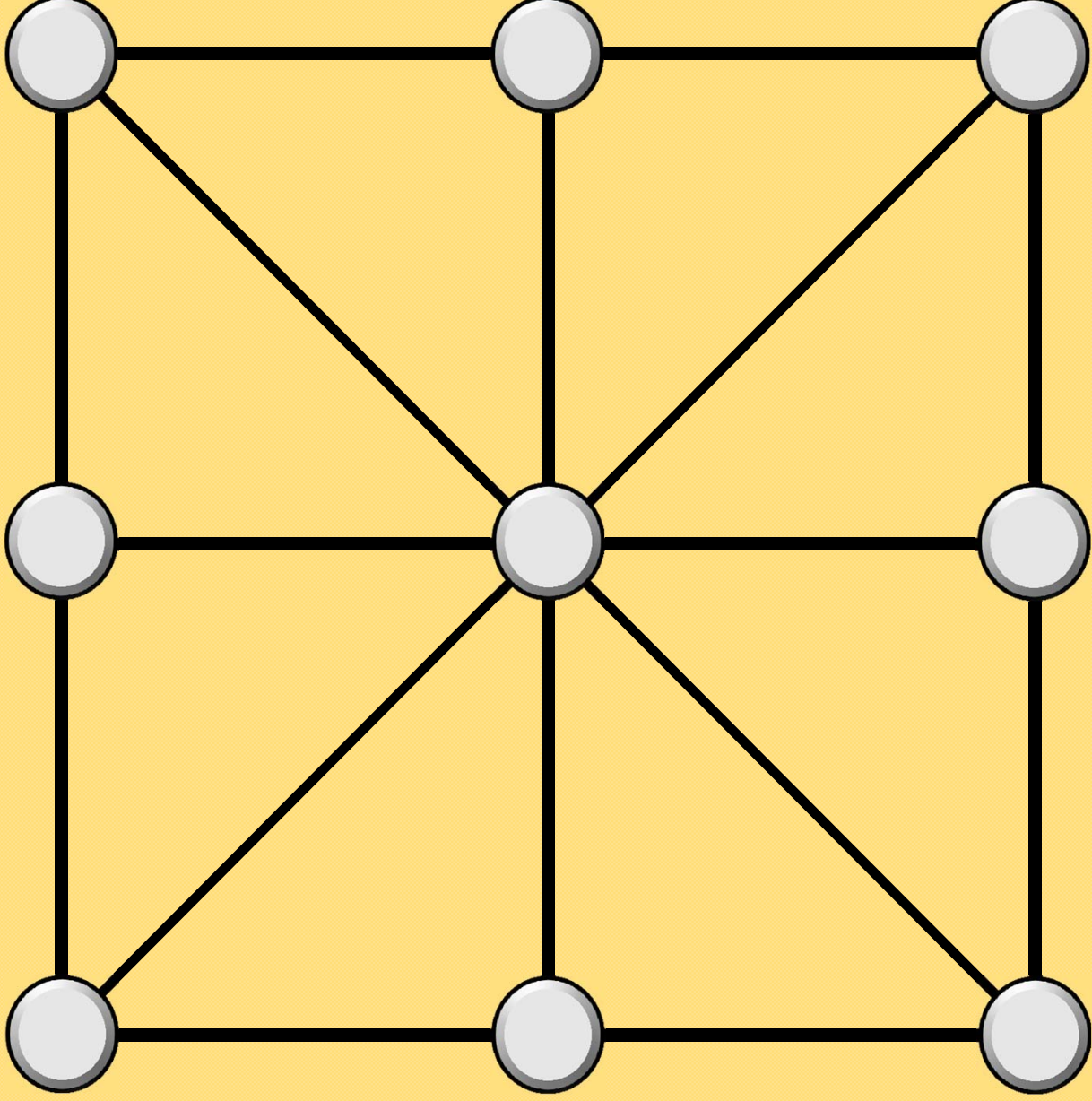


Achi



Achi

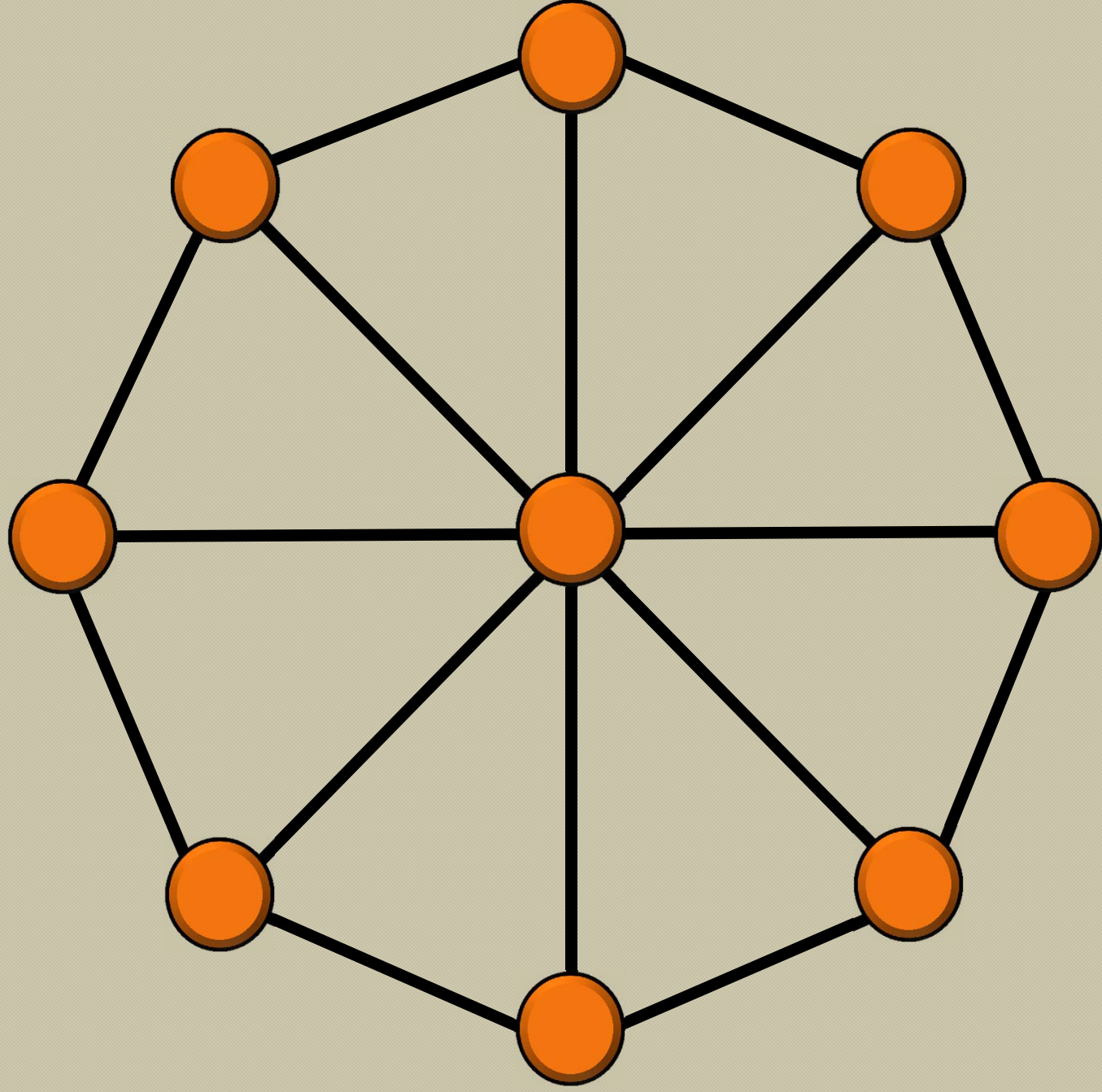
Jogo de Gana. Muito semelhante ao jogo Tapatan da Indonésia, e outros jogos de alinhamento como Picaria, Altan Xaraacaj, Three Men Morris.

Objetivo: alinhar as 3 peças.

Regras:

Cada jogador possui 4 peças. Iniciar-se o jogo colocando as peças uma por vez no tabuleiro, tentando alinhá-las. Se nenhum jogador conseguir alinhar suas peças na etapa de colocação então o jogo continua agora com o movimento das peças. Estas podem ser movidas sobre o tabuleiro para uma posição livre adjacente. Pode ser jogado com 3 peças para cada jogador. Dessa forma o jogo fica mais dinâmico.

Shisima



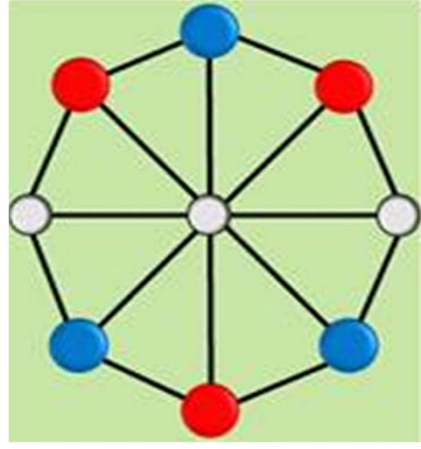
Shisima

A palavra Shisima significa 'corpo de águas' no Quênia, onde é jogado pelo povo Tiriki. Conhecido como o Jogo-da-Velha queniano. As peças são chamadas de *imbalavali*, que pode ser traduzido por 'insetos d'água' considerando que as peças se movem rapidamente sobre o tabuleiro como os insetos d'água sobre a superfície de um lago.

Objetivo: alinhar as 3 peças.

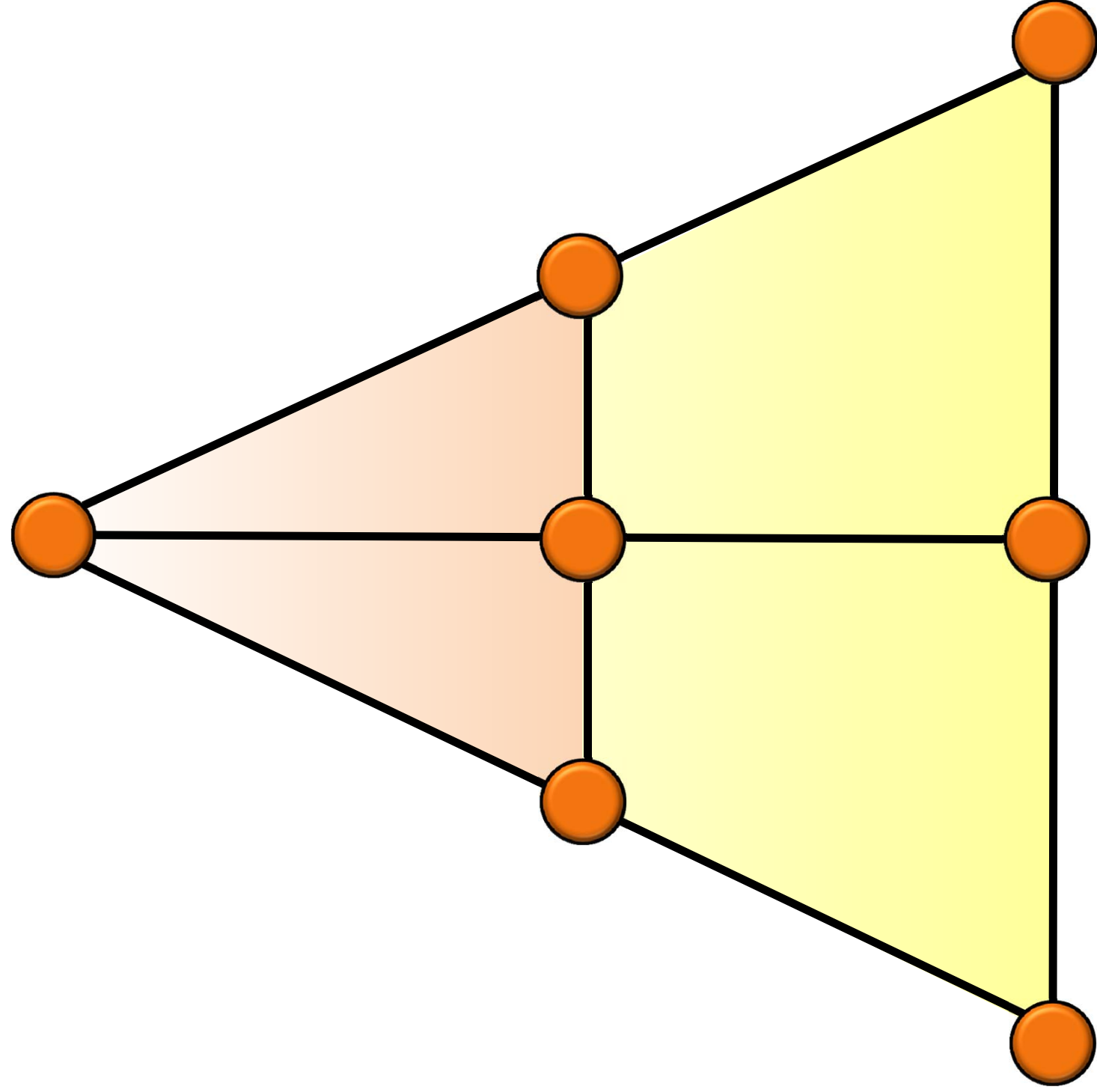
Regras:

Cada jogador possui três peças. Pode iniciar-se o jogo com as peças já posicionadas no tabuleiro ou colocando-as uma por vez tentando alinhá-las. Na segunda opção, se nenhum jogador conseguir alinhar suas peças na etapa de colocação então o jogo continua agora com o movimento das peças. Estas podem ser movidas sobre o tabuleiro para uma posição livre adjacente. O jogo termina quando alguém conseguir formar o alinhamento de suas peças (naturalmente, passando pela posição central).



posição inicial

Tsoro Yematatu



Tsoro Yematatu

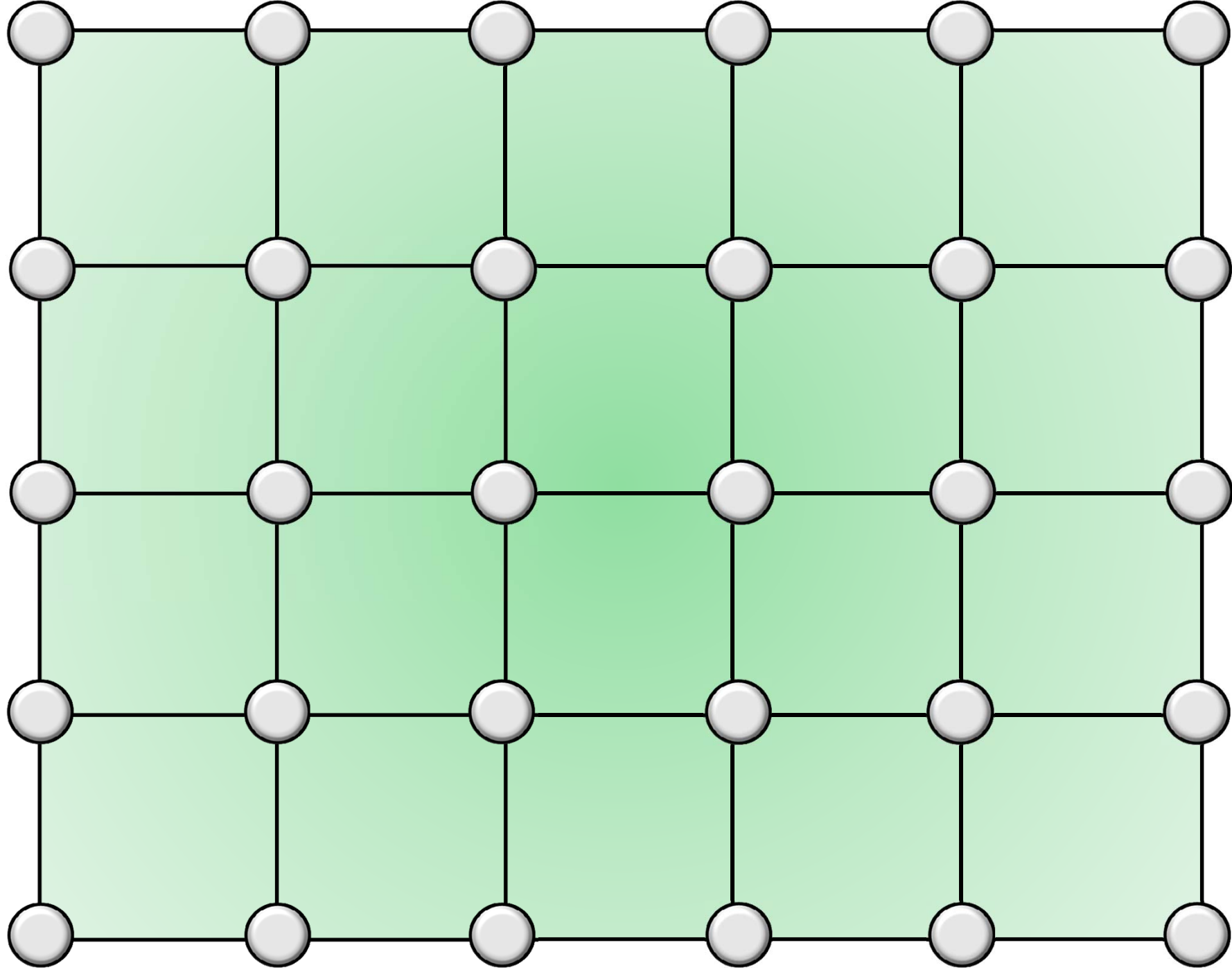
Jogado no Zimbababwe.

Objetivo: alinhar as 3 peças.

Regras:

Cada jogador possui três peças. Inicia-se colocando as peças no tabuleiro, tentando alinhá-las. Mas se nenhum jogador conseguir alinhar suas peças na etapa de entrada então o jogo continua agora com o movimento das peças sobre o tabuleiro. Este movimento pode ser de duas maneiras: (1) para uma posição livre adjacente do tabuleiro, respeitando as linhas do mesmo, ou (2) através de salto (em linha reta) sobre uma peça sua ou do adversário. O jogo termina quando alguém conseguir formar o alinhamento de suas peças.

Dara / Yoté



Dara

Também chamado de **Derrah** ou **Doki**, é jogado na Nigéria pelo povo Dakarki, onde se usa o nome Doki que significa “cavalo” em língua Hausa.

Objetivo: capturar as peças adversárias, deixando-o com apenas duas.

Regras:

Inicialmente, as peças são colocadas no tabuleiro uma a uma pelos jogadores, sendo um por vez. Na colocação, o alinhamento de 3 peças não resulta em captura (há variantes que proíbem o alinhamento de 3 ou mais peças na etapa de colocação). Depois da colocação das peças, a partida segue com o movimento sobre as linhas para posições adjacentes vizinhas livres buscando este alinhamento. Quando um jogador consegue alinhar três peças (não vale se forem quatro ou mais) este retira uma peça adversária que não esteja presente em um alinhamento de três peças (protegidas), a não ser que não haja outra opção. As três peças alinhadas devem ser adjacentes, não podendo haver posição vazia ou com peça(s) adversária entre elas. Vence o jogador que deixar o adversário com apenas duas peças. Observe que o alinhamento em diagonal não é válido.

Yoté

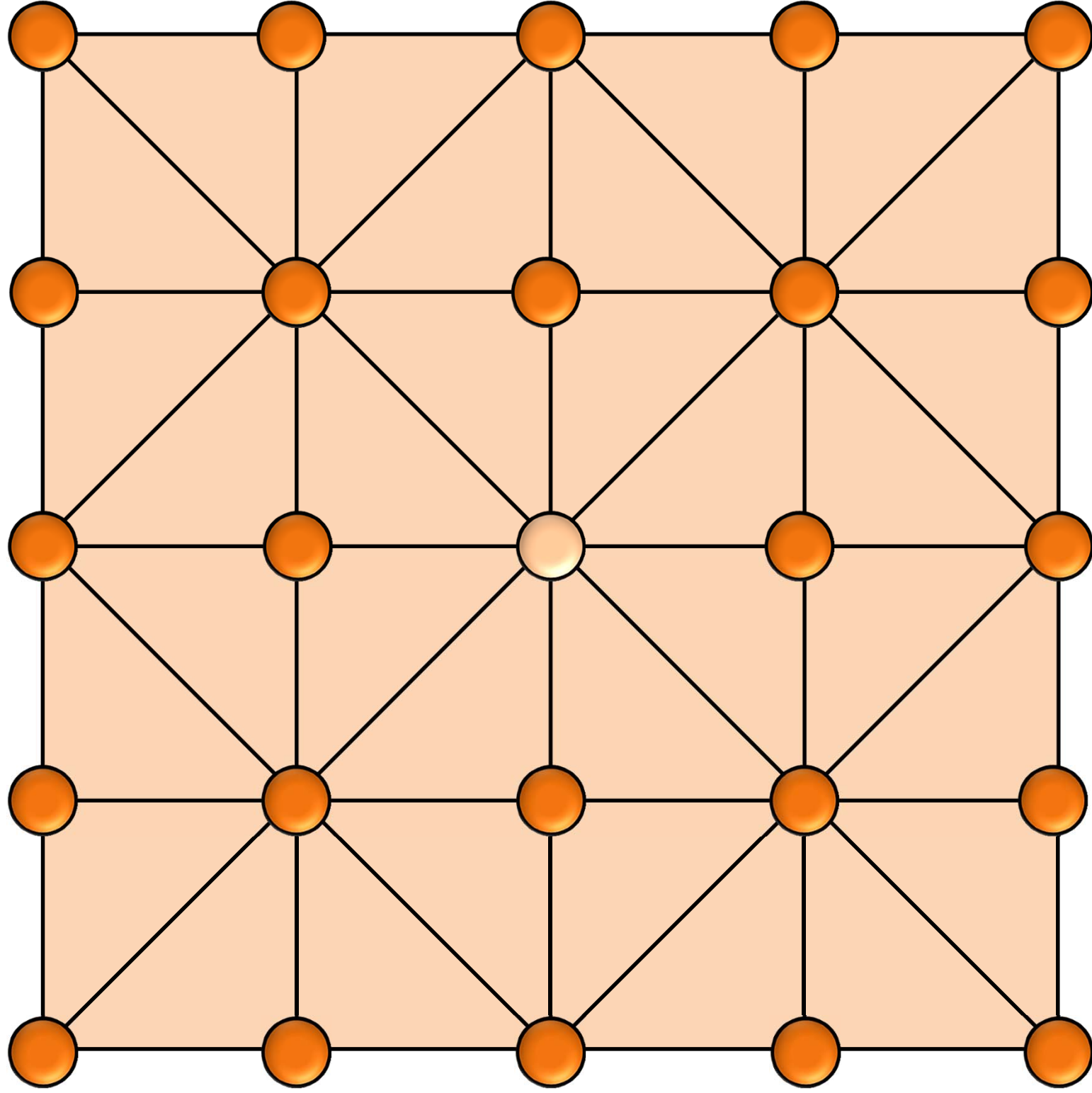
Jogo africano do Mali e Senegal.

Objetivo: capturar as peças adversárias.

Regras:

Um jogador começa colocando uma peça sua sobre o tabuleiro. A seguir o outro faz o mesmo. Na sequência, o primeiro jogador pode colocar uma nova peça no tabuleiro ou mover a que já se encontra sobre ele. Pode ser um movimento livre para uma posição livre adjacente, respeitando as linhas, ou uma captura por salto sobre uma peça adversária. Quando um jogador captura uma peça adversária ele ainda recebe o direito de retirar outra peça adversária do tabuleiro (caso exista). Normalmente, capturas múltiplas na mesma jogada NÃO são permitidas. Há variantes que permitem essas múltiplas capturas, e neste caso, então, ao final de cada captura é retirada uma peça adversária, podendo assim surgir novas capturas no mesmo movimento. O objetivo é capturar todas as peças adversárias, mas se ambos os jogadores estiverem com 3 peças ou menos o jogo termina empatado. Caso um jogador não possa fazer nenhuma das jogadas possíveis (colocar uma peça no tabuleiro, mover uma peça sua ou capturar uma peça adversária) então a partida é dada por terminada, e neste caso o vencedor é quem capturou o maior número de peças.

Alquerque



Alquerque

Também chamado de Qhirkat. Talvez este seja o jogo (de tabuleiro) de captura mais antigo registrado pelo homem, tendo sido encontrado esculpido nas paredes de templo egípcio em Kurna, datado de pelo menos 1400 a.C. Foi levado pelo mouros para a Europa através da Espanha.

Objetivo: capturar as peças adversárias.

Regras:

A posição inicial das peças ocupa todo o tabuleiro, com exceção da posição central. Lembra-se que o movimento das peças é livre, para frente e para trás, respeitando as linhas ortogonais e diagonais do tabuleiro, e sempre se movimentando para uma posição vizinha ou saltando (capturando) sobre uma ou mais peças adversárias.

A captura da(s) peça(s) é obrigatória. Havendo mais de uma possibilidade de captura, deve ser realizada aquela que resulta em maior ganho de peças. A posição inicial indica, portanto, que quem inicia o jogo já entrega uma peça ao adversário no primeiro movimento.

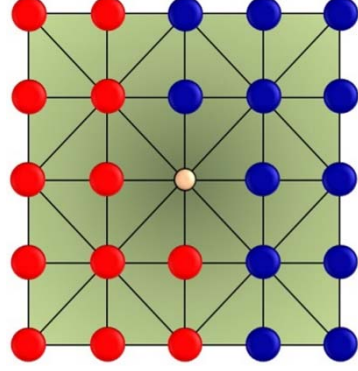
Fetaix

Também chamado de Qireq. Jogado em Marrocos.

Objetivo: capturar as peças adversárias.

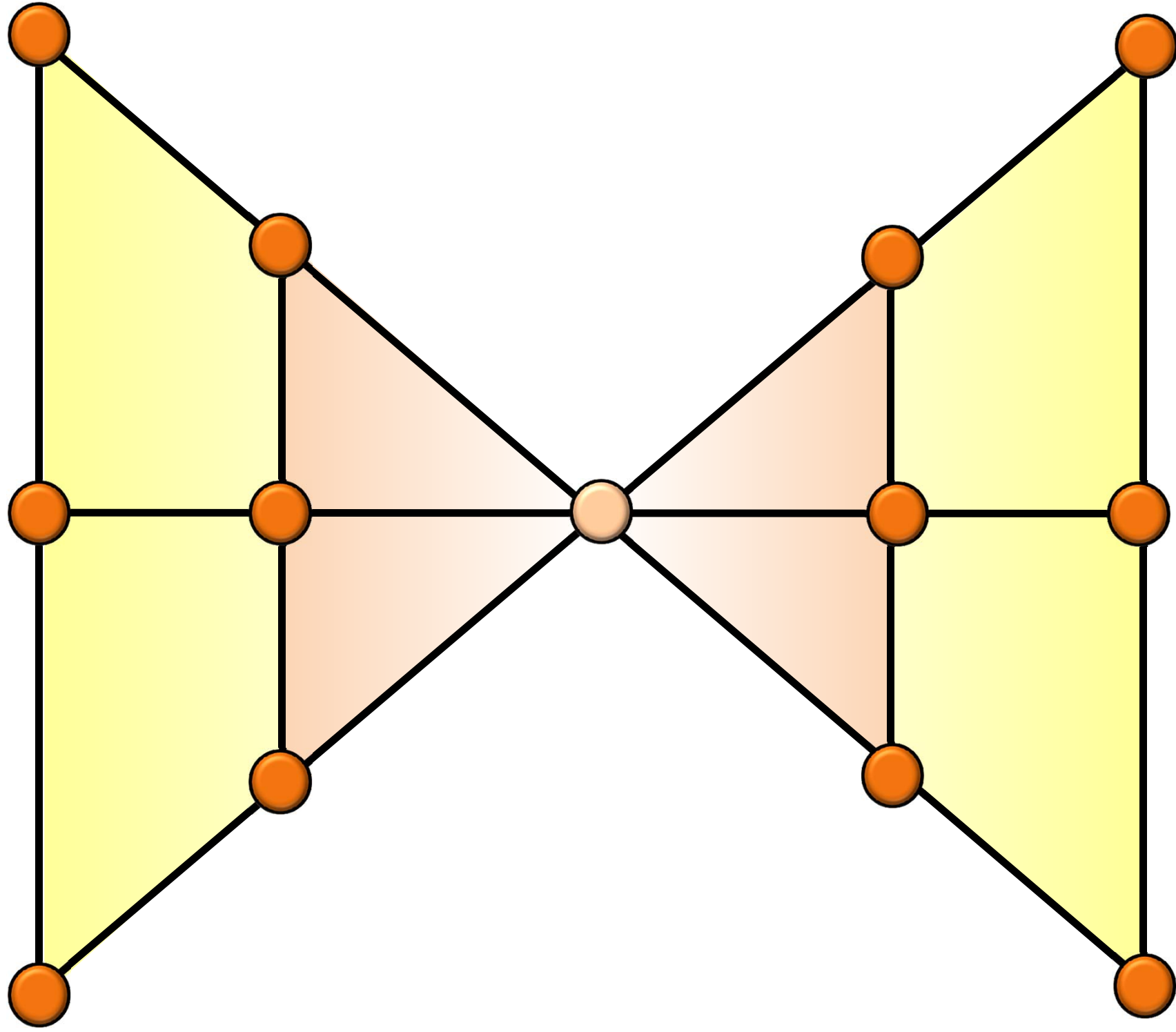
Regras:

Muito semelhante ao Alquerque, com as seguintes diferenças. As peças não podem movimentar-se para trás (somente na captura). E quando uma peça chega no outro lado do tabuleiro (lado adversário) ele passa a ser um Mullah e pode então movimentar-se para todos os lados quantas posições desejar.



posição inicial

FELLI



Felli

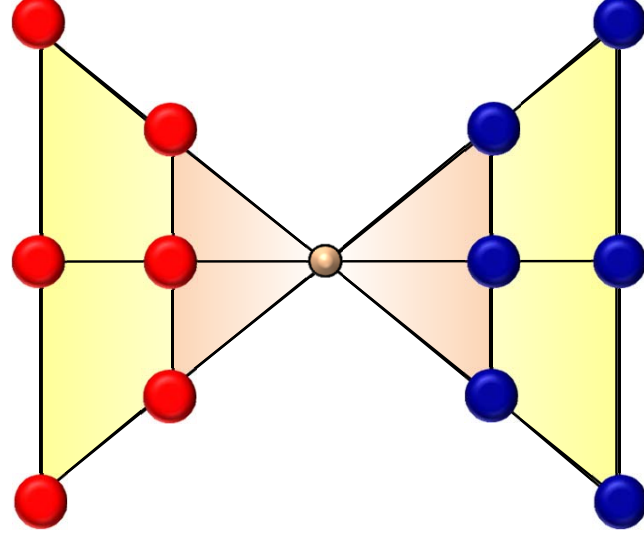
Jogado em Marrocos.

Objetivo: capturar as peças adversárias.

Regras :

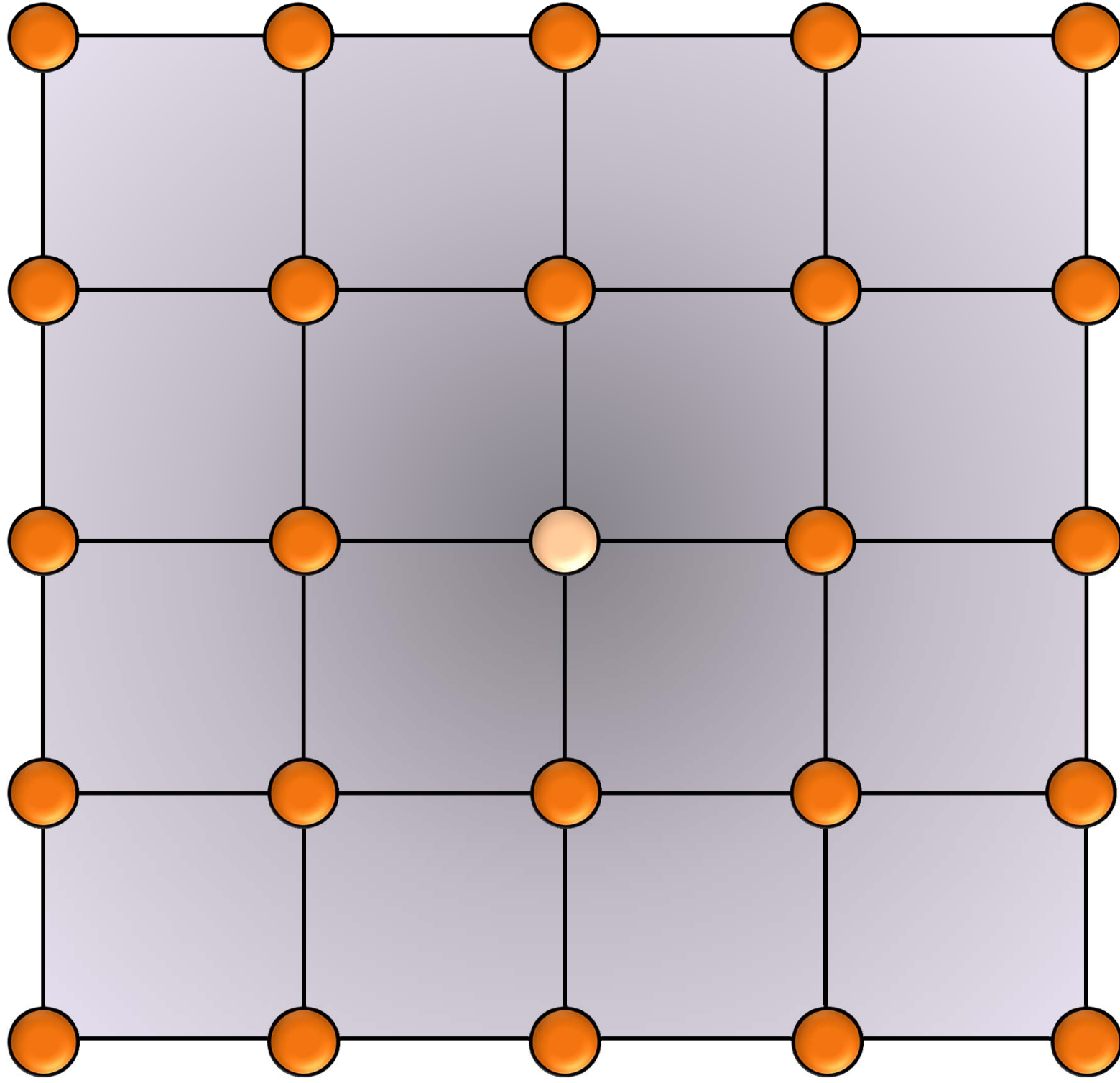
A posição inicial das peças ocupa todo o tabuleiro, com exceção da posição central. Lembre-se que o movimento das peças é livre, para frente e para trás, respeitando as linhas ortogonais e diagonais do tabuleiro, e sempre se movimentando para uma posição vizinha ou saltando (capturando) sobre uma ou mais peças adversárias.

A captura da(s) peça(s) é obrigatória. Havendo mais de uma possibilidade de captura, deve ser realizada aquela que resulta em maior ganho de peças. A posição inicial indica, portanto, que quem inicia o jogo já entrega uma peça ao adversário no primeiro movimento.



posição inicial

Seega / Choko



Seega

Jogado no Egito.

Objetivo: capturar as peças adversárias.

Regras:

Cada jogador possui 12 peças. Essas são colocadas aos pares em qualquer lugar do tabuleiro, com exceção da posição central que não pode ser ocupada nesta etapa do jogo. Após todas as peças sobre o tabuleiro, essas são movimentadas sobre o mesmo, uma peça apenas, cada jogador na sua vez. Um detalhe é que quem inicia a movimentação das suas peças é o jogador que foi o último a colocar peça no tabuleiro. A captura ocorre quando ocorre o “cercamento” de uma (e somente uma) peça adversária, ou seja, quando a peça movimentada deixar uma peça adversária entre esta e outra sua. É possível ocorrer em certo movimento mais de uma captura, de fato, até três, uma em cada direção da peça movimentada. Um detalhe é o fato que a captura só ocorre quando o jogador realiza o movimento de “cercamento” da peça adversária. Caso um jogador se coloque entre peças adversárias ele não é capturado. Esta é uma forma de proteção de peças.

Choco

Jogado na Gâmbia.

Objetivo: capturar as peças adversárias.

Regras:

(a) cada jogador inicia com 12 peças, que começam fora do tabuleiro; (b) um jogador começa colocando uma peça sua sobre o tabuleiro, a seguir o outro faz o mesmo; (c) as possíveis jogadas são a entrada de uma peça no tabuleiro, o movimento livre sobre este para uma posição vizinha vazia, ou a captura de uma peça adversária; (d) a captura ocorre por salto sobre uma peça adversária, havendo uma posição vazia do outro lado; (e) ao capturar uma peça o jogador ainda retira uma outra peça adversária do tabuleiro a sua escolha; (f) o objetivo é capturar todas peças adversárias; (g) quando os dois jogadores estão com menos de 4 peças o jogo termina com empate; (h) caso um jogador fique sem jogada possível, ou seja, está bloqueado, o jogo termina e a vitória é de quem capturou mais peças.