

Regras:

Mancala

“Mancala” é uma nomenclatura genérica dada pelos antropólogos a um grupo de jogos de orgiem africana, que possuem mais de 5 mil anos de existência e diversas semelhanças entre si.

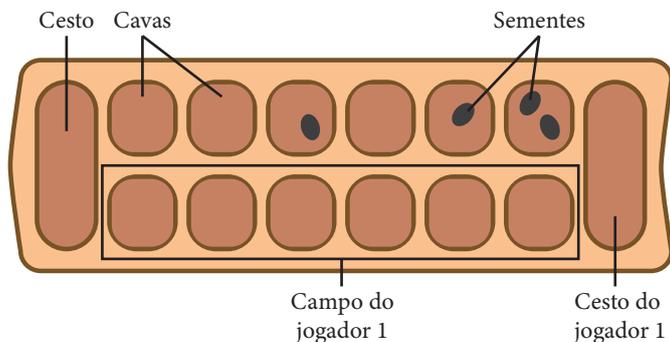
Em geral, sua temática está relacionada a prática de plantação, simulando o processo de semear e colher. Muitas vezes o tabuleiro era escavado na terra, e se utilizavam sementes ou plantas como peças, mas também encontramos registros de tabuleiros entalhados em pedra ou madeira.

Assim como suas regras, seu nome acaba variando conforme a região onde é jogado: *Wari* no Sudão, Senegal e Haiti; *Baulé* na costa do Marfim e Filipinas; *Ayo* na Nigéria; entre outros. No Brasil o jogo foi trazido pelos escravos com o nome de *Adji*.

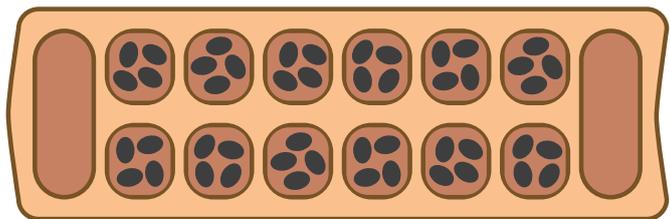
Neste manual você encontra as regras de Mancala *Adji* e *Awelé*.

Antes de começar:

O tabuleiro de Mancala é formado por 14 cavidades, sendo que as 2 maiores nas laterais são chamadas cestos, e as 12 menores cavas. As 6 cavas do seu lado do tabuleiro formam o seu campo. E o cesto à sua direita é o seu cesto, apenas você poderá colocar peças nele. Além disso, o jogo possui 48 peças chamadas sementes. O ato de colocar uma semente em uma cava chamamos de “plantar”.



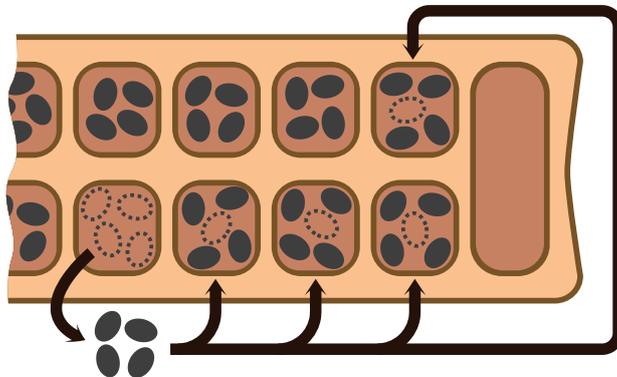
Durante a preparação, simplesmente coloque 4 sementes em cada uma das 12 cavas.



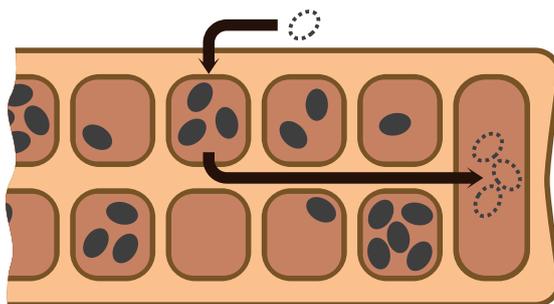
Independente das regras, seu objetivo é terminar a partida com mais sementes em seu cesto que o seu oponente.

Mancala *Adji*:

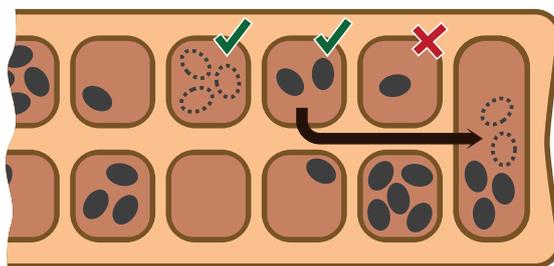
No seu turno, o jogador deve pegar todas as sementes de uma cava à sua escolha **do seu campo** e ir plantando, uma a uma, nas cavas seguintes, caminhando em sentido anti-horário, e ignorando os cestos.



Se a última semente que você plantar entrar em uma cava do **campo do oponente**, e esta cava ficar com apenas duas ou três sementes no total, você colhe estas sementes e as posiciona em seu cesto.



Ao realizar esta colheita, se a casa anterior do campo de seu oponente também possuir duas ou três sementes, você poderá colhar estas sementes também. O jogador repete a colheita desta forma até que não seja possível.



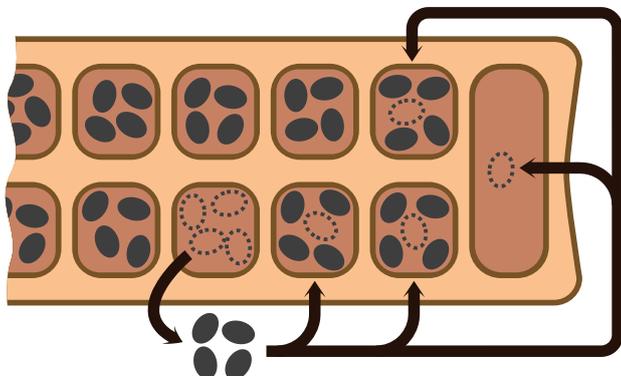
Se no seu turno o campo do oponente estiver vazio, você **DEVE** realizar um movimento que leve sementes ao campo dele.

O jogo termina quando um jogador começar o turno sem sementes em seu campo, ou quando o número de sementes em jogo não permita mais colheitas.

Quando isso ocorre, o jogador que possuir mais sementes em seu cesto vence.

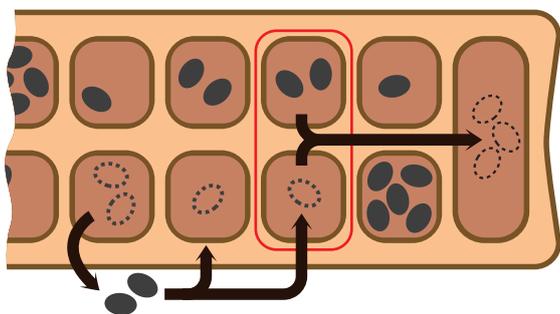
Mancala Awelé:

No seu turno, o jogador deve pegar todas as sementes de uma cava **do seu campo** e ir plantando, uma a uma, nos espaços seguintes, caminhando em sentido anti-horário. Nesta versão, você **ignora apenas o cesto do oponente**.

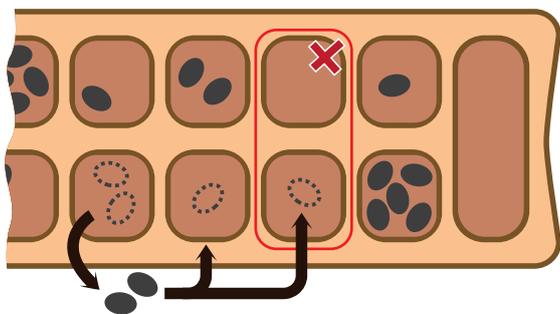


Ao passar pelo seu cesto, o jogador deixa uma semente nele, como se fosse uma cava, e segue colocando as demais no campo adversário. Se a última semente cair no seu cesto, você ganha um turno extra.

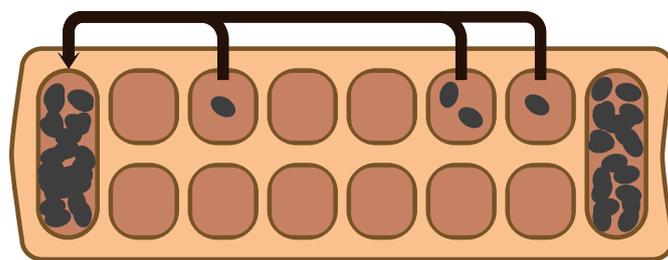
Se a última semente cair em uma cava vazia no seu próprio campo, você faz a colheita de todas as sementes desta cava **mais** as sementes que estão na cava oposta, no campo do adversário. As sementes coletadas vão para o seu cesto.



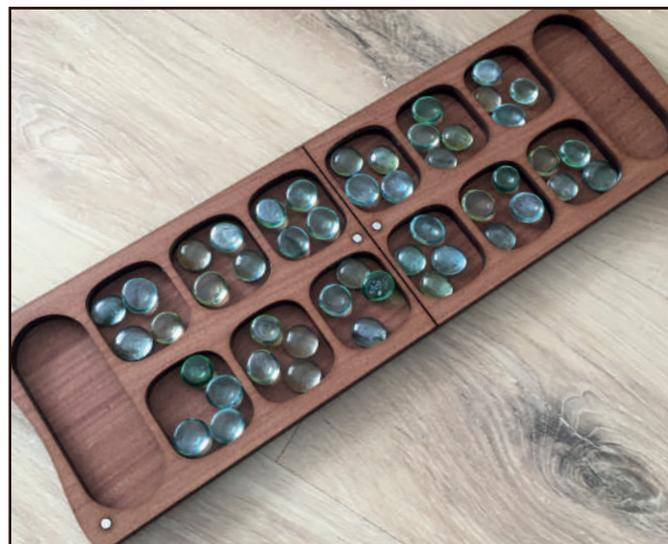
Porém, se a cava do lado oposto no campo do adversário estiver vazia, nenhuma semente é coletada (Nem mesmo a que você posicionou).



O jogo termina quando um dos jogadores não puder fazer a sua jogada por não haver sementes em seu campo. Quando isso ocorre, todas as sementes que sobraram no campo adversário são adicionadas à pontuação dele.



Neste momento, o jogador que possuir mais sementes em seu cesto vence.



Para mais informações:
www.aromademadeira.com.br

