



Regras do SEEGA¹



Abaixo as regras e o tabuleiro do **Seega**, jogo do antigo Egito, datado de pelo menos 1.300 a. C., é ainda hoje muito jogado na Somália.

Para começar é necessário o tabuleiro do **Seega** e 24 peças, 12 para cada jogador.

Objetivo: Ser o primeiro a capturar ou bloquear todas as peças do adversário.

Quantidade de jogadores: 2

Tipo de jogo: Captura por bloqueio

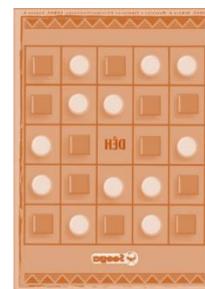
Preparação:

- O jogo 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.

1ª Fase

- Nesta fase do jogo cada jogador, alternadamente, coloca duas peças no tabuleiro, uma por casa, sempre deixando a casa central vazia, até colocarem as 24 peças.
- O jogador que colocar as duas últimas peças no tabuleiro começa a segunda fase do jogo com o movimento das peças.

Figura 1 - Tabuleiro do Seega com todas as 24 peças



2ª Fase

- Cada jogador, na sua vez, movimenta uma peça em direção a uma casa vazia adjacente, no sentido horizontal ou vertical.
- Não são permitidos movimentos diagonais.
- Nesta fase do jogo, a casa central pode ser ocupada.
- Ao movimentar uma peça, não se deve bloquear o adversário.
- Se uma peça estiver posicionada na casa central, então poderá ser capturada.

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: **Leonardo Fagundes Reis – Bolsista PIBIX 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)



Capturas

- A captura ocorre **por enquadramento**, quando um jogador, ao movimentar sua peça, posiciona-a de maneira a colocar o adversário entre duas das suas, essa é capturada e retirada do tabuleiro.
- A **captura é obrigatória**.

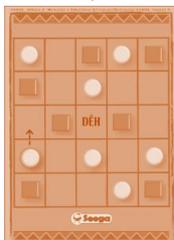


Figura 2 - Uma captura por enquadramento, uma peça redonda captura uma peça quadrada.

- **Capturas simultâneas:** Uma peça pode capturar 2 ou 3 peças do adversário simultaneamente.

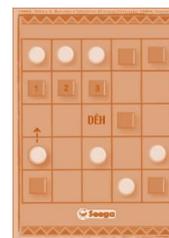


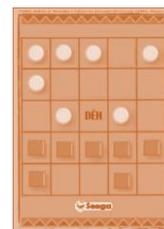
Figura 3 - Uma captura simultânea, uma peça redonda captura três peças quadradas.

- **Capturas múltiplas:** Ao conseguir fazer uma captura, o jogador tem o direito - na mesma jogada e com a mesma peça - de continuar capturando até não haver mais possibilidades de captura.
- Quando um jogador não pode mover nenhuma de suas peças, o oponente deve jogar de novo e criar uma abertura no tabuleiro que permita ao outro jogador voltar a mover-se.

Finalização: há quatro maneiras de acabar uma partida.

- **Vitória Total:** Quando um jogador consegue capturar todas as peças do adversário.
- **Grande Vitória:** Quando os jogadores concordam que não há mais nenhuma captura possível, vence aquele que capturou mais peças.
- **Pequena Vitória:** Ganha quem consegue criar uma barreira de cinco peças, dividindo o tabuleiro em dois e isolando o adversário em um dos lados. Não importa o número de capturas realizadas.

Figura 4 - As peças quadradas criam uma barreira e o jogador tem uma pequena vitória



- **Empate:** Se ambos os jogadores ficarem com 3 ou menos peças no tabuleiro e não for possível efetuar mais capturas, o jogo termina empatado.

Observações:

1. A casa central do tabuleiro é chamada **"deh"** ou **centro**.
2. A distribuição das pedras na fase 1 é um fator importante para o planejamento e organização de barreiras na fase 2.
3. Se um jogador mover a sua peça para o meio de duas adversárias esta peça não é capturada.

Ficha Técnica:

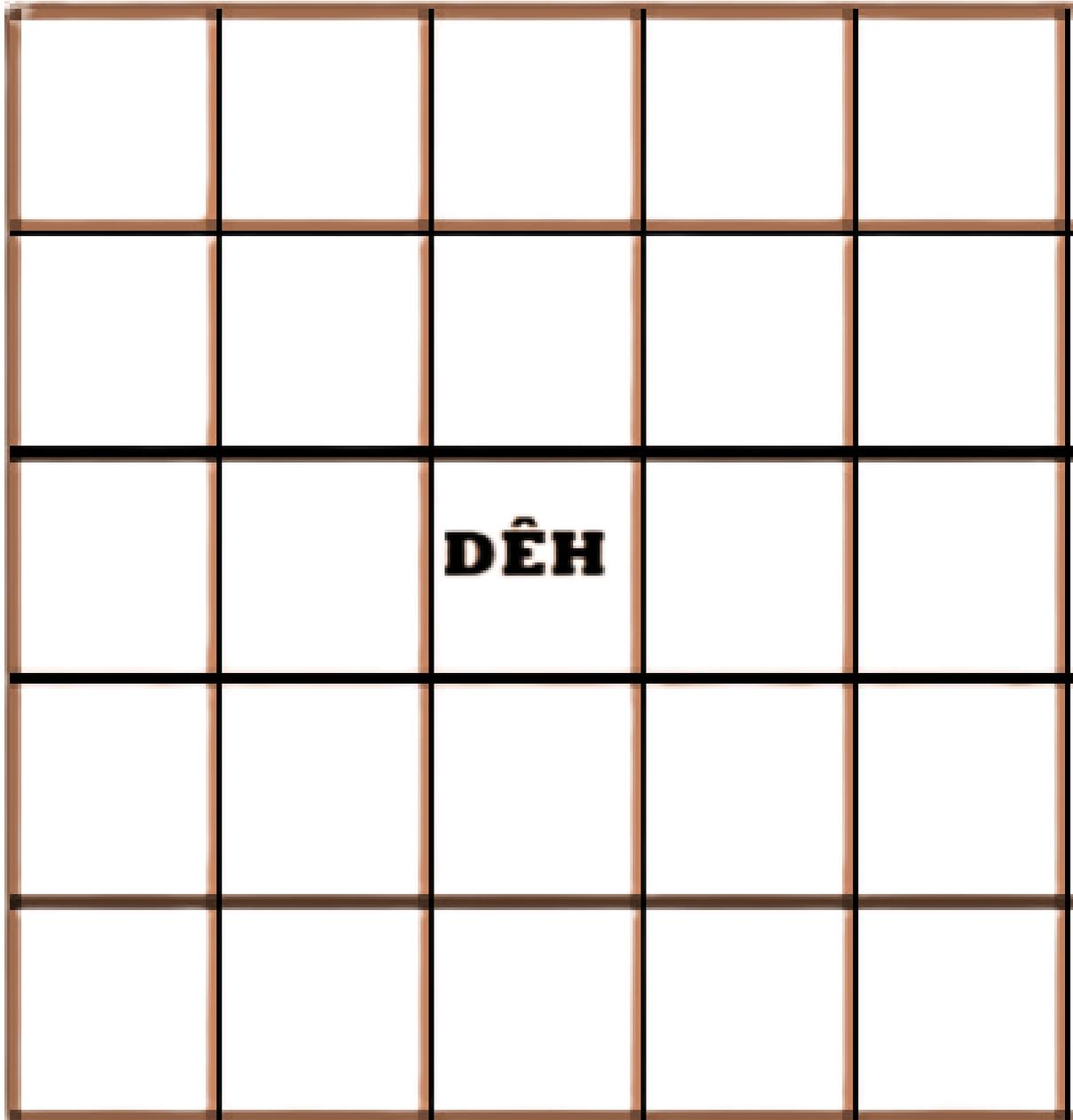
Projeto de Extensão UFBA: **Jogos Africanos e Ensino de Matemática**
 Produção: **Equipe Ondjango Asili – África e Matemática**
 Elaboração: **Leonardo Fagundes Reis – Bolsista PIBEX 2021–2022**
 Coordenação: **Dra. Simone Maria de Moraes – DMAT/IME**

Comunicação:

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

Tabuleiro do SEEGA

Figura 5 - Tabuleiro do Seega 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: **Leonardo Fagundes Reis** – Bolsista PIBIX 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)