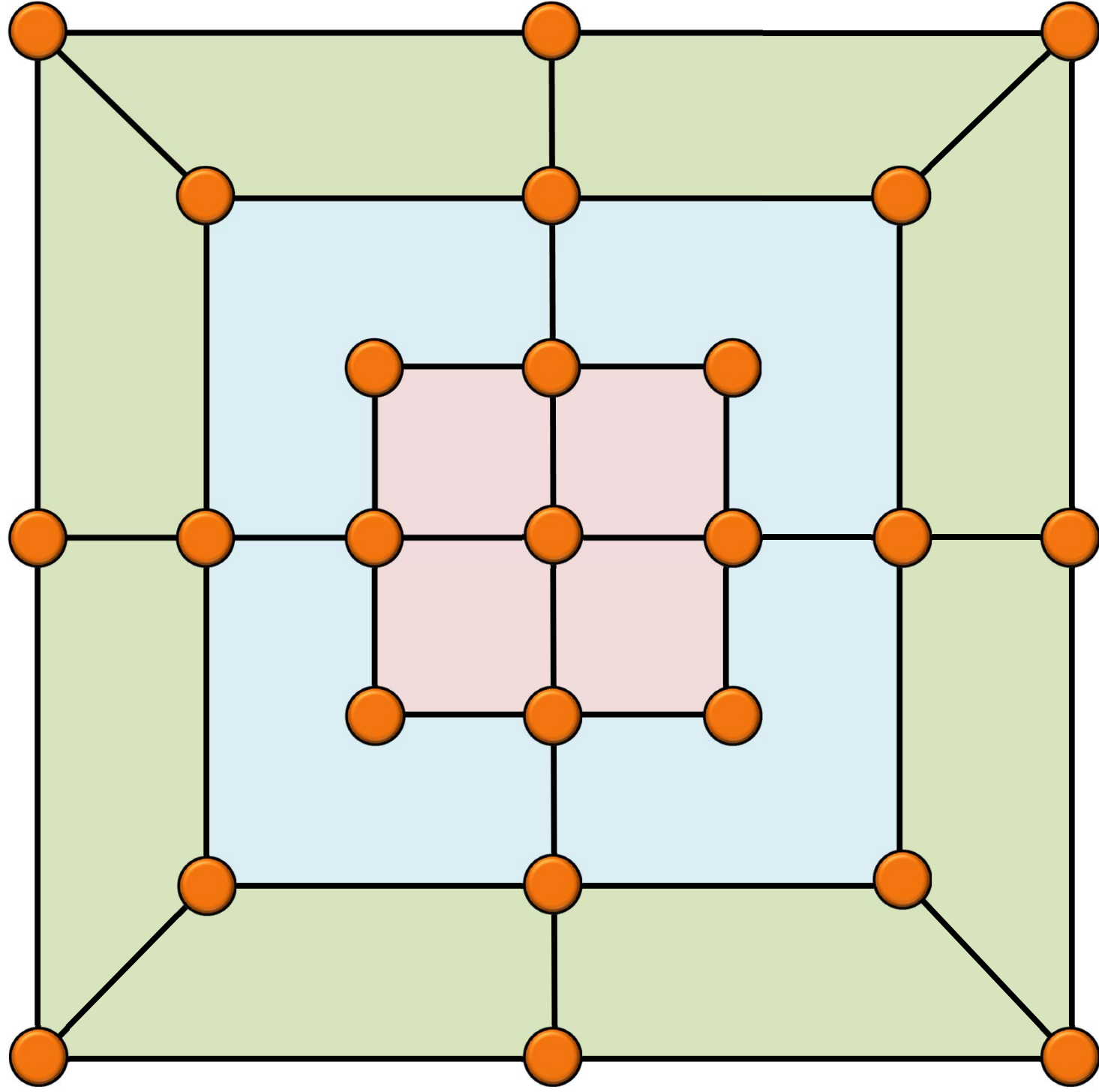


Morabaraba



Morabaraba (Men's Morris)

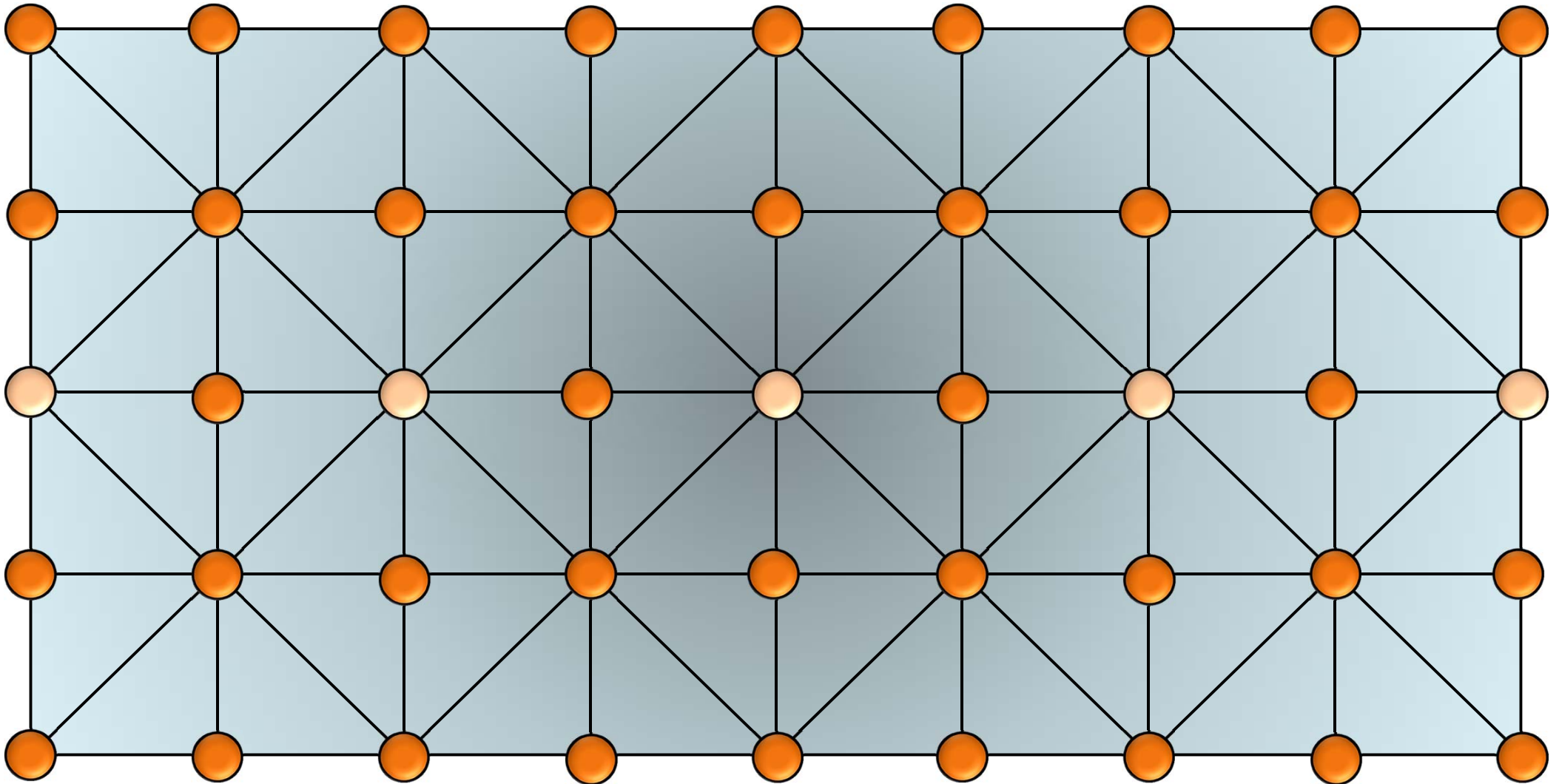
O **Morabaraba** é uma variante do jogo Men's Morris (conhecido no Brasil por Moinho ou Trilha), jogado em Lesotho.

Objetivo: Deixar o adversário com apenas 2 peças no tabuleiro.

Regras (para a colocação e movimentação das peças):

- Primeira fase: Os jogadores colocam suas peças no tabuleiro, uma de cada vez. Caso alguém consiga alinhar 3 peças suas então recebe o direito de retirar uma peça adversária do tabuleiro (que não esteja em um alinhamento de 3 peças – “moinho”, a não ser que não haja outra opção).
- Segunda fase: Após todas as peças colocadas, os jogadores seguem movimentando suas peças para posições vizinhas livres, seguindo as linhas do tabuleiro. A cada novo alinhamento, retira-se uma peça adversária do tabuleiro.
- Terceira fase: quando um jogador tiver apenas 3 peças ele pode movimentar suas peças livremente (saltar) para qualquer posição do tabuleiro. Se perder mais uma peça então perde o jogo pois ficou com apenas 2 peças.
- Observações:
 - É permitido desfazer um alinhamento e refazê-lo novamente na jogada seguinte, embora esta regra possa ser negociada entre os jogadores antes da partida e acordado que não é permitido refazer um alinhamento desfeito logo na jogada seguinte.
 - Caso uma jogada forme dois alinhamentos simultâneos o jogador retira de qualquer forma apenas uma peça adversária.
 - Nesta variante do Moinho para o alinhamento de 3 peças ser válido ele não pode terminar na posição central do tabuleiro (uma das duas peças das extremidades deste alinhamento não pode estar na posição central).

Fanorona



Fanorona

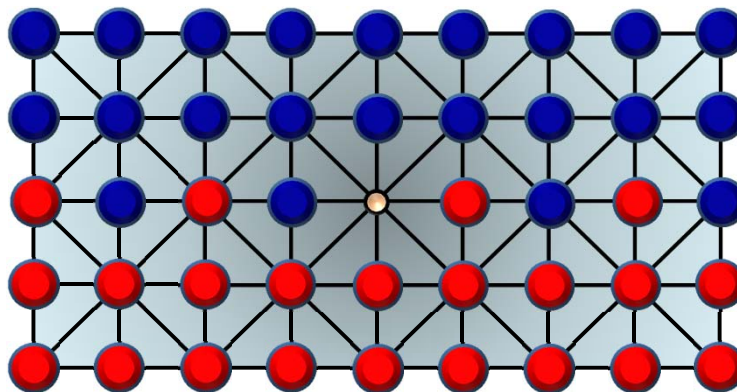
Jogo de Madagascar. é um jogo de captura (ou de guerra, *war games*) como o clássico jogo de Damas, porém com uma forma de captura bastante própria.

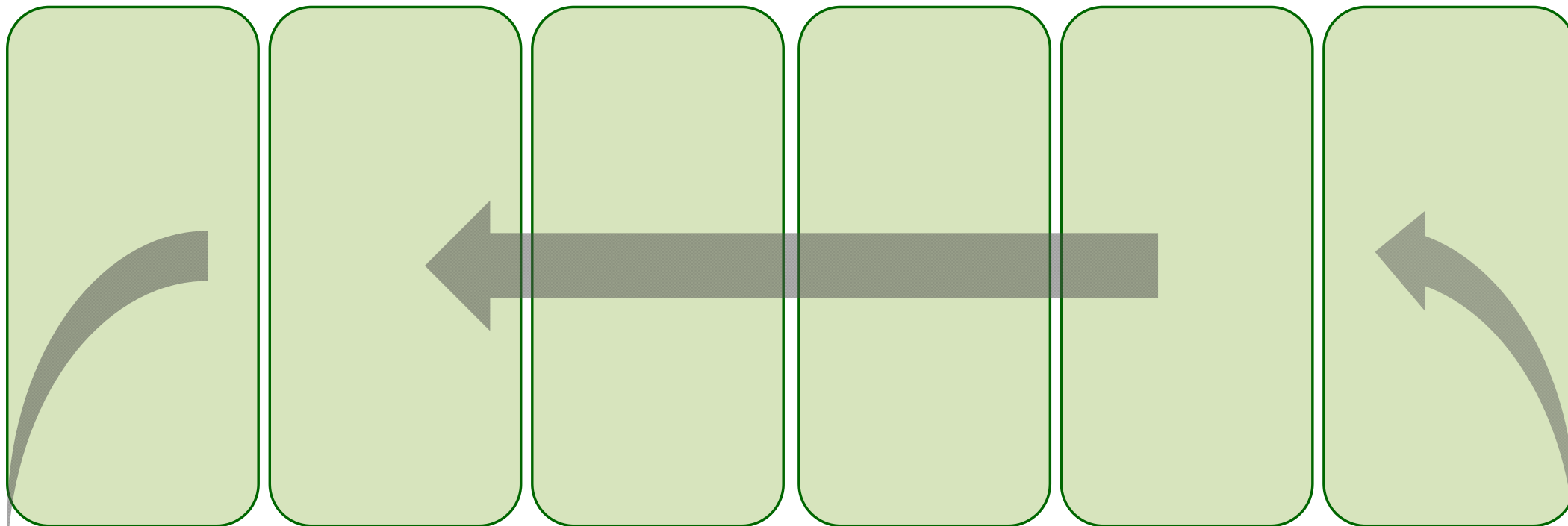
Objetivo: Capturar todas as peças adversárias. Para acelerar o final do jogo, que pode ficar um pouco demorado devido ao reduzido número de peças sobre o tabuleiro, pode-se mudar o objetivo que seria deixar o adversário com apenas 1 ou 2 peças.

Regras:

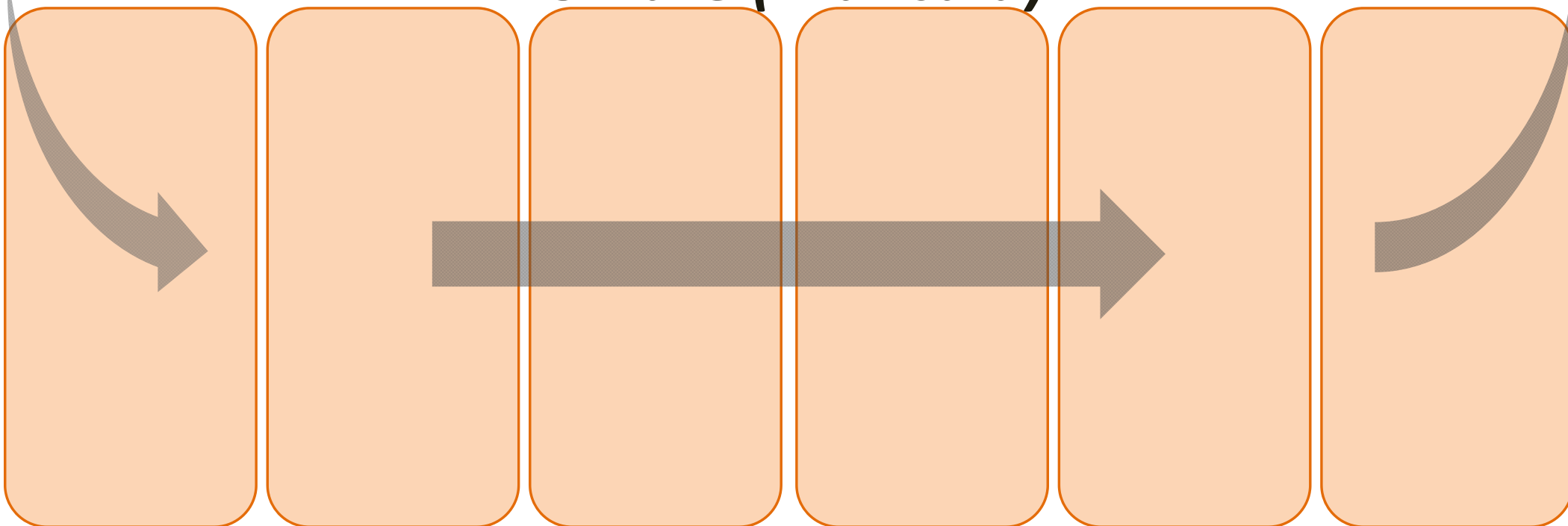
As peças se movem sobre as linhas do tabuleiro para posições adjacentes (vizinhas) vazias (livres). Havendo a possibilidade de captura, o jogador deve realizá-la ao invés de simplesmente mover uma peça que não resulta em captura. Havendo mais de uma possibilidade de captura, o jogador pode escolher qualquer uma delas para realizar. A forma de captura das peças adversárias é através de "aproximação" e "afastamento". Ao mover uma peça em direção à uma peça adversária, se este movimento colocar a peça ao lado da adversária, este e todas as demais peças adversárias que estiverem vizinhas na linha do movimento são capturadas. O mesmo vale se a peça já estiver ao lado da adversária e movimentar-se afastando-se da peça adversária, esta peça adversária e todas as que estiverem ao seu lado na linha do movimento são capturadas. Observe que apenas as peças adversárias que estiverem juntas e na linha do movimento é que são capturadas. Caso um movimento resulte ao mesmo tempo em captura por aproximação e por afastamento, o jogador deve escolher uma delas. É possível fazer múltiplas capturas em uma mesma jogada desde que a cada movimento de captura ele não retorne a uma das posições já ocupadas por esta peça nesta jogada. Capturas múltiplas não são obrigatórias. Caso um jogador não tenha nenhuma captura para realizar então ele deve mover uma de suas peças para uma posição vizinha livre.

**Posição
Inicial**





Oware (Mancala)



Oware (Mancala)

Oware é uma das variantes dos jogos conhecidos por Mancala no Continente Africano. O Oware é jogado em Gana. Os jogos Mancala são conhecidos por “jogos de sementeira” onde cada jogador tem ao seu lado um certo número de “buracos” onde estão suas sementes. Ele recolhe as sementes de um dos buracos e as distribui, uma a uma, pelos buracos subsequentes seguindo normalmente o sentido anti-horário. Dependendo da variante da Mancala jogada em um determinado país ou região, o número de buracos e sementes pode mudar, assim como as regras de “colheita”.

Objetivo: Recolher (colher) um número de peças (sementes) do tabuleiro maior do que o adversário.

Regras:

No caso do Oware o jogo inicia com 4 peças em cada um dos 12 buracos, sendo que cada jogador tem os seus 6 buracos do seu lado, ficando os 6 do adversário do lado oposto. A sementeira é feita no sentido anti-horário (para a direita). Cada jogador na sua vez escolhe um dos seus 6 buracos, pega todas as sementes que estão nele, e coloca uma a uma nos buracos seguintes seguindo a direção de um círculo para a direita. Caso haja muitas sementes para serem distribuídas e esta distribuição retornar ao buraco de origem onde foram retiradas, este não é usado para a sementeira, devendo ficar vazio, e a sementeira segue pelos buracos seguintes.

A colheita (retirada de peças) acontece quando a sementeira de um jogador terminar no campo adversário e este último buraco semeado ficar com 2 ou 3 peças. Essas peças são retiradas e guardadas pelo jogador. Caso o buraco imediatamente anterior a este último também ficar com 2 ou 3 peças, estas também são recolhidas. Isso vale para os buracos adversários anteriores, desde que os seguintes tenha sido recolhidos.

O jogo termina quando um dos jogadores não tiver mais peças para realizar uma jogada na sua vez.

Observação: Há uma regra que exige que um jogador nunca pode deixar o adversário sem peças caso ele tenha alguma jogada que garanta isso. Essa regra pode ser evitada sem prejuízo para a prática deste jogo. Outra regra diz que as peças que restarem no tabuleiro pertence ao jogador que ainda tinha possibilidade de realizar movimentos. Talvez seja mais simples não contabilizar as peças que restarem no tabuleiro para um ou para outro jogador.

Jogo-da-Velha em 2 níveis

NO	N	NE	NO	N	NE	NO	N	NE
O	C	L	O	C	L	O	C	L
SO	S	SE	SO	S	SE	SO	S	SE
NO	N	NE	NO	N	NE	NO	N	NE
O	C	L	O	C	L	O	C	L
SO	S	SE	SO	S	SE	SO	S	SE
NO	N	NE	NO	N	NE	NO	N	NE
O	C	L	O	C	L	O	C	L
SO	S	SE	SO	S	SE	SO	S	SE

África

(NO) Argélia Marrocos Mauritânia	(N) Tunísia Líbia Egito	(NE) Etiópia Somália
(O) Gabão Nigéria Camarões	(C) Sudão Chade Rep.Congo	(L) Quênia Tanzânia
(SO) Angola Namíbia	(S) Botswana África do Sul	(SE) Zâmbia Moçambique Madagascar



Jogo-da-Velha em 2 níveis

Tabuleiro com 9 grandes regiões, sendo cada região dividida em áreas menores Norte (N), Sul (S), Leste (L), Oeste (O), Noroeste (NO), Nordeste (NE), Sudoeste (SO) e Sudeste (SE). Esta versão foi criada ilustrando o continente africano.

Objetivo: Conquistar 3 grandes regiões que estejam alinhadas ("velha"), vencendo a disputa nestas regiões.

Regras (para a colocação das peças):

- O primeiro jogador coloca uma peça sua em qualquer área (N, NE, L, SE, S, SO, O, NO) de qualquer região. A área de região onde a peça foi colocada indica onde (em qual região) o adversário deve fazer sua próxima jogada. Por exemplo, se a peça foi colocada na área NE, o adversário deve fazer a sua jogada na região NE.
- Caso a região para onde o jogador foi enviado para fazer sua jogada já estiver com o jogo concluído (região já conquistada) então este jogador tem a liberdade de escolher qualquer outra região para realizar a sua próxima jogada.