

Regras do CÃES DE CAÇA E CHACAIS



Cães de caça e chacais era um jogo de tabuleiro muito popular no antigo Egito. Encontramos muitas imagens de homens e mulheres jogando, desde camponeses e trabalhadores até os faraós. Muitos tabuleiros foram encontrados por arqueólogos, desde tábuas de argila rudimentares, encontradas nas casas de pessoas comuns, até tábuas elaboradas feitas de marfim e incrustadas com pedras preciosas encontradas nas tumbas dos faraós.

Jogo Cães de caça e chacais, Antigo Egito, 1814-1805 a. E.C.



Fonte: The Metropolitan Museum of Art, © Imogen Duthie, disponível em <https://www.portraitofaplaything.com/work/38-game-of-hounds-and-jackals>

No jogo os "homens" são, na verdade, cães: *chacais selvagens* e *cães de caça domesticados*, representados em varas longas com a cabeça de um cão de caça ou de um chacal na parte superior.

Objetivo do jogo: retirar as cinco peças do tabuleiro;

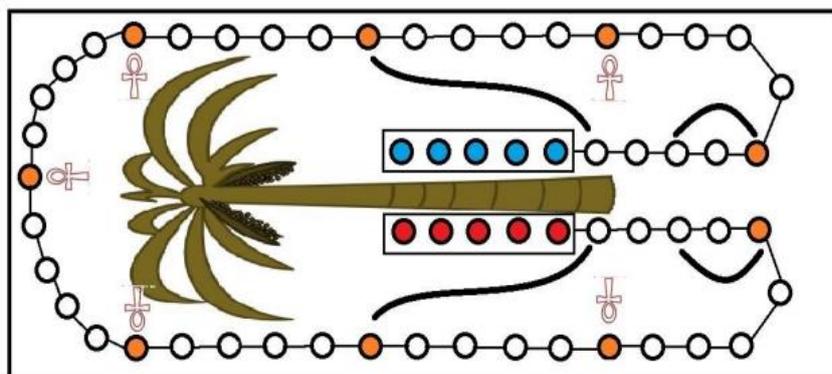
Tipo de jogo: corrida;

Quantidade de jogadores: dois;

Peças necessárias: cinco chacais, cinco cães de caça, quatro estiletos egípcios;

Tabuleiro: uma placa oval ou retangular, com uma palmeira no centro, com 61 buracos, com 10 deles em cada lado do tronco (veja imagem abaixo).

Ilustração do Tabuleiro do Jogo Cães de caça e chacais



Fonte: <https://www.instructables.com/Hounds-and-Jackals-Game/>

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)

ONDJANGO ASILI - JOGOS AFRICANOS

CÃES DE CAÇA E CHACAIS

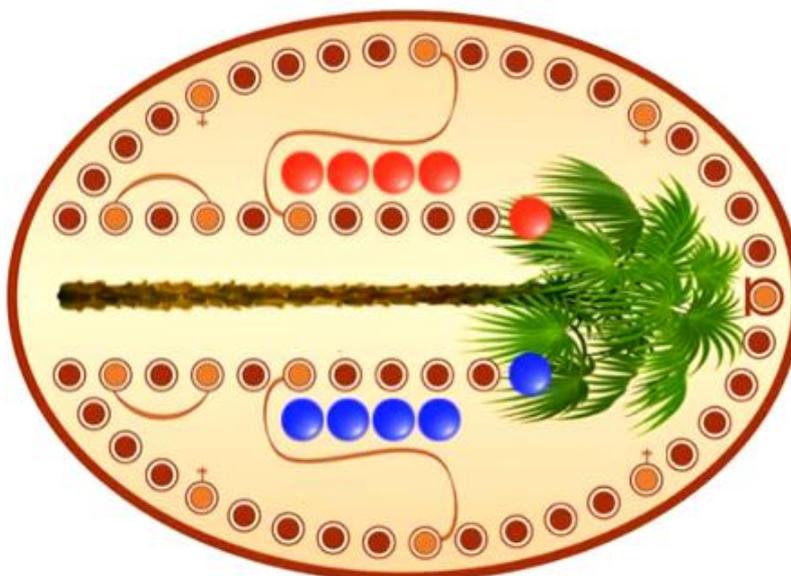
Regras:

Embora haja antigos tabuleiros e peças encontrados em escavações arqueológicas, não há registros das regras originais, inclusive não se sabe qual era o nome utilizado no antigo Egito. Aqui fazemos uma adaptação das regras descritas no site: <https://www.bead.game/games/traditional/hounds-and-jackals>

Preparação:

- As casas iniciais do jogador são as cinco primeiras casas próximas ao tronco, no lado mais próximo a ele.
- As casas 10, 15, 20 e 25 do jogador são chamadas *ankh*, a palavra egípcia para vida.
- Em cada lado do tabuleiro há duas pontes no tabuleiro, uma da casa 6 à casa 20 e uma da casa 8 à casa 10.
- Para sortear usaremos quatro dados egípcios, face plana corresponde ao número 1 e face curvada corresponde ao número 0, os movimentos são calculados como a soma dos dados (1 a 4). Se um lançamento cair quatro faces curvadas para cima, a pontuação é 5.
- Cada jogador seleciona 5 peças (um com cinco 5 cães de caça e o outro com 5 chacais), cada um coloca uma peça na primeira casas do seu lado, na metade do tronco da árvore, mais próxima a ele.
- Por sorteio os jogadores decidem quem começa o jogo.

Ilustração do Tabuleiro do Cães de Caça e Chacais no início do jogo



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=ceBXdXL-aXE>

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)



ONDJANGO ASILI - JOGOS AFRICANOS

CÃES DE CAÇA E CHACAIS

Jogando

- O primeiro jogador lança os estiletos, quando cair o sorteio de uma face plana para cima, move sua peça que está no tabuleiro deslocando da 1ª casa para a 2ª.
- As demais peças só poderão ser incluídas no tabuleiro com o sorteio de uma face plana para cima.
- Quando uma peça é colocada no tabuleiro com uma jogada de face plana pra cima, o jogador pode jogar uma segunda vez.
- Se uma face plana para cima não for sorteada e não houver peças do jogador no tabuleiro para se mover, ele perde a vez.
- Alternadamente os jogadores lançam os estiletos para determinar quantas casas as peças se deslocam, em cada turno o jogador só pode mover, se possível, uma peça.
- Os jogadores podem pular por cima de sua(s) peça(s), exceto por peças ocupadas nas casas 10, 15, 20 e 25, as peças nestas casas não podem ser ultrapassadas.
- O jogador não pode cair em um espaço que já tenha um de seus homens nele, nem em na casa ankh ocupada pelo adversário.
- Se o jogador cair numa casa ocupada pelo adversário e a casa não é uma ankh, então a peça do adversário será removida e o jogador ocupa a casa.
- Se uma sua peça for removida pelo adversário, só poderá voltar a entrar no tabuleiro com o sorteio de uma face plana pra cima.
- O jogador não poderá mover uma peça até que suas peças retiradas estejam de volta ao tabuleiro.
- Se uma peça cair em um espaço ligado a uma ponte, ele deve avançar pela ponte, por exemplo caiu na casa 6 avança para a casa 10, caiu na casa 20 retorna à casa 8.
- Se o jogador cair na casa 30, comum a ambos, retorna à casa inicial.
- Para ocupar a casa final o jogador deve obter um lançamento exato.
- O jogador só pode sair da casa final se sortear um lançamento de quatro faces curvadas para cima.

Finalização

- Para vencer o jogo, o jogador deve ser o primeiro a mover todas as suas peças ao redor do tabuleiro, passar pelas casas do adversário e retirá-las.
- Se nenhuma peça puder se mover, o jogo termina empatado.

Ficha Técnica:

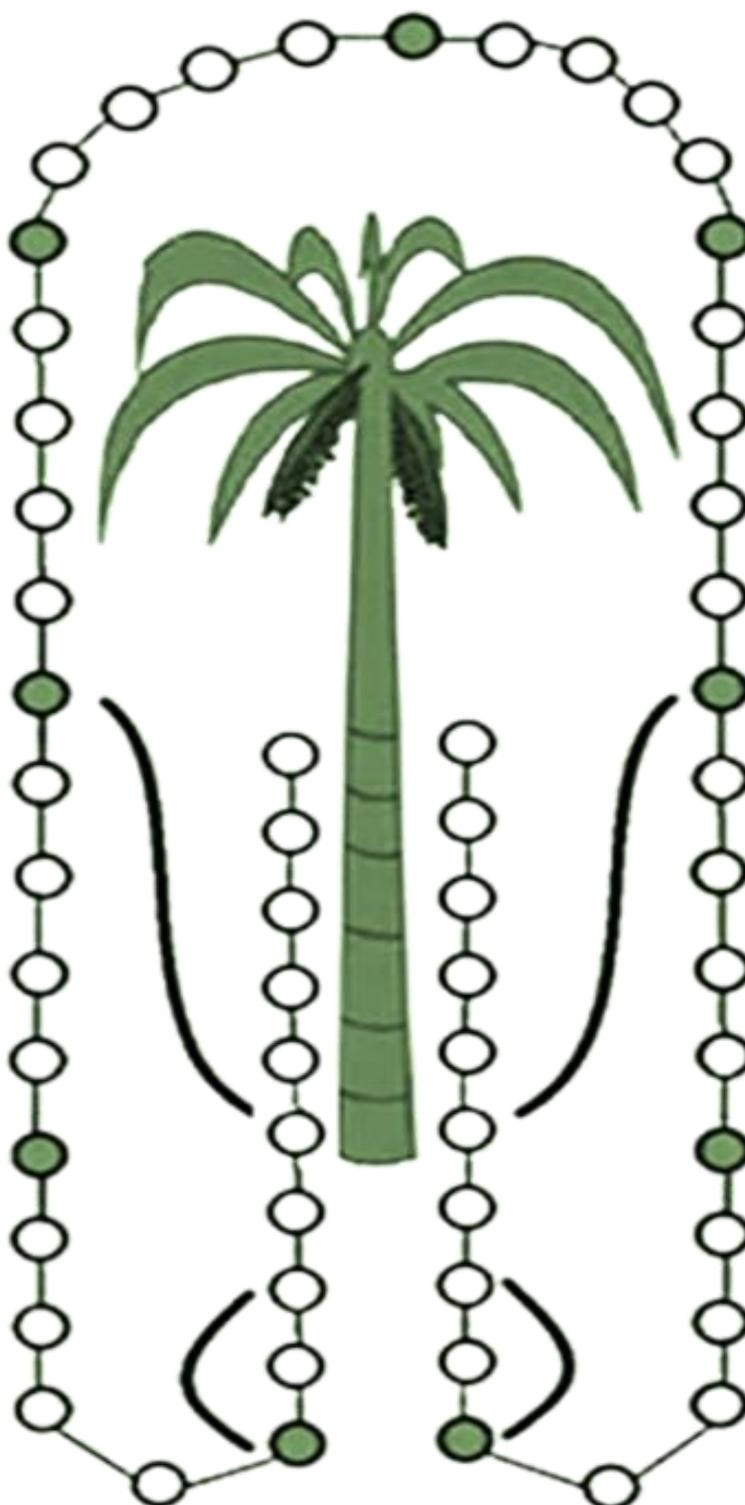
Projeto de Extensão UFBA: **Jogos Africanos e Ensino de Matemática**
Elaboração e Produção: **Equipe Ondjango Asili – África e Matemática**
Coordenação: Dra. *Simone Maria de Moraes* – DMAT/IME

Comunicação:

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

Tabuleiro do Cães de Caça e Chacais

Figura 3 - Tabuleiro do Cães de Caça e Chacais



Fonte: Adaptação da imagem de <https://www.instructables.com/Hounds-and-Jackals-Game/>

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)