

Regras do VELA



Abaixo as regras e o tabuleiro do **Vela** jogo de **Madagascar**, país africano insular situado perto da costa sudeste da África.

O **Vela** é uma **variante** do jogo **Fanorona**.

Para começar são necessários: o tabuleiro do **Vela** e as 44 peças, vinte e duas para cada jogador, em formatos ou cores diferentes.

As figuras abaixo foram retiradas do site *Fanorona, jogo estratégico do povo malgache*, disponível em <https://ludosofia.com.br/arqueologia/fanorona-peculiar-jogo-da-ilha-de-madagascar/>

Objetivo: Capturar todas as peças do adversário, sendo a captura por aproximação ou por afastamento.

Preparação:

- O jogo se inicia com o tabuleiro vazio.
- Os jogadores decidem, através de sorteio, a cor (ou formato) das peças e a região de início no tabuleiro de cada um e quem iniciará a partida.
- Em seguida cada jogador coloca todas as suas peças no tabuleiro, ocupando as casas das duas primeiras fileiras a sua frente e casas alternadas da fileira do meio.
- A casa central do tabuleiro deve ficar vazia.

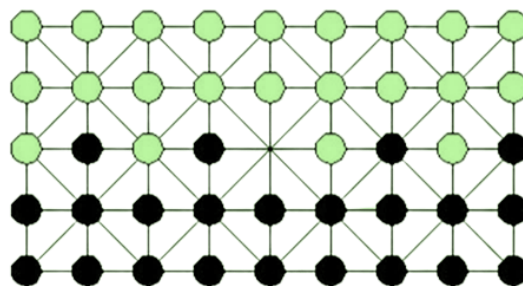


Figura 1 - Tabuleiro do Vela com as 44 peças colocadas

Movimentação:

- A movimentação ocorre alternadamente, com cada jogador movimentando uma peça, ao longo dos segmentos horizontais, verticais e diagonais traçados no tabuleiro, para uma casa vazia adjacente e ocupando-a.

Jogando:

- Com todas as peças no tabuleiro, o jogo inicia, o primeiro jogador movimenta uma de suas peças adjacentes à casa central para esta casa.
- Após o primeiro movimento o jogador deve, **obrigatoriamente, passar a vez** para seu adversário.
- Após a primeira movimentação o segundo jogador movimenta uma de suas peças para uma casa vazia.

Ficha Técnica:

Projeto de Extensão UFBA: **Jogos Africanos e Ensino de Matemática**
Produção: **Equipe Ondjango Asili – África e Matemática**
Elaboração: **Jaqueline de Santana Silva** (colaboradora 2018-2019)
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)

Tipo de Capturas

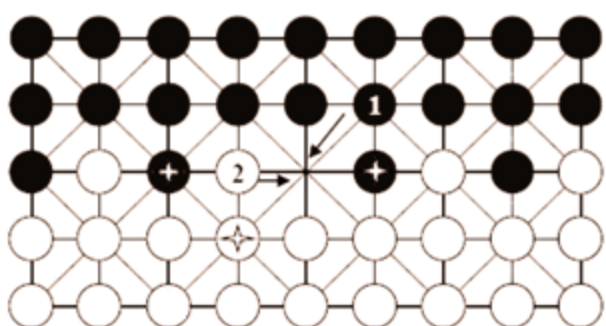
O **Vela** é um jogo de captura, e estas ocorrem das seguintes maneiras:

- **Captura por aproximação:** Esse tipo de captura ocorre quando ao ocupar uma casa vazia, há uma peça adversária na casa adjacente que se encontra na mesma linha e na mesma direção que ocorreu o deslocamento.
- **Captura por afastamento:** Ao movimentar uma peça em uma direção, se após a casa desocupada, no sentido contrário à ocupação, houver peças do adversário.

Captura

- Na **primeira fase** do jogo, um jogador não pode capturar até que tenha sido reduzido a cinco peças.
- A **captura é obrigatória** e se um jogador esquecer de fazer uma captura com uma peça, esta mesma é retirada do tabuleiro pelo adversário que, em seguida faz sua jogada normalmente.
- O adversário só pode capturar, de acordo com as regras a seguir, mas apenas uma peça por vez é capturada, mesmo quando várias normalmente seriam permitidas.
- **Segunda fase:** quando um jogador fica reduzido a cinco peças, o jogo continua da seguinte forma.
 - Os jogadores devem capturar as peças sempre que possível.
 - Quando uma peça do oponente é capturada, todas as outras peças do oponente naquela linha, em sequência, também são capturadas.
 - Capturas múltiplas podem ser feitas, mas não podem ser feitas movendo-se duas vezes na mesma direção.
 - As capturas múltiplas são opcionais.

Figura 2 - Posição inicial do tabuleiro e capturas: Na primeira fase, se a peça preta



(1) descer para o centro, captura a peça clara com estrela na mesma linha diagonal (**aproximação**). Se a peça clara (2) se dirigir ao centro, deixa a casa vazia e captura a peça preta com estrela, à sua esquerda, na mesma linha horizontal (**afastamento**) ou a peça preta à direita da casa central (**aproximação**).

Finalização:

O jogador que capturar todas as peças do adversário é o **vencedor**.

Ficha Técnica:

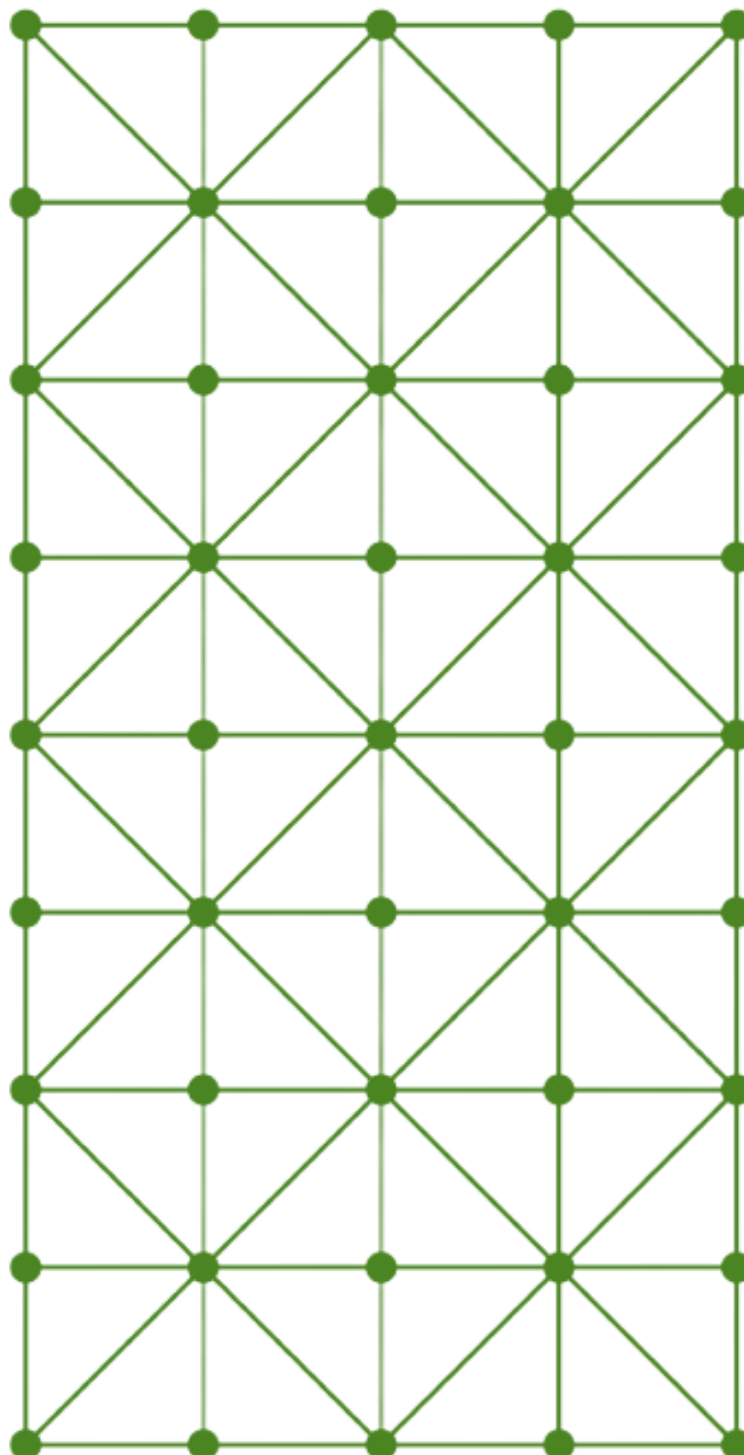
Projeto de Extensão UFBA: **Jogos Africanos e Ensino de Matemática**
 Produção: **Equipe Ondjango Asili – África e Matemática**
 Elaboração: **Jaqueline de Santana Silva** (colaboradora 2018-2019)
 Coordenação: **Dra. Simone Maria de Moraes – DMAT/IME**

Comunicação:

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

Tabuleiro do VELA

Figura 3 - Tabuleiro do Vela



Fonte: Acervo das autoras

Ficha Técnica:

Projeto de Extensão UFBA: **Jogos Africanos e Ensino de Matemática**

Produção: **Equipe Ondjango Asili – África e Matemática**

Elaboração: **Jaqueline de Santana Silva** (colaboradora 2018-2019)

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)