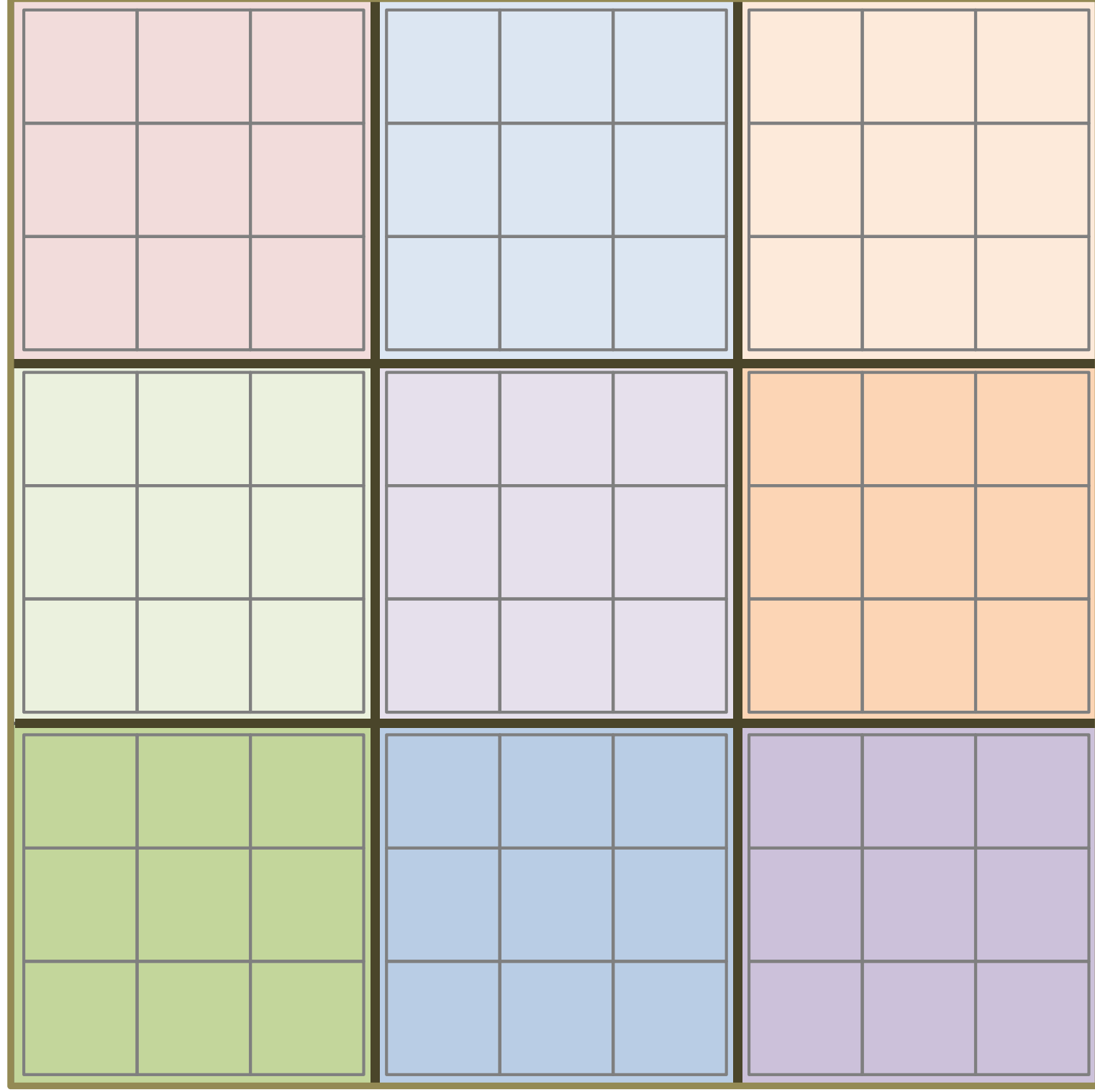


Jogo-da-Velha em 2 níveis



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

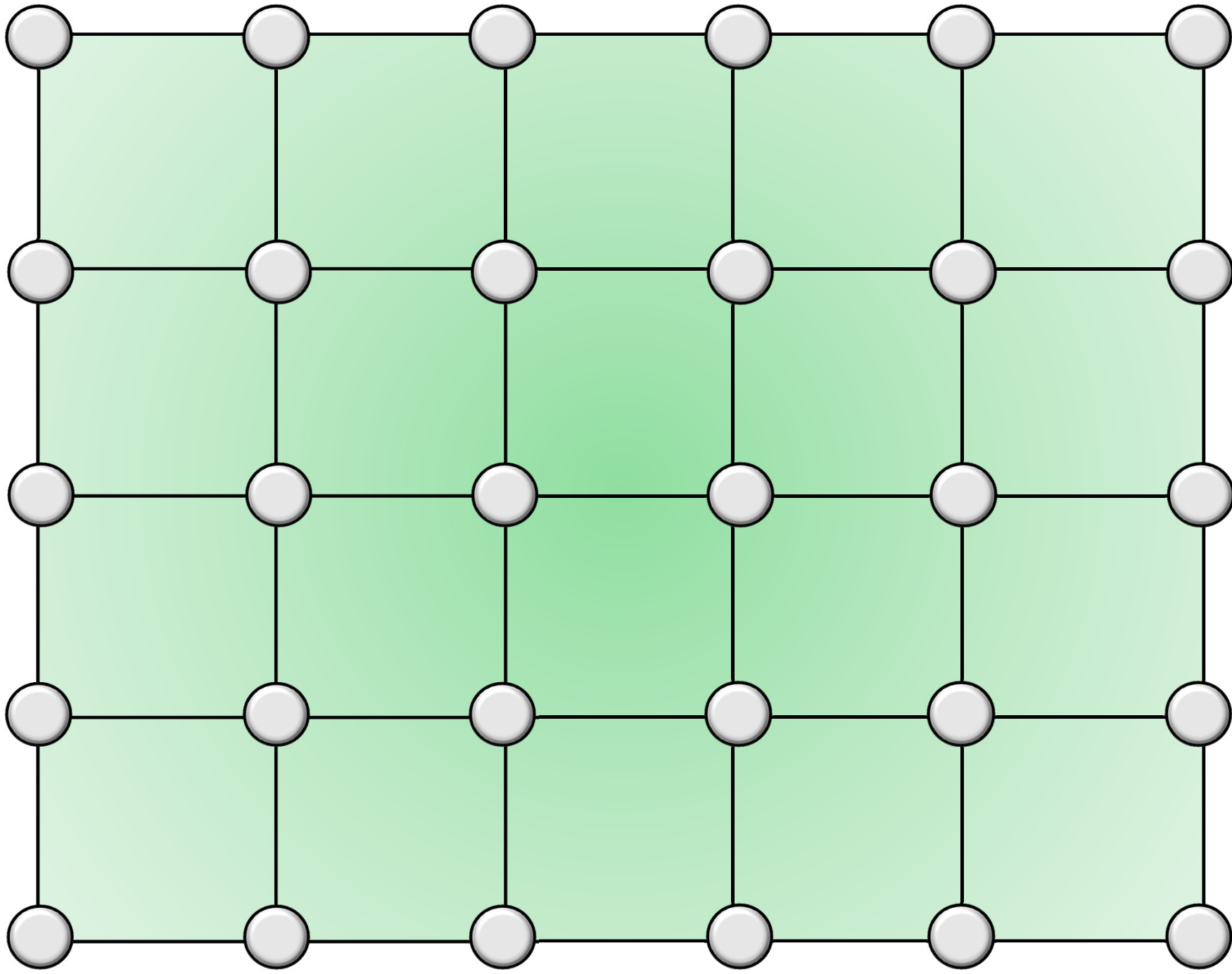
Tabuleiro com 9 grandes regiões, sendo cada região dividida em áreas menores. Esta versão foi criada ilustrando o continente africano.

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 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 centro-direita desta região, o adversário deve fazer a sua jogada na região que fica no centro e à direita no tabuleiro.
- 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.

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

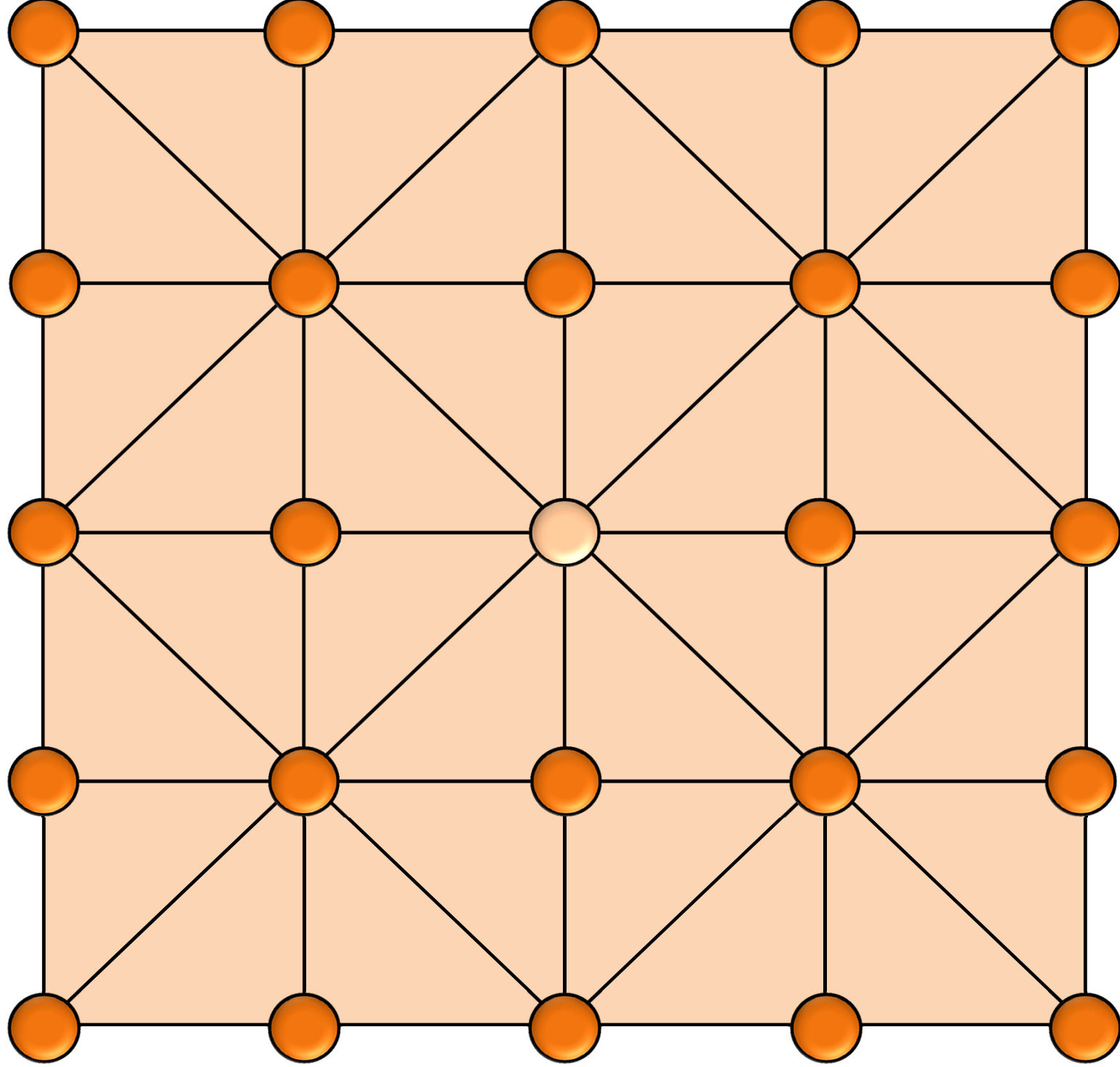
Jogo africano do Mali e Senegal.

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 / Fetaix



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. 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.

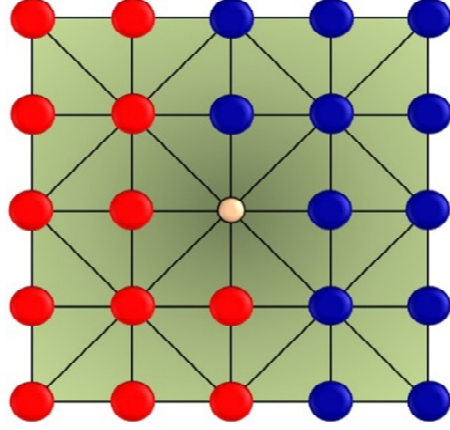
Fetaix

Também chamado de Qireq. Jogado em Marrocos.

Objetivo: capturar as peças adversárias.

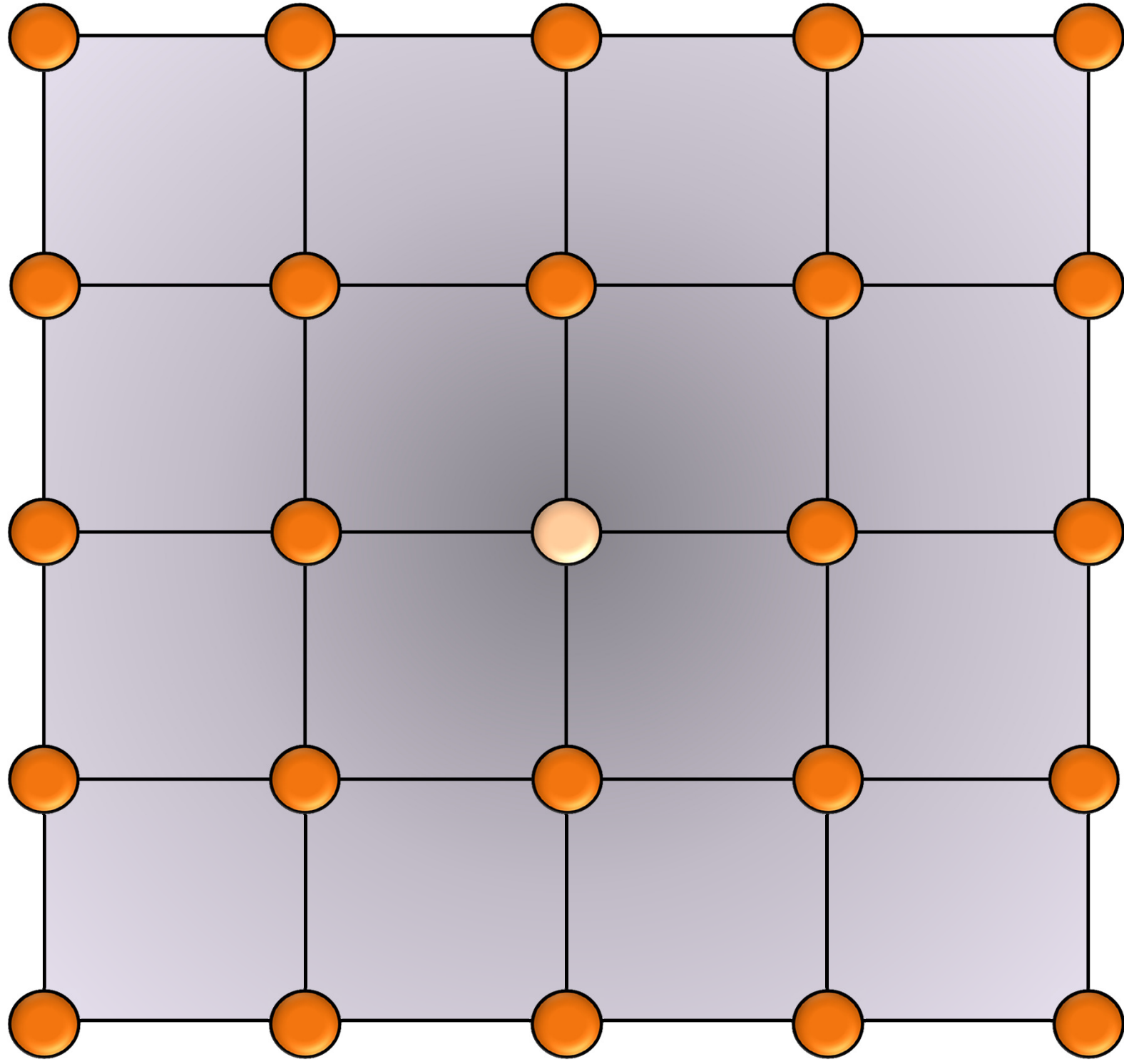
Regras:

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

Seega / Choco



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

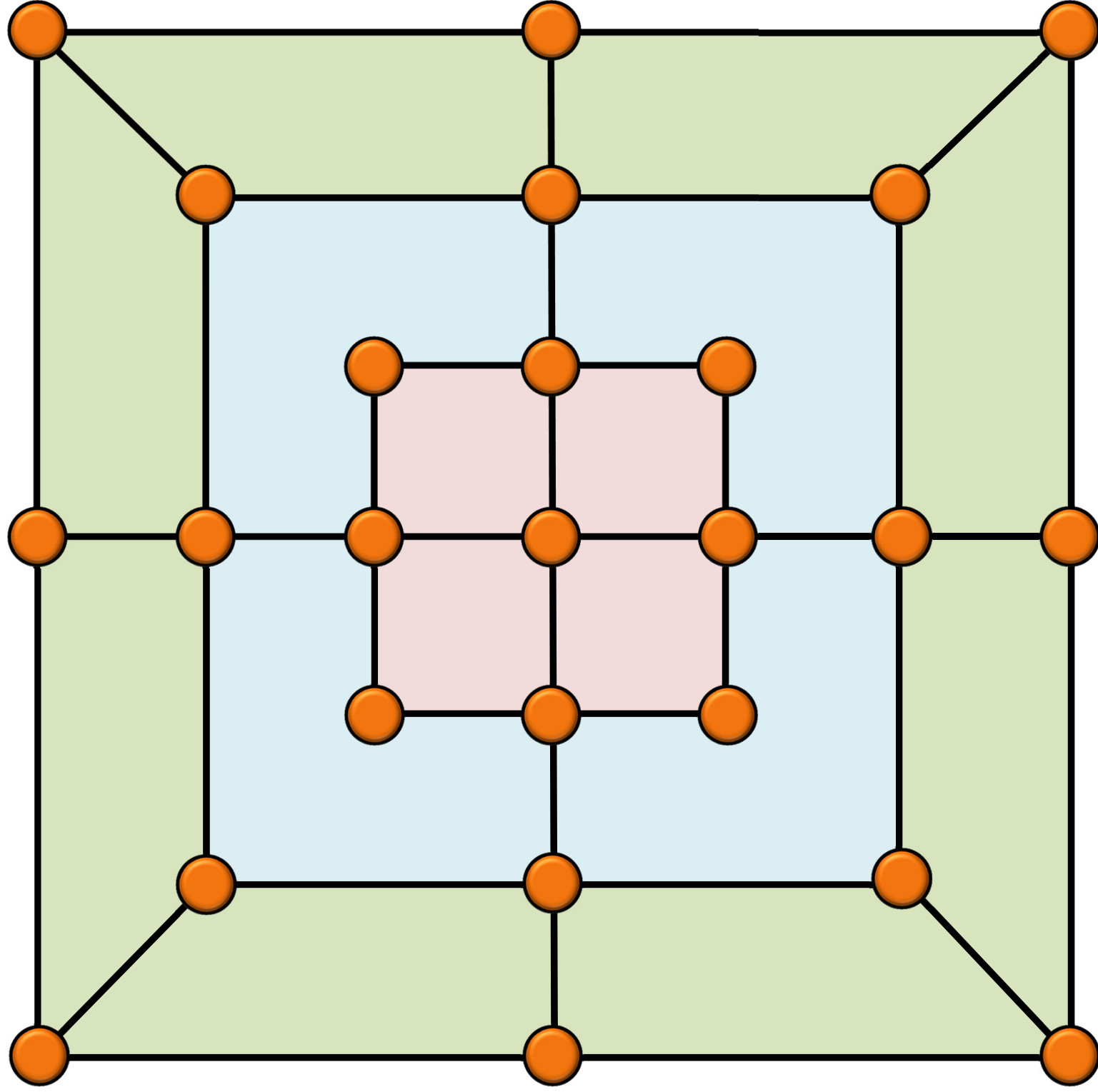
Jogado na Gâmbia. Semelhante ao Yoté.

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.

Marabaraba



Morabaraba (Men's Morris)

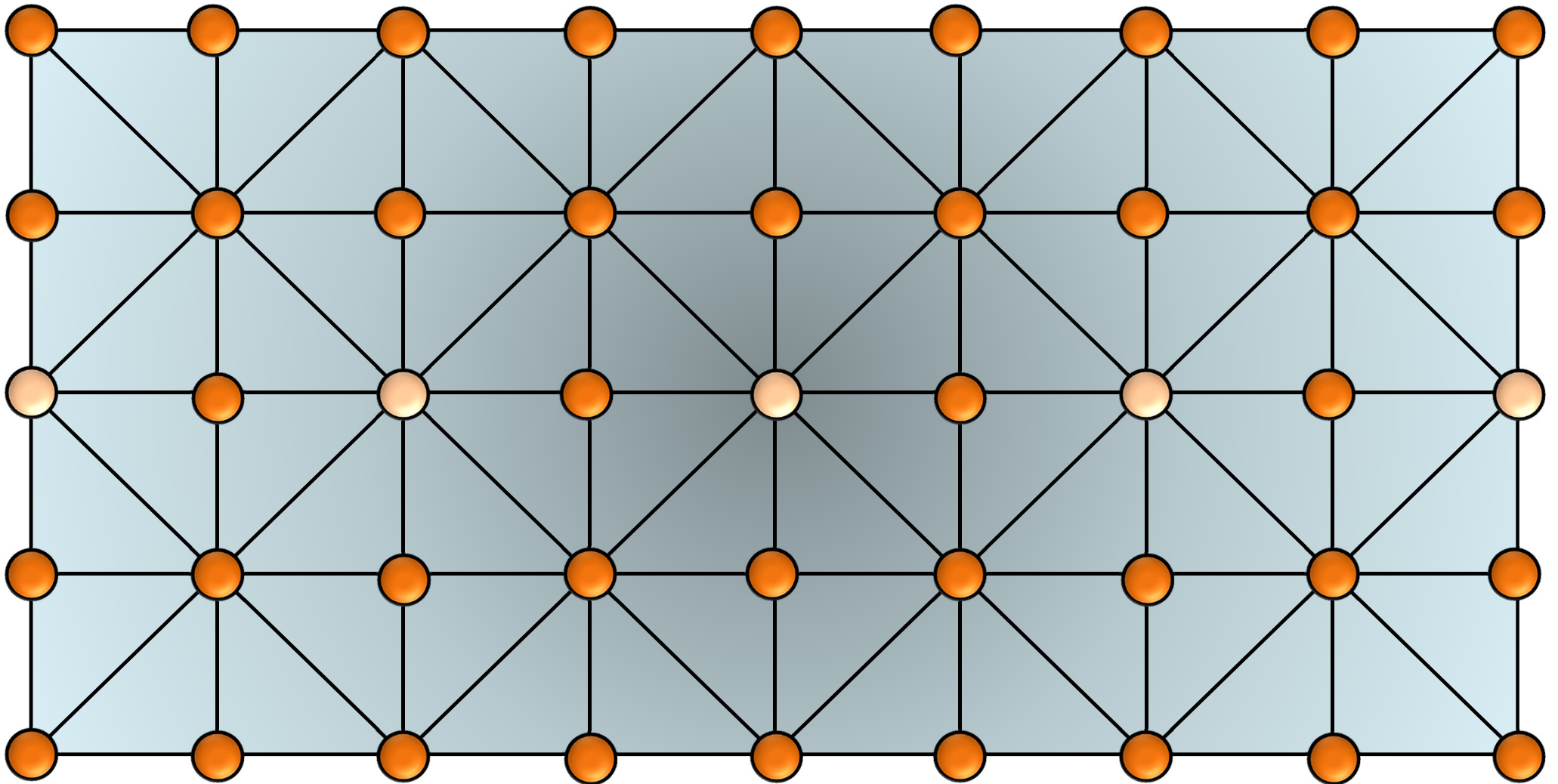
O **Morabaraba** é uma variante do jogo Men's Morris (conhecido no Brasil por Moinho ou Trilha), jogado em Lesotho.

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).

Fanorama



Fanorama

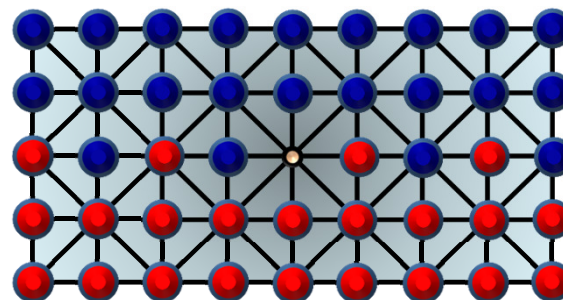
Jogo de Madagascar. é um jogo de captura (ou de guerra, *war games*) como o clássico jogo de Damas, porém com uma forma de captura bastante própria.

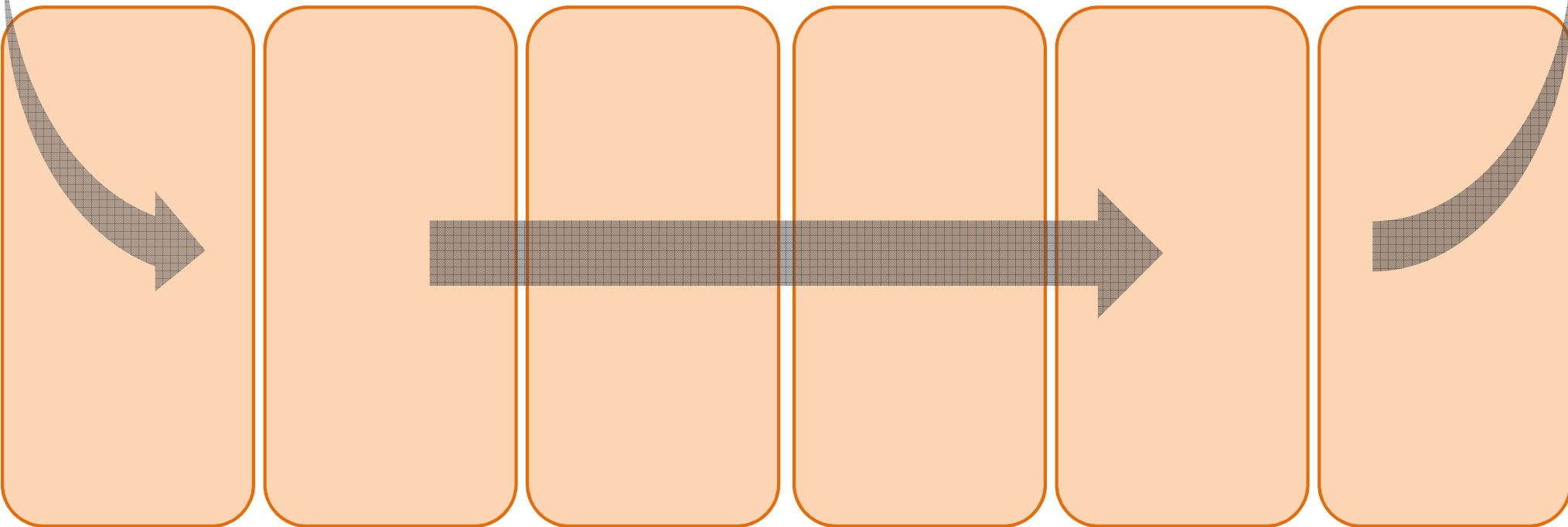
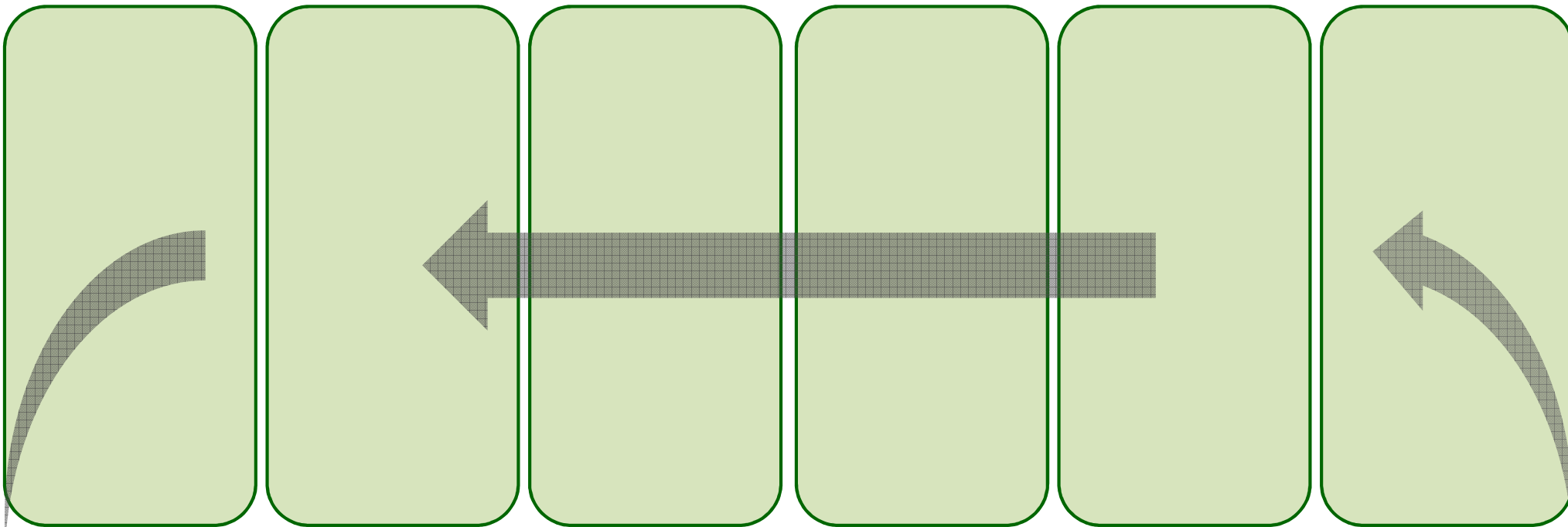
Objetivo: Capturar todas as peças adversárias. Para acelerar o final do jogo, que pode ficar um pouco demorado devido ao reduzido número de peças sobre o tabuleiro, pode-se mudar o objetivo que seria deixar o adversário com apenas 1 ou 2 peças.

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 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.