

Regras do KATRO



Abaixo as regras e o tabuleiro do **Katro**, jogo de sementeira de **Madagascar**, país insular situado na costa sudeste da África.

Para começar é necessário o tabuleiro do **Katro**, uma mancala 6x6, e 72 sementes, trinta e seis para cada jogador.

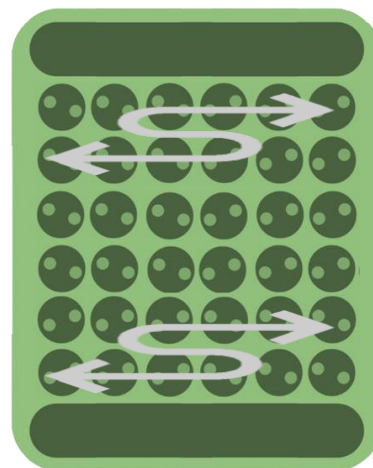
Objetivo: Capturar todas as sementes.

Preparação:

- O jogo se inicia com duas sementes em cada buraco do tabuleiro;
- Os jogadores decidem, através de sorteio quem iniciará a partida.

Sementeira:

- A sementeira consiste em pegar as sementes de um buraco e distribuir nos buracos subsequentes, uma em cada um;
- As casas de cada jogador são aquelas das três primeiras fileiras a sua frente;
- A sementeira ocorre a partir de um dos buracos na primeira fileira do jogador (mais externa), em qualquer direção;
- A sementeira se move em um caminho sinuoso, alternadamente, da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda, ao longo dos buracos, indo do último buraco da fileira mais interna até o início da fileira mais externa;
- Quando a última semente cai em um buraco ocupado, o conteúdo desse buraco é recolhido e a sementeira continua;
- A sementeira termina quando a última semente cair em um buraco vazio.



Captura:

- Se a última semente cair em um buraco na fileira interna do jogador, o conteúdo do buraco oposto do adversário será capturado, e essas sementes também serão usadas junto com a semente que caiu para que a sementeira continue.
- Se a última semente cair em um buraco na fileira interna do jogador e o buraco oposto da fileira interna do adversário estiver vazio, as sementes da outra fileira externa, na mesma direção, serão capturadas e, se as fileiras internas estiverem vazias, as sementes da fileira externa correspondente serão capturadas.
- Quando um jogador tiver apenas uma semente na sua fileira externa, ele poderá capturar movendo-se da fileira central diretamente para o buraco da fileira interna acima dele para fazer uma captura, ou seja, sem seguir a trilha normal, e, no movimento anterior à captura, da fileira externa para a central.

Finalização:

- O jogo continua até que um jogador capture todas as sementes, e este é o **vencedor**.

Ficha Técnica:

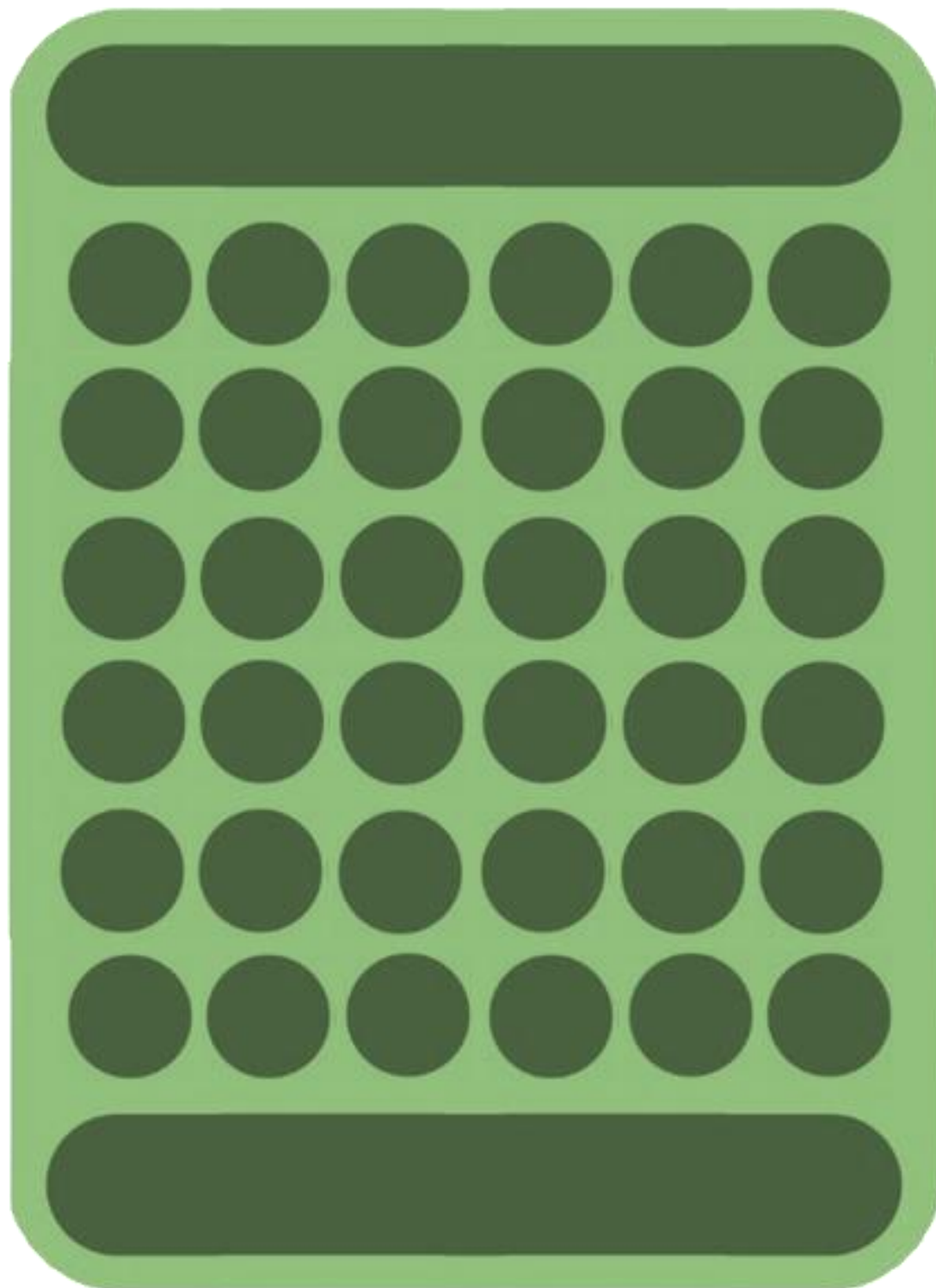
Projeto de Extensão UFBA: **Jogos Africanos e Ensino de Matemática**
Elaboração e Produção: **Equipe Ondjango Asili – África e Matemática**
Coordenação: Dra. Simone Maria de Moraes – DMAT/IME

Comunicação:

Site: <https://ondjangoasili.com/>
 E-mail: ondjango.asili@gmail.com
 Instagram: [@ondjango.asili](https://www.instagram.com/ondjango.asili)

Tabuleiro do KATRO

Figura 2 - Tabuleiro do Katro



Fonte: Acervo dos autores

Ficha Técnica:

Projeto de Extensão UFBA: **Jogos Africanos e Ensino de Matemática**
Elaboração e Produção: **Equipe Ondjango Asili – África e Matemática**
Coordenação: **Dra. Simone Maria de Moraes – DMAT/IME**

Comunicação:

 Site: <https://ondjangoasili.com/>
 E-mail: ondjango.asili@gmail.com
 Instagram: [@ondjango.asili](https://www.instagram.com/ondjango.asili)