

## Regras do MEHEN



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

Para começar é necessário o tabuleiro do **Mehen**, cobra enrolada com quantidade variável de casas, e as peças, para cada jogador 1 peão e 1 leão, 3 dados egípcios.

Figura 1 - Tabuleiro do Mehen

**Quantidade de jogadores:** 2 a 6 participantes

**Objetivo:** Obter uma peça LEÃO e ser o único leão a permanecer no tabuleiro.

**Vencedor:** O jogador cujo LEÃO, que ao final, é o único permanecer no tabuleiro.



**Importante:**

- Os dados (ou estiletas) são utilizados para avançar nas casas.
- As jogadas são alternadas (cada jogador joga na sua vez).
- A espiral do tabuleiro deve ser respeitada para deslocar os peões.
- Cada ponto obtido permite o percurso em uma casa, respeitando o trajeto que está sendo feito.

**Pontuação no lançamento dos estiletas:** A cada jogada o jogador lança os três estiletas e a pontuação é obtida da seguinte maneira:

- 1 face plana para cima - 1 ponto
- 2 faces planas para cima - 2 pontos
- 3 faces planas para cima - 4 pontos
- Nenhuma face plana para cima - 6 pontos

O jogo se desenvolve em duas fases:

**1ª Fase:** Todas as peças de peão começam fora do tabuleiro. Os jogadores movem o peão em direção à *cabeça da serpente* (centro) do tabuleiro. Uma vez que o peão de um determinado jogador percorre o caminho até a *cabeça da serpente* e depois retorna ao início do caminho na *cauda da serpente*, esse jogador troca o peão por um leão.

### Ficha Técnica:

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

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

Elaboração: **Felipe Carvalho** – Bolsista SANKOFA 2021--2022

Coordenação: **Dra. Simone Maria de Moraes** – DMAT/IME

### Comunicação:

Site: <https://ondjangoasili.com/>

E-mail: [ondjango.asili@gmail.com](mailto:ondjango.asili@gmail.com)

Instagram: [@ondjango.asili](https://www.instagram.com/ondjango.asili)



**2ª Fase:** Nesta fase, após o leão fazer o trajeto até a *cabeça da serpente*, ele tem o direito de comer peões e leões. O leão não sai do tabuleiro, permanecerá fazendo os trajetos da cabeça para a cauda e vice-versa. Neste caminho, o leão tenta comer o maior número possível de peças dos adversários.

## JOGANDO

1. Cada jogador para colocar seu peão no tabuleiro, deve sortear 1 no lançamento dos estiletos; nas próximas jogadas podem ser sorteados qualquer uma das possibilidades dos estiletos: 0, 1, 2 ou 3 planas.
2. Se um jogador considerar conveniente, ao tirar o 1 um face plana, deixar a pontuação para ser utilizada posteriormente.
3. Dois ou mais peões podem ocupar uma mesma casa.
4. Para cair na casa central, a pontuação da rodada tem que ser exata.
5. Se faltar casas para cair na *cabeça da serpente* (centro) e essa quantidade corresponder a reserva de 1 do jogador, ele pode utilizar a pontuação da reserva e subtrair desta os pontos utilizados.
6. Se a pontuação obtida para cair na *cabeça da serpente*, excede a pontuação exata, o jogador deverá contar da casa que está até o centro, subtrair da pontuação obtida o número destas casas e retornar para casa correspondente à pontuação que excedeu.
7. Ao chegar no *cabeça da serpente*, pela primeira vez, o jogador só poderá sair da cabeça quando tirar 1 no sorteio, podendo então retornar à cauda.
8. Quando jogar retornar pela primeira vez ao ponto de partida (cauda da serpente), ele trocará sua peça "PEÃO" por sua peça "LEÃO".
9. Quando a peça de um jogador se torna um LEÃO, este faz o trajeto dobrando a velocidade, ou seja, a pontuação do LEÃO em um sorteio é o dobro da pontuação correspondente para um PEÃO.
10. O LEÃO poderá "comer" outras peças somente após fazer um trajeto da cauda até a cabeça.
11. Um LEÃO pode devorar um leão ou um peão adversário quando cair exatamente na casa por ele ocupada.
12. O jogo terminar quando no tabuleiro ficar apenas um LEÃO e este é o vencedor.

---

### Ficha Técnica:

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

Produção: *Equipe Ondjango Asili – África e Matemática*

Elaboração: *Felipe Carvalho* – Bolsista SANKOFA 2021--2022

Coordenação: *Dra. Simone Maria de Moraes* – DMAT/IME

### Comunicação:

 Site: <https://ondjangoasili.com/>

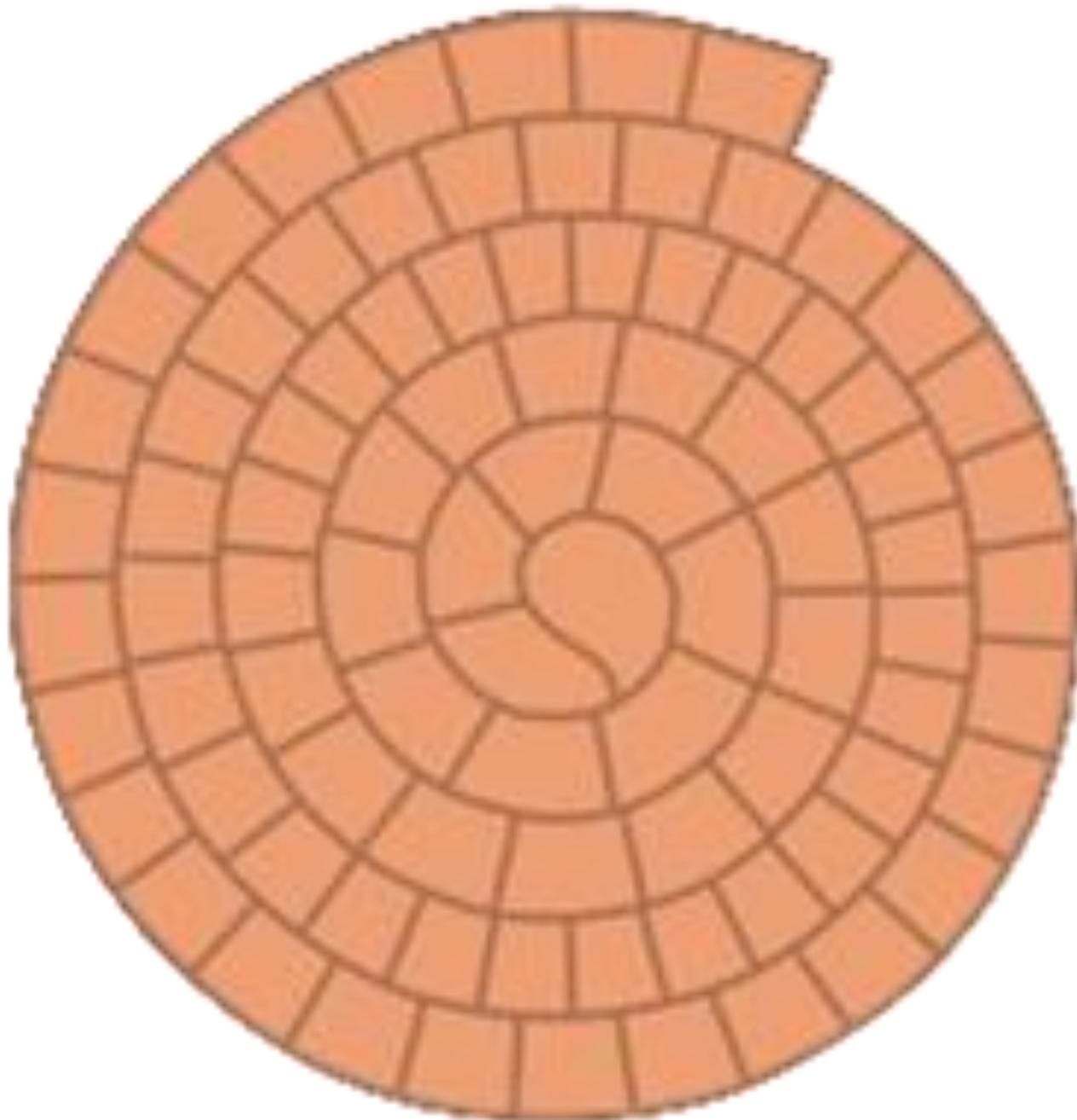
 E-mail: [ondjango.asili@gmail.com](mailto:ondjango.asili@gmail.com)

 Instagram: [@ondjango.asili](https://www.instagram.com/ondjango.asili)

## Tabuleiro do MEHEN

---

Figura 2 - Tabuleiro do Mehen



Fonte: Acervo dos autores

---

**Ficha Técnica:**

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

Produção: *Equipe Ondjango Asili – África e Matemática*

Elaboração: *Felipe Carvalho – Bolsista SANKOFA 2021--2022*

Coordenação: *Dra. Simone Maria de Moraes – DMAT/IME*

**Comunicação:**

Site: <https://ondjangoasili.com/>

E-mail: [ondjango.asili@gmail.com](mailto:ondjango.asili@gmail.com)

Instagram: [@ondjango.asili](https://www.instagram.com/ondjango.asili)