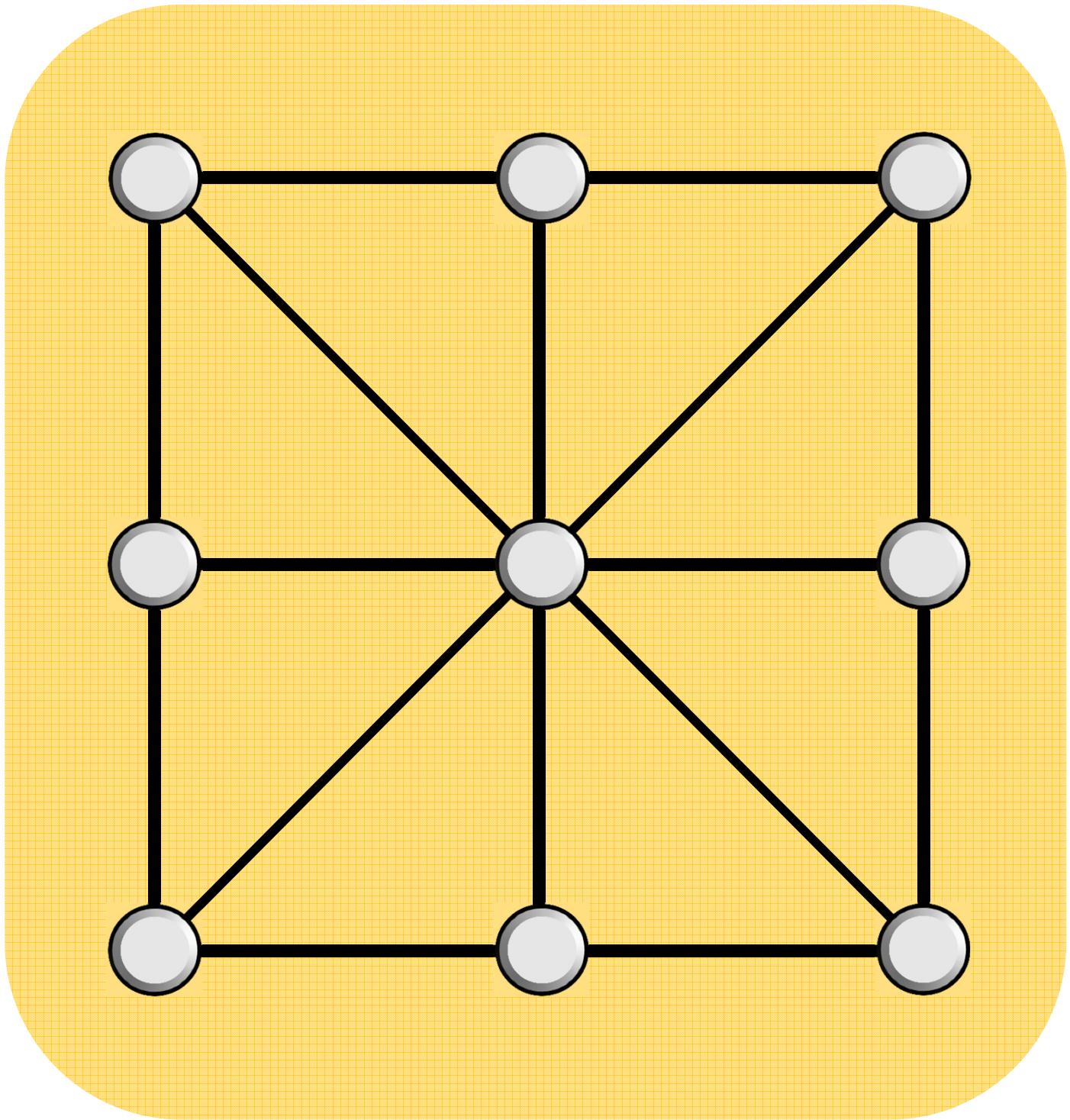


Achi



Achi

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

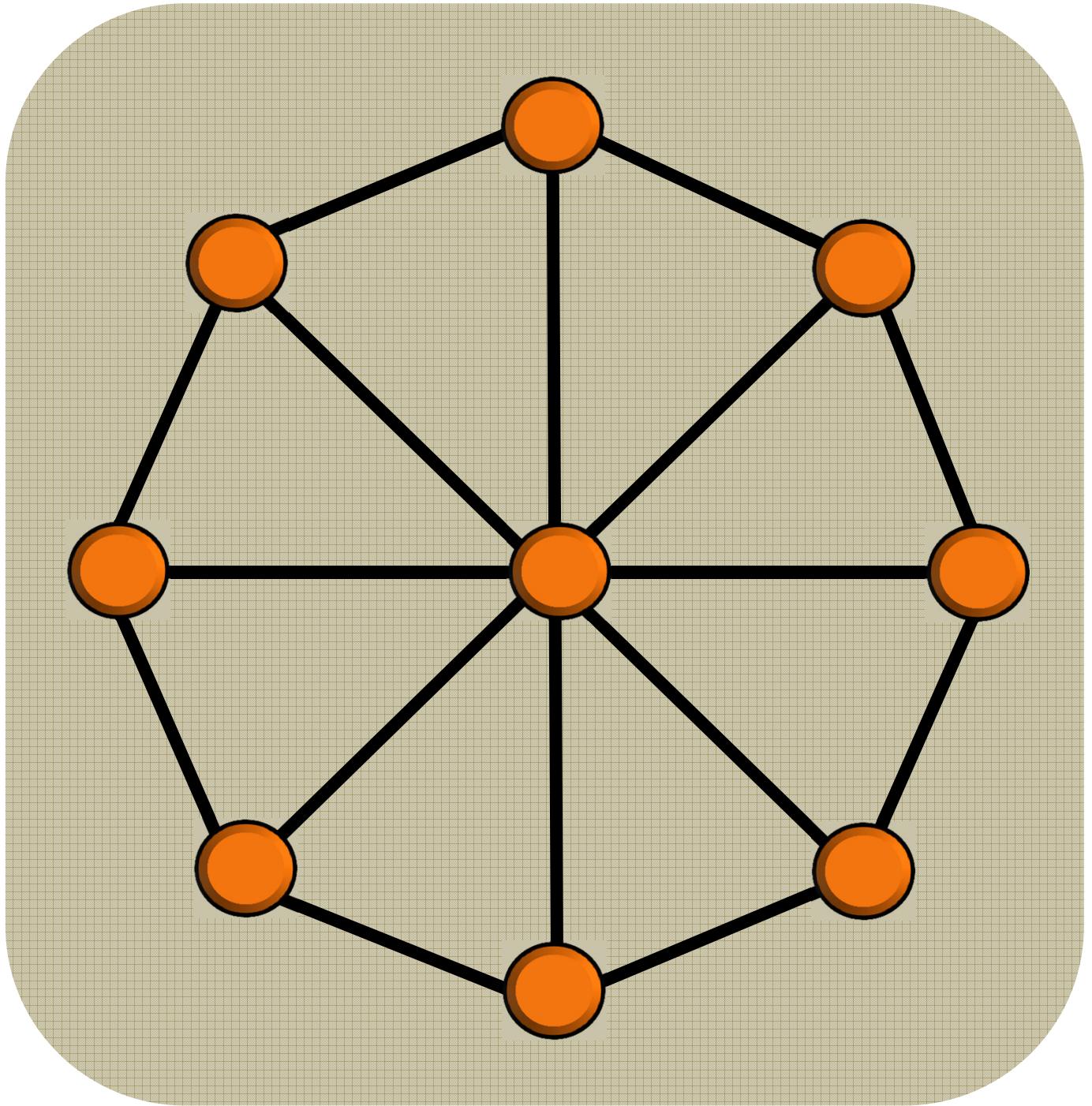
Objetivo: alinhar as 3 peças.

Regras:

Cada jogador possui 4 peças. Inicia-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 só podem ser movidas sobre o tabuleiro segundo as linhas do mesmo para uma posição livre vizinha (neste caso só tem uma).

O Achi pode ser jogado com 3 peças apenas para cada jogador (como é o Tapatan). Dessa forma o jogo fica mais dinâmico e desafiador.

Shisima



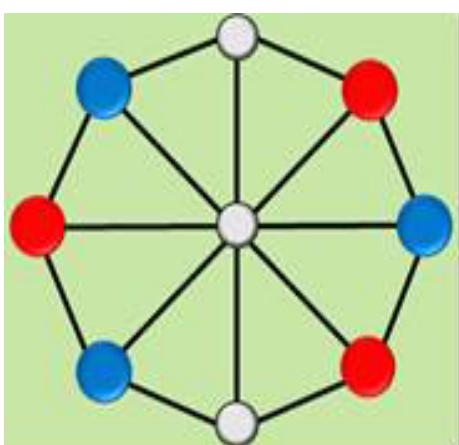
Shisima

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’ fazendo a analogia de as peças movem-se rapidamente sobre o tabuleiro como os insetos d’água sobre a superfície de um lago.

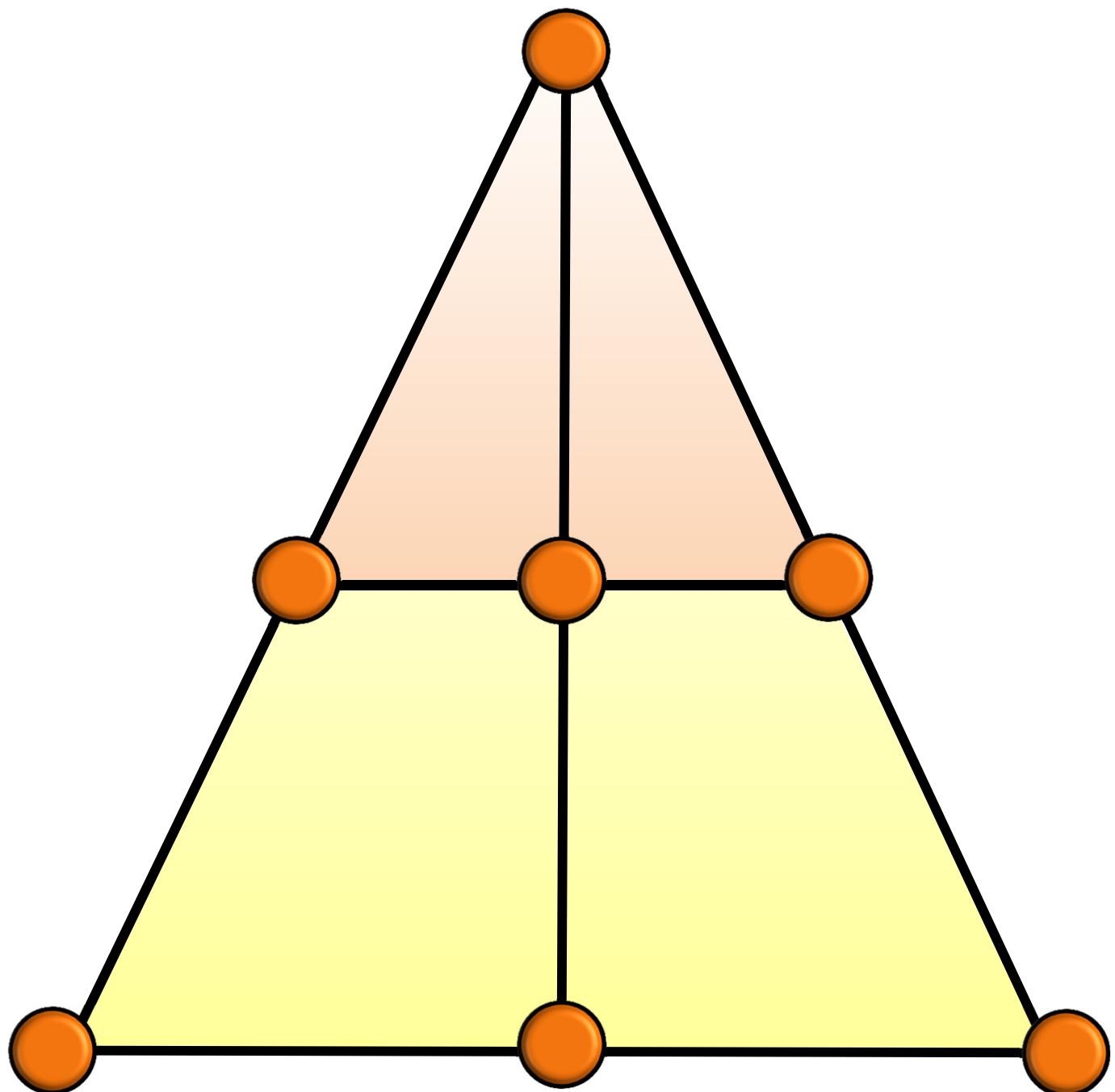
Objetivo: alinhar as 3 peças.

Regras:

Cada jogador possui três peças. Pode iniciar 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 respeitando as linhas do tabuleiro para uma posição livre vizinha. O jogo termina quando alguém consegue formar o alinhamento de suas peças (naturalmente, passando pela posição central).



Tsoro Yematatu



Tsoro Yematatu

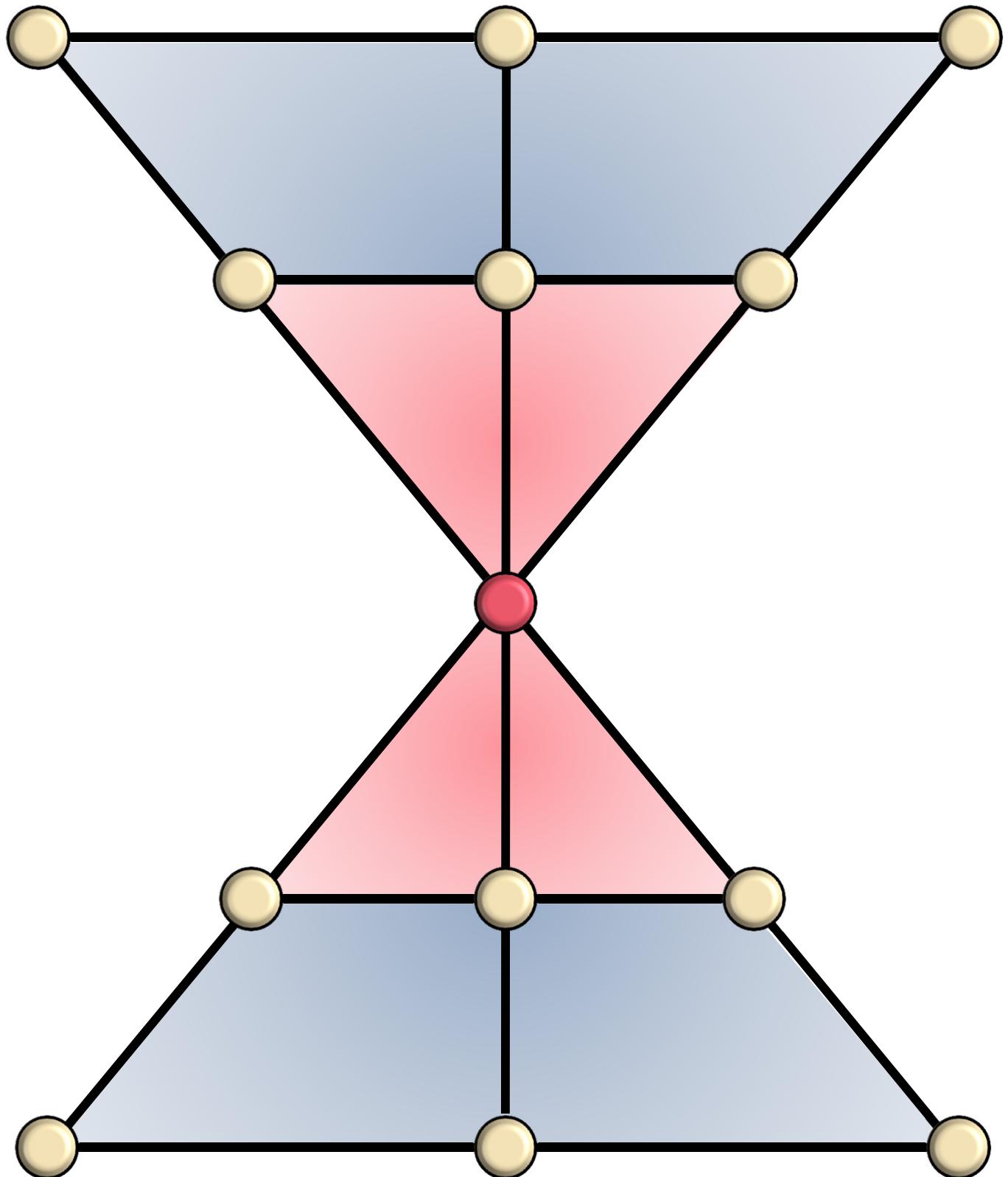
Jogado no Zimbabwe.

Objetivo: alinhar as 3 peças.

Regras:

Cada jogador possui três peças. Inicia-se colocando as peças no tabuleiro tentando alinhá-las. 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 vizinha no 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. Como trata-se de um jogo um tanto simples, ele pode tornar-se mais interessante e divertido se for jogado rapidamente, quase que por reflexo e intuição.

Gulugufe



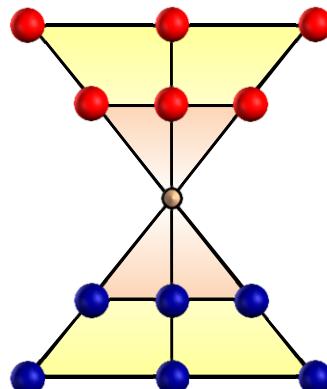
Gulugufe

O jogo abstrato de estratégia Lau Kata Kati, da Índia, foi descrito por H.J.R. Murray em “A History of Board-Games Other Than Chess”, em 1952. Em Moçambique, este jogo é chamado de **Gulugufe**, que significa “borboleta” na língua africana Chichewa. Em Marrocos é chamado de Fell. Trata-se de um jogo de captura (*war game*) da família do Alquerque e da Dama.

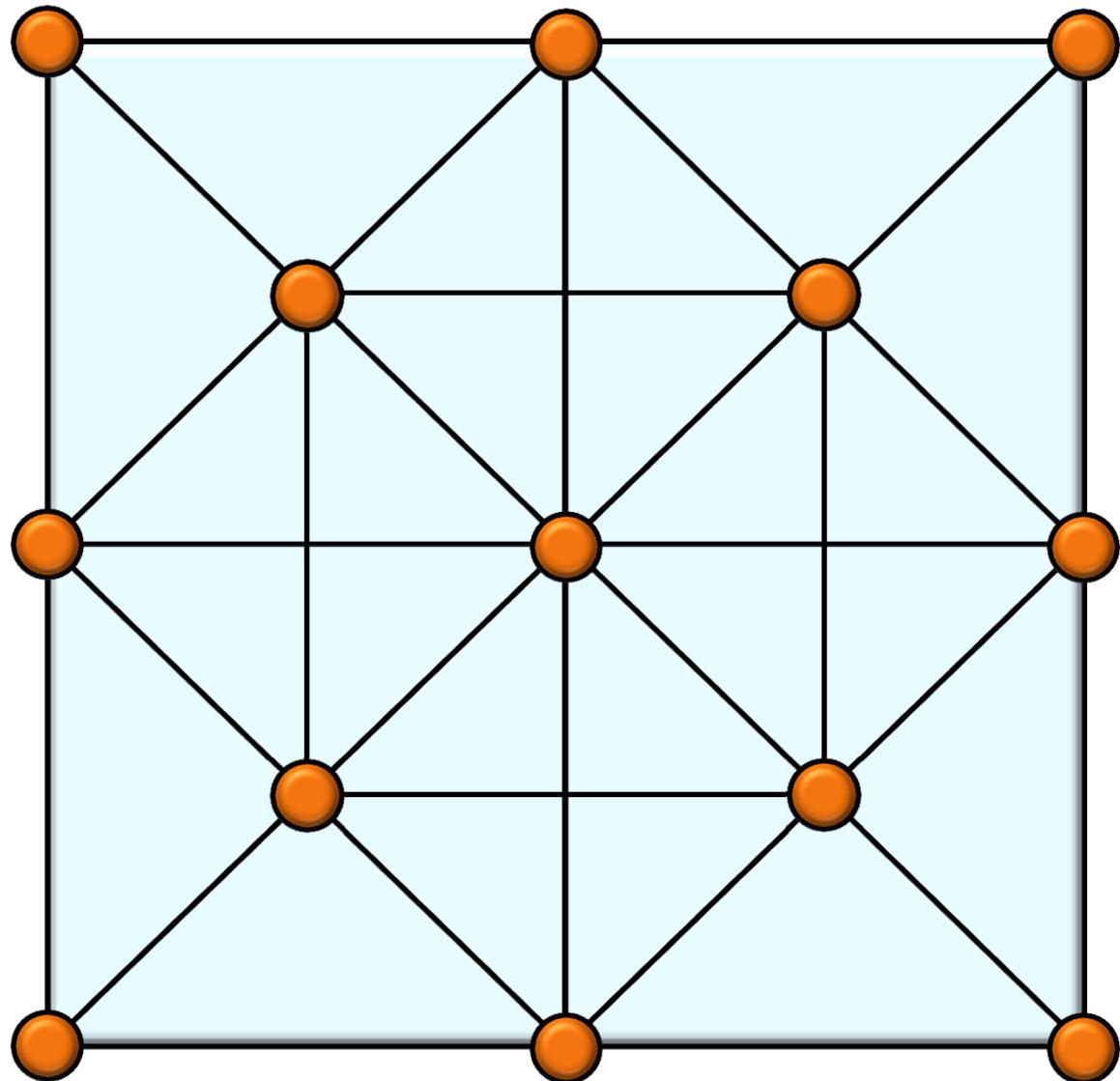
Objetivo: Capturar todas as peças adversárias.

Regras:

- Cada jogador realiza um movimento por vez. Observe que o primeiro movimento já entrega uma peça ao adversário.
- As peças se movimentam para uma posição adjacente livre, segundo as linhas do tabuleiro.
- A captura ocorre quando uma peça salta por cima de uma peça adversária, em linha reta, tendo do outro lado uma posição livre (vazia). A peça adversária é removida do tabuleiro.
- É possível realizar várias capturas em sequência na mesma jogada, mas as peças adversárias capturadas só devem ser retiradas do tabuleiro ao final de todos os movimentos de capturas em sequência.
- A captura é obrigatória.



Queah



Queah

Trata-se de um jogo de captura que foi registrado pela primeira vez pelos europeus em 1882. Seu nome original é desconhecido. O nome Queah corresponde ao nome da tribo da Libéria onde era jogado quando foi encontrado.

Objetivo: Capturar todas as peças adversárias.

Regras:

- Cada jogador possui 10 peças, sendo que 4 já iniciam colocadas no tabuleiro, conforme imagem abaixo.
- As peças se movimentam para uma posição adjacente livre, segundo as linhas do tabuleiro.
- A captura ocorre quando uma peça salta por cima de uma peça adversária, em linha reta, tendo do outro lado uma posição livre (vazia). A peça adversária é removida do tabuleiro.
- Não é permitido realizar várias capturas em sequência na mesma jogada, só pode capturar uma peça por vez.
- A captura é obrigatória.
- Quando o jogador tem uma peça sua capturada, a sua próxima jogada é colocar uma peça que esteja fora (se ainda houver) no tabuleiro em qualquer lugar vazio. Neste momento este jogador não realiza nenhum movimento além da colocação da peça.

