TUDO CONTINUA EM SUA ROTINA HABITUAL,
ATÉ QUE OS ALARMES COMEÇAM A SOAR,
ALERTANDO PARA A TRAGÉDIA:

OS REIS SUMIRAM!

AMBOS ACIONARAM O EVENTO MAIOR
PROPOSTO ATÉ ENTÃO:
“O SACRIFÍCIO SUPREMO”.

A LENDA CONTA
QUE APÓS O **“INÍCIO DO PRIMEIRO TEMPO”**
FLORESCEU EM UMA REALIDADE
AQUELA QUE SERIA CONHECIDA,
COMO A:
“2ª ERA” DO “REINO”
E A DINÂMICA EXISTENCIAL
DENOMINADA **“XADREZ”**
EVOLUIU
PARA UMA DINÂMICA EXISTENCIAL
DENOMINADA **“PIRÂMIDREZ”**.

UMA AÇÃO IMPACTANTE
QUE BUSCAVA MUTAR
ORIGINÁRIOS LOCAIS
EM
ORIGINÁRIOS LIBERTUS GRAVITÁRIUS.

O MESMO NOVO JOGO CONTINUA
E ESTA
É A SUA FASE I
“REIS AUSENTES”.

A PARTIR DESTA AÇÃO
O SANGUE SERVIRÁ PARA PLASMAR A PONTE,
INICIANDO SEU PROCESSO DE VITALIZAÇÃO,
QUE LIGARÁ O VÓRTICE EXISTENCIAL
AO UMBRAL DA NÃO EXISTÊNCIA,
DANDO OS PRIMEIROS PASSOS
EM BUSCA DA LEMBRANÇA QUE NUNCA EXISTIU.

TODOS SACRIFICADOS EM UM CONFRONTO FINAL,
DIVIDIDO EM QUATRO ATOS.

O PRIMEIRO ATO, OU REALIDADE, É:
“INEVITÁVEL”
SEUS EXÉRCITOS MODELADOS EM IMAGEM E SEMELHANÇA,
COMO RAMIFICAÇÕES DE SEU CORPO FÍSICO,
SEGUEM POR INÉRCIA O MOVIMENTO DO CONFRONTO
HÁ TANTO TEMPO REPETIDO AUTOMATICAMENTE.

REIS DESAPARECERAM
E TODOS ESTÃO INCONTROLÁVEIS, AFLITOS
E RANCOROSOS.

A ANIQUILAÇÃO É INEVITÁVEL.

INICIALMENTE,
DAMAS PERMANECEM OCULTAS E SEGURAS,
RESGUARDANDO
O ÚLTIMO BALUARTE DA ORDEM REAL.

O SEGUNDO ATO, OU REALIDADE, É:
“O SACRIFÍCIO DAS DAMAS”
QUANDO DAMAS (SÃO OBRIGADAS)
A ENTRAREM NO CONFRONTO
POIS ESTE É O ÚLTIMO RECURSO
PERANTE A DEVASTAÇÃO ABSOLUTA.

O TERCEIRO ATO, OU REALIDADE, É:

“REFÉNS”

ONDE DAMAS
SÃO CAPTURADAS POR SEUS Oponentes,
sendo necessário,
o resgate,
antes da aniquilação.

EM SEGUIDA

E CONCLUINDO A FASE I

O QUARTO ATO, OU REALIDADE, É:

“CAOS”

SÃO OS ÚLTIMOS INSTANTES ANTES DO FIM.

TODOS LUTAM DESESPERADAMENTE
PELA SOBREVIVÊNCIA.

A ANIQUILAÇÃO É IMINENTE
E SERÁ IMPLACÁVEL.

NO FINAL

RESTAM APENAS AS DAMAS TOMBADAS
FERIDAS MORTALMENTE
E COM O SANGUE Esvaindo
DE SUAS MÚLTIPLAS FERIDAS.

MINUTOS APÓS

A ÚLTIMA BATIDA DE SEUS CORAÇÕES
E QUANDO RESTAVA APENAS
UMA GOTTA DE SANGUE EM SEUS CORPOS,
REIS REAPARECEM
E ATRAVESSAM O CORAÇÃO DE SUAS DAMAS
COM A LÂMINA DE SUAS ESPADAS,
TRANSPASSANDO SEUS CORPOS
E CRAVANDO-AS PROFUNDAMENTE NO TABULEIRO.

RAMIFICAÇÕES DO TABULEIRO

COMEÇAM A ADENTRAR OS CORPOS DAS DAMAS
ENVIANDO O SANGUE RETIDO NO TABULEIRO
NUTRINDO E RECOMPONDO INSTANTANEAMENTE SEUS CORPOS.

ANTES MESMO DAS FERIDAS EXPOSTAS,
COM A RETIRA DAS ESPADAS, CICATRIZAREM...

DAMAS

AINDA ALTERADAS
DESPERTAM
E EM UNÍSSONO EXCLAMAM:
OBRIGADO?

E A RESPOSTA

TAMBÉM EM UNÍSSONO DOS REIS,
FOI:
SIM.
FOMOS OBRIGADOS.

O SANGUE DERRAMADO

DURANTE TODO ESTE PERÍODO
TEVE COMO OBJETIVO
SERVIR DE MOEDA
PARA A CONQUISTA
DA IMORTALIDADE DAS DAMAS.

NARRATIVA LENDÁRIA

CONTINUA...

FASE INTERMEDIÁRIA

**ENTRE A FASE I E A FASE II EXISTE O:
“VÁCUO LENDÁRIO”**

*REIS IMORTAIS
(E AGORA DAMAS TAMBÉM)
POSSUEM UM CAMPO
QUE FILTRA TODA E QUALQUER OUTRA FORMA DE TECIDO QUE O TOQUE,
FILTRANDO, OU, REPELINDO,
IMEDIATAMENTE,
QUALQUER FORMA DE TECIDO
QUE POSSA SER NOCIVA (OU NÃO DESEJADA).*

*NÃO É NECESSÁRIA UMA AÇÃO PARA ATIVÁ-LO.
ELES SÃO ESTE CAMPO/ESTADO,
ONDE, APENAS ENTRA, AQUILO QUE POSSA SER ABSORVIDO PELOS SEUS CORPOS
E TRAZER ALGUM TIPO DE ESTADO MANTENEDOR OU ALTERADO QUE LHE SEJA DESEJADO.*

*MESMO QUE O VERSO, EM QUE ESTÁ, SEJA DESINTEGRADO,
ELES SIMPLEMENTE RETORNARIAM AO VERSO ANTERIOR.
CADA UM É SEU PRÓPRIO VERSO.*

*VÁCUO LENDÁRIO É COMPOSTO PELA REALIDADE ÚNICA
“O PARAÍSO”*

DIVIDIDA EM DUAS PARTES:

1ª) REIS E DAMAS IMORTAIS (NÃO PODEM SER CAPTURADOS) / OS QUATRO CAPTURAM PEÇAS DOS DOIS EXÉRCITOS / EXÉRCITOS MORTAIS NÃO CAPTURAM (PODEM APENAS FUGIR) / TODOS EM POSIÇÃO PADRÃO NO TABULEIRO IV / PODE SER JOGADO POR ATÉ 06 JOGADORES (JOGADOR 01 REI PRETO / JOGADOR 02 REI BRANCO / JOGADOR 03 DAMA PRETA / JOGADOR 04 DAMA BRANCA / JOGADOR 05 EXÉRCITO BRANCO / JOGADOR 06 EXÉRCITO PRETO).

OBJETIVO: CAPTURAR O MAIOR NÚMERO DE PEÇAS.

2ª) APÓS A CONCLUSÃO DA 1ª PARTE / TODAS AS PEÇAS CATURADAS PELO REI BRANCO E PELA DAMA BRANCA EM POSICIONAMENTO LIVRE NO TABULEIRO IV, EM SUA METADE DO TABULEIRO / TODAS AS PEÇAS CATURADAS PELO REI PRETO E PELA DAMA PRETA EM POSICIONAMENTO LIVRE NO TABULEIRO IV, EM SUA METADE DO TABULEIRO.

OBJETIVO: CONFRONTO ENTRE OS DOIS EXÉRCITOS OBJETIVANDO O MATE NO REI ADVERSÁRIO.

OBSERVAÇÃO: SÃO POSSÍVEIS AS VARIAÇÕES DE LIVRE MOVIMENTAÇÃO DE PEÕES E AS DE PROMOÇÃO DE PEÕES.

... “VÁCUO LENDÁRIO” ...

APÓS O CAOS
E A CONCLUSÃO
DOS QUATRO ATOS
DA “1ª ERA DO PRIMEIRO TEMPO” (FASE I)
EM UMA REALIDADE
TEM INÍCIO O PERÍODO LEMBRADO
COMO “VÁCUO LENDÁRIO”.

AQUI REIS E DAMAS SÃO IMORTAIS
E
A IMORTALIDADE
FOI SINÔNIMO
DE PLENITUDE...

DE PODERES...

E PRAZERES...

NÃO HAVIA MAIS GUERRAS.

A PAZ ERA ABSOLUTA.

INQUESTIONÁVEL.

COMO ERAM IMORTAIS
REIS E DAMAS DOS DOIS REINOS
FAZIAM FESTIVAIS
ONDE PASSAVAM ANOS,
DEGLADIANDO UNS CONTRA OS OUTROS
NUTRINDO COM SANGUE
OS TABULEIROS VAZIOS.

A LENDA CONTA
QUE COM O TEMPO
CHEGARAM A CRIAR EXÉRCITOS
PARA SEREM SACRIFICADOS
EM SEUS FESTIVAIS.

ESTE É
O “VÁCUO LENDÁRIO”
ONDE REIS E DAMAS SÃO IMORTAIS
E VIVEM FELIZES PARA SEMPRE.

NESTA REALIDADE
ESTE É O MOTOCONTÍNUO
QUE ETERNAMENTE PERMANECE CONTIDO
ENTRE O “O FIM DO PRIMEIRO TEMPO”
E O “INÍCIO DO SEGUNDO TEMPO”.

...FIM DO VÁCUO LENDÁRIO.

EM UMA MESMA OUTRA REALIDADE PARALELA,
REIS E DAMAS,
IMORTAIS E SOLITÁRIOS APÓS O “CAOS”,
ESTABELECEM O FIM DA “1ª ERA”
E O INÍCIO DA “2ª ERA” NO “REINO”.

O PLANO ARQUITETADO PELOS REIS AUSENTES
CONTINUA EM ANDAMENTO.

SOBERANOS
TINHAM TOTAL CONTROLE SOBRE SEUS REINOS.

TUDO ERA HARMONIOSO
JUSTO E PERFEITO.

CADA UM DOS REIS
ERGUEU DUAS COLUNAS
PARA SEREM OS ALICERCES
DAQUILO QUE NO FUTURO
MANTERIA A LIGAÇÃO
ENTRE O VÓRTICE EXISTENCIAL
E
O UMBRAL DA NÃO EXISTÊNCIA
MAS, ISSO ERA OCULTO.

PARA TODOS,
AS TORRES SERVIAM APENAS
PARA ABRIGAR AS DAMAS
E SUAS CORTES
NA QUARTA DIMENSÃO.

CRIARAM CAVALOS,
PARA TRANSPORTÁ-LOS PARA ONDE QUIZESSEM.
ESSES, ORIUNDOS DA TERCEIRA DIMENSÃO
E QUE POSSUÍAM PODERES ESPECIAIS,
MAS ISSO ERA LENDA.

MODELARAM PEÕES/SERVOS
COMO MATÉRIA PRIMA E MÃO DE OBRA
PARA A REALIZAÇÃO DE TODOS OS SEUS DESEJOS.

ESTES TAMBÉM DESCONHECEM
A EXTENSÃO DE SUAS QUALIDADES.

DESCONHECEM
QUE ORIGINAM DA SEGUNDA DIMENSÃO
E QUE SEU DESTINO
ESTÁ ALÉM DA 1ª DIMENSÃO.

FINALMENTE
CRIARAM
OS ECUMÊNICOS (BISPOS)
PONTÍFICES DO UMBRAL,
FRUTOS DA PRIMEIRA DIMENSÃO.

EM MEIO A ETERNIDADE DO:
“FELIZES PARA SEMPRE”
TUDO CAMINHAVA EM HARMONIA
E
ASSIM CONTINUARIA...

MAS...

CERTO DIA...

O INEVITÁVEL OCORREU.

ENQUANTO PASSEAVAM PELA QUARTA DIMENSÃO
DAMAS VIRAM-SE DEFRONTE
UMA PARA OUTRA.

ATÉ ENTÃO,
NUNCA HAVIAM ESTADO FACE A FACE.

NUNCA PUDERAM VER SEUS ROSTOS,
DETALHADAMENTE,
POIS,
SEMPRE ESTAVAM COBERTOS POR VÉUS.

E ESTE, ERA UM DECRETO REAL.

AO ERGUEREM OS VÉUS
O DESLUMBRAMENTO FOI IMEDIATO
E INSTANTANEAMENTE
EM UM IMPULSO REFLEXO
COMETERAM O ÚNICO GESTO
QUE PODERIA DESEQUILIBRAR A REALIDADE:

O “TOQUE DE IGUAIS”.

APROXIMARAM-SE E TOCARAM OS LÁBIOS
UMA DA OUTRA.

CONHECIAM A LEI
MAS, O DESEJO FOI SOBERANO.

UM BEIJO
COLOCOU EM MOVIMENTO
UMA REAÇÃO EM CADEIA QUE
INICIA O “SEGUNDO FIM DO TEMPO”
E CONSECUTIVAMENTE
O FIM DA “2ª ERA”.

ENTÃO...
O UMBRAL DA NÃO EXISTÊNCIA
COMEÇA A SUGAR O VÓRTICE EXISTENCIAL.

O SOLAVANDO DO “TOQUE”
ARREMESSA AS DAMAS
PARA AS SUAS POSIÇÕES ORIGINAIS
E LÁ PERMANECEM CONGELADAS
COMO ESTÁTUAS
COM UMA TONALIDADE ENTRE
A PÉROLA E O CRISTAL.

CAVALOS COMEÇAM A DESINTEGRAR...
EM SEGUIDA OS PEÕES...
TUDO E TODOS VÃO DESINTEGRANDO...

ATÉ MESMO REIS E REINOS
TERIAM DEIXADO DE EXISTIR
SE NÃO TIVESSEM AGIDO RAPIDAMENTE.

ESSE ERA O MOMENTO DA AÇÃO.

SE EXITASSEM
CORRERIAM O RISCO DE DESINTEGRAREM
A PRÓPRIA UNIDADE ORIGINAL
QUE OS HAVIA GERADO.

SERIA A DESINTEGRAÇÃO ABSOLUTA.

O RELÓGIO SIMPLEMENTE PARARIA.

SERIA A VOLTA PARA ANTES DO TEMPO.

SABIAM
QUE A ÚNICA COISA
CAPAZ DE NEUTRALIZAR A AÇÃO DESINTEGRADORA
SERIA A GUERRA.

O ETERNO PARADOXO.

O MOVIMENTO CONTÍNUO
AQUECERIA O TABULEIRO
QUE SERIA NOVAMENTE NUTRIDO
POR OCEANOS DE SANGUE.

REIS E PONTÍFICES DO UMBRAL
ESTAVAM EM CONFERÊNCIA
NA TELA MENTAL DA PRIMEIRA DIMENSÃO
QUANDO O “TOQUE DAS DAMAS” OCORREU.

AO PERCEBEREM
QUE O INEVITÁVEL FINALMENTE OCORRERA.

REIS DESEMBANHARAM SUAS ESPADAS
E FERIRAM MORTALMENTE SEUS ECUMÊNICOS.

ESTA AÇÃO TEVE COMO OBJETIVO
TRANSFERIR O SANGUE PONTÍFICE
PARA A TELA MENTAL DA PRIMEIRA DIMENSÃO
GARANTINDO UMA SOBREVIDA
PARA QUE ELA SE MANTIVESSE INTEGRADA
SERVINDO DE ESCUDO
PARA A TRANSPOSIÇÃO DAS DAMAS
UMBRAL AFORA.

NO FUTURO, A PRIMEIRA DIMENSÃO
INFILTRARIA-SE NO UMBRAL
SERVINDO COMO BASE
PARA NOVAS AÇÕES.

REIS
VOLTARAM ENTÃO SUAS ESPADAS
UM CONTRA O OUTRO.

INVESTIRAM EM UMA LUTA TITÂNICA
COMO NUNCA HOUVERA
NEM ANTES E NEM DEPOIS.

SUAS ESPADAS ERAM FORJADAS
COM O MESMO GRAU DE NÃO EXISTÊNCIA
DO UMBRAL.

OS DOIS DESCERAM
AS QUATRO DIMENSÕES MENTAIS
LUTANDO E ARRANCANDO
O MÁXIMO DE SANGUE DO ADVERSÁRIO.

SANGUE
QUE COAGULA E ARGAMASSA
COM OS FRAGMENTOS DOS EXÉRCITOS
COM FRAGMENTOS DE SEUS REINOS
E COM A PRÓPRIA ESSÊNCIA DO UMBRAL
FORJANDO E REMODELANDO
UMA NOVA ESTRUTURA DIMENSIONAL
DO VÓRTICE EXISTENCIAL.

EM MEIO AO VÁCUO
PRODUZIDO PELA SUÇÃO DO UMBRAL DA NÃO EXISTÊNCIA
E PELA AÇÃO DOS REIS
UM REINO SERÁ ERGUIDO.

SEU NOME “**PIRÂMIDREZ**”.

A BASE DESTA ESTRUTURA
A QUARTA DIMENSÃO / O TABULEIRO IV
FOI COMPOSTA ENQUANTO EXISTÊNCIA ELEMENTAL
O PRIMEIRO A SER RECUPERADO.

EM SEGUIDA
A TERCEIRA DIMENSÃO / O TABULEIRO III
A GERAÇÃO DA EXISTÊNCIA ANIMADA.

DEPOIS
A SEGUNDA DIMENSÃO / O TABULEIRO II
DE ONDE FRUTIFICAM OS ORIGINÁRIOS
ONDE O EU SOU DESPERTA.

FINALMENTE
A PRIMEIRA DIMENSÃO / O TABULEIRO I
O REINO EXISTENCIAL LIBERTUS GRAVITÁRIUS.

ATÉ ENTÃO
APENAS REIS E ECUMÊNICOS
TRANSITAVAM POR ESTAS DIMENSÕES,
ATRAVÉS DAS TELAS MENTAIS DOS REIS.

MAS,
ISSO SERÁ APENAS NO FUTURO.

NA REALIDADE PRESENTE...

AO CHEGAREM AO LADO DE SUAS DAMAS
CONSTATAM
QUE O TABULEIRO
AQUECERA O SUFICIENTE
E SUAS RAMIFICAÇÕES
MANTINHAM AS DAMAS INTEGRADAS.

MAS, NÃO HAVIA MAIS
COMO MANTÊ-LAS NA EXISTÊNCIA
POIS A FORÇA DE SUCCÃO,
INEVITAVELMENTE,
VAI ARRASTÁ-LAS UMBRAL A FORA.

ENTÃO...
REIS EM GOLPES
SIMULTÂNEOS E INSTANTÂNEOS
CORTAM AS CABEÇAS DE SUAS DAMAS.

CONTA A LENDA
QUE ESTA AÇÃO
FINALIZA A “2ª ERA” DO “REINO”
E SELA O “SEGUNDO FIM DO TEMPO”.

NARRATIVA LENDÁRIA
CONTINUA...

SOBRE O DESAFIO ORIGINÁRIO

O núcleo de Originários Plenus desafia você
a jogar pelo menos uma vez,
todas as Realidades da Série Originária “Reino Pirâmidez”,
assim como todas as Variações.
Será que conseguiria a pontuação
para tornar-se membro da
Nuclear Mente Originária?

