

Regras do ALQUERQUE

Abaixo as regras e o tabuleiro do **Alquerque**, jogo do **Egito**, país africano localizado na região da África Setentrional.

Para começar é necessário o tabuleiro do **Alquerque** e 24 peças, doze para cada jogador, em formatos ou cores diferentes.

Objetivo: Capturar o máximo de peças do adversário ou bloqueá-lo, impedindo-o de capturar peças.

Preparação:

- O jogo se inicia com o tabuleiro vazio.
- Os jogadores decidem, através de sorteio, a cor (ou formato) das peças de cada um e quem iniciará a partida.

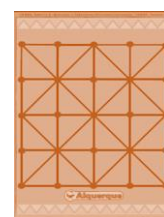


Figura 1 - Tabuleiro do Alquerque sem peças

COLOCANDO AS PEÇAS NO TABULEIRO

- Nesta fase do jogo todas as peças são colocadas no tabuleiro, cada jogador ocupando as casas das duas fileiras a sua frente e as duas primeiras casas, da esquerda para a direita, da 3ª fileira. Nesta fase, a casa central fica desocupada.

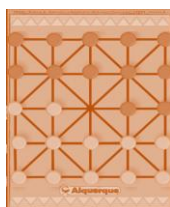
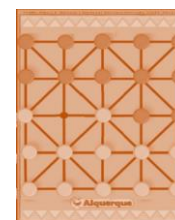


Figura 2 - Tabuleiro do Alquerque com as 24 peças colocadas

- Com todas as peças no tabuleiro, o jogo se inicia, o primeiro jogador movimenta uma de suas peças adjacentes à casa central para esta casa.
- O segundo jogador movimento sua peça para uma casa que ficou vazia na primeira movimentação.

Figura 3 - Jogador das peças claras começa o jogo e desloca a peça da 3ª linha e 2ª coluna para a casa central



1 As figuras foram feitas a partir das figuras do livro *Mancalas e tabuleiros africanos: contribuições metodológicas para educação intercultural*, disponível em https://www.laab.pro.br/projeto/publicacoes/LAAB_e-book%20Mancalas%20e%20tabuleiros%20africanos-2019.pdf

Ficha Técnica:

Projeto de Extensão UFBA: **Jogos Africanos e Ensino de Matemática**
Produção: **Equipe Ondjango Asili – África e Matemática**
Elaboração: **Vinicius Teixeira dos Anjos** – Bolsista PIBIEX 2021--2022
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)

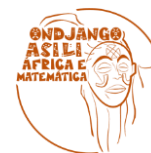


Figura 4 - Na sequência da Figura 3 o jogador das peças escuras desloca a peça da 2ª linha e 2ª coluna para a casa vazia adjacente na 3ª linha e 2ª coluna.

- Em seguida, alternadamente, cada jogador movimenta uma peça, ocupando uma casa vazia adjacente, os deslocamentos ocorrem pelos segmentos horizontais, verticais e diagonais traçados no tabuleiro.

CAPTURAS

- **Captura em salto:** A captura ocorre quando um jogador salta uma peça adversária que estiver em uma casa vizinha à sua peça e a casa seguinte à do adversário no segmento de deslocamento estiver vazia.
- As peças capturadas são retiradas do tabuleiro.

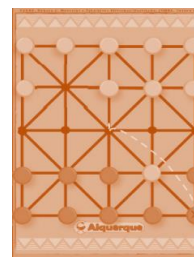
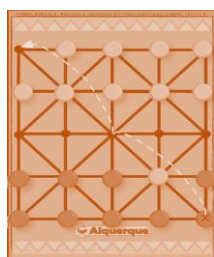


Figura 5 - Jogador das peças escuras salta uma peça clara em um segmento

diagonal e a peça clara é capturada.



- As capturas em saltos podem ser realizadas na vertical, horizontal ou diagonal.
- **Capturas múltiplas:** Se em uma jogada o jogador após fazer uma captura estiver em condições de fazer outra captura ele deve efetuar a outra captura. .

Figura 6 - Jogador das peças escuras salta e captura duas peças claras.

- Se um jogador estiver em posição de captura e não executá-la, o adversário pode "comer" (capturar) a peça que faria o movimento.
- Não está permitido o movimento de retrocesso, mover-se para trás.
- Se uma peça chegar à extremidade oposta do tabuleiro, em relação àquela que iniciou na colocação das peças, só poderá movimentar esta peça lateralmente e para efetuar uma captura.

FINALIZAÇÃO

O vencedor da partida é o jogador que:

- Capturar todas as peças do adversário.
- Impedir o adversário de capturar mais peças, a esta situação se denomina "**afogar o jogo**".
- Possuir mais peças e ficar aparente que não vai haver mais capturas do adversário.

Ficha Técnica:

Projeto de Extensão UFBA: **Jogos Africanos e Ensino de Matemática**
 Produção: **Equipe Ondjango Asili – África e Matemática**
 Elaboração: **Vinicius Teixeira dos Anjos – Bolsista PIBIEX 2021--2022**
 Coordenação: **Dra. Simone Maria de Moraes – DMAT/IME**

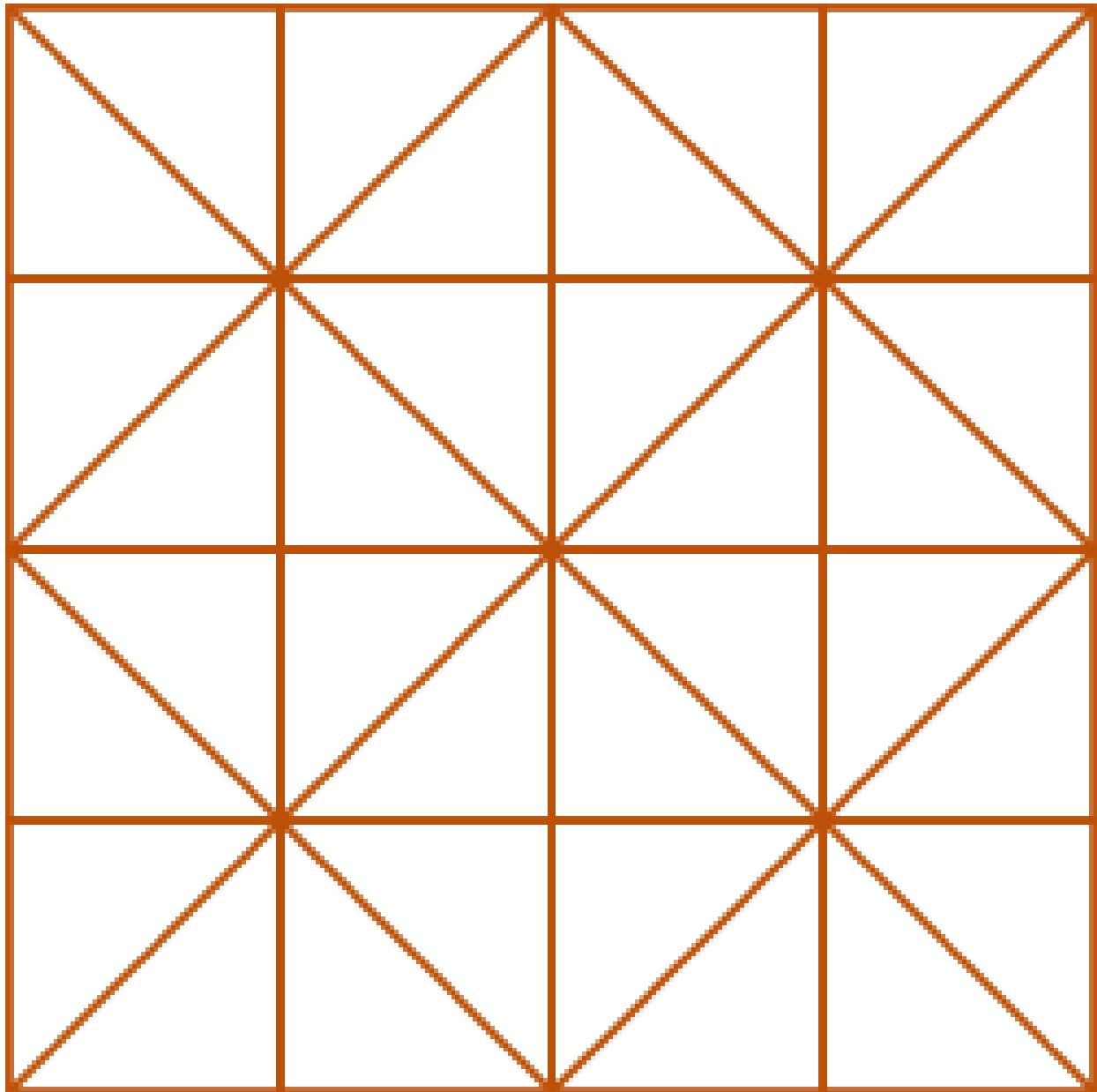
Comunicação:

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



Tabuleiro do ALQUERQUE

Figura 7 - Tabuleiro do Alquerque sem peças






Fonte: Acervo dos autores

Ficha Técnica:

Projeto de Extensão UFBA: **Jogos Africanos e Ensino de Matemática**
Produção: **Equipe Ondjango Asili – África e Matemática**
Elaboração: **Vinicius Teixeira dos Anjos – Bolsista PIBIEX 2021--2022**
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)