



Regras do LIB AL-GRASHIM



Abaixo as regras e o tabuleiro do **Lib al-Grashim**, uma mancala 2x6 do Egito, país africano localizado na região da África Setentrional.

Para começar é necessário o tabuleiro do **Lib al-Grashim** e 72 sementes, 36 para cada jogador.

Objetivo: Ser o primeiro a atingir 60 pontos.

Preparação:

- Os jogadores decidem por sorteio qual deles será o primeiro a jogar;
- O primeiro jogador distribuem as 72 sementes nas 12 casas, a distribuição fica a seu critério, desde todas sementes sejam distribuídas e cada buraco tenha no mínimo 4 sementes;
- Em seguida o outro jogador iniciará a sementeira, podendo inclusive inverter o tabuleiro, se preferir a configuração da outra fileira.




Sementeira:

- A sementeira ocorre no sentido anti-horário e sempre começa no buraco mais à direita na fileira do jogador ou no buraco mais próximo a ele a partir do qual é possível se mover;
- Se a última semente cair em um buraco que complete uma quantidade ímpar de sementes, ela será capturada e a sementeira continuará;
- Se a última semente cair em um buraco que complete uma quantidade par de sementes, essas são capturadas, assim como aquelas que estão no buraco oposto. Neste caso, se o buraco anterior também tiver uma quantidade par de sementes, essas e as do buraco oposto são capturadas e a sementeira continuará;
- Se a última semente cair em um buraco vazio, o jogador passa a vez ao adversário;
- Se um jogador não tiver sementes em seus buracos, o adversário deverá dar a ele uma semente, a ser colocada no buraco mais à esquerda e jogada a partir daí;
- O jogo termina quando o tabuleiro sem sementes;
- Cada jogador conta a quantidade de sementes que capturou;
- O jogador com mais sementes recebe uma pontuação igual à diferença da quantidade de sementes;
- Outra rodada começa como antes, com o jogador que perdeu distribuindo as sementes e o vencedor sendo o primeiro a semear;
- O jogo é concluído quando um jogador atingir sessenta pontos e este é o vencedor.

Ficha Técnica:

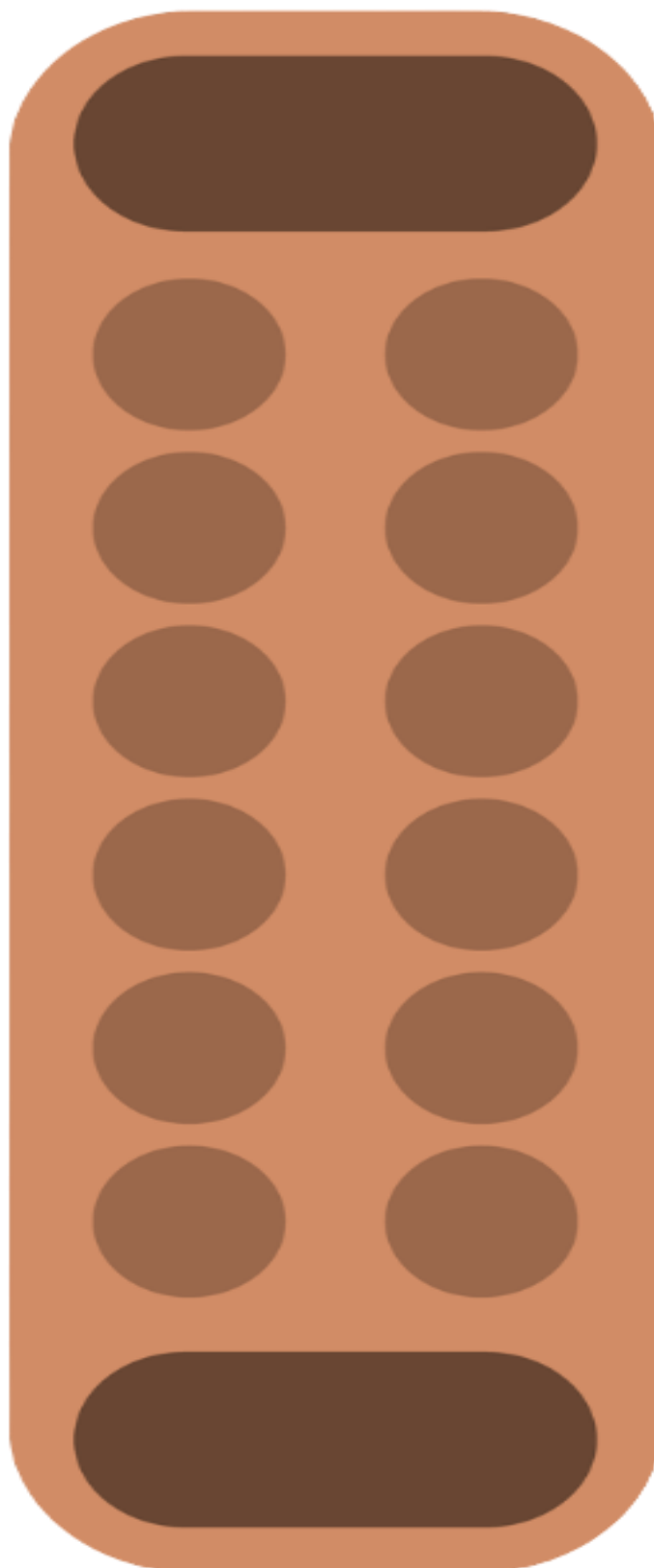
Projeto de Extensão UFBA: **Jogos Africanos e Ensino de Matemática**
Elaboração e Produção: **Equipe Ondjango Asili – África e Matemática**
Coordenação: Dra. Simone Maria de Moraes – DMAT/IME

Comunicação:

 Site: <https://ondjangoasili.com/>
 E-mail: ondjango.asili@gmail.com
 Instagram: @ondjango.asili

Tabuleiro do LIB AL-GRASHIM

Figura 1 - Tabuleiro do Lib al-Grashim






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