



Regras da BORBOLETA



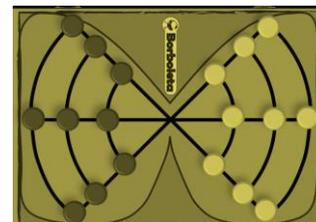
Abaixo as regras e tabuleiro da **Borboleta (Gulugufe)** jogo de **Moçambique**, país africano localizado no sudeste do Continente Africano.

Para começar é necessário o tabuleiro da **Borboleta** e 18 peças, nove para cada jogador, em formatos ou cores diferentes.

Objetivo: Capturar o máximo de peças do adversário.

Figura 1 - Tabuleiro da Borboleta com peças

Fonte: https://www.laab.pro.br/projeto/publicacoes/LAAB_e-book%20Mancalas%20e%20tabuleiros%20africanos-2019.pdf



- Com o tabuleiro vazio, os jogadores decidem quais serão as peças de cada um e que asa da borboleta cada um ocupará no tabuleiro para iniciar o jogo.
- Em seguida cada jogador coloca suas nove peças nas casas de "sua asa".
- Na sequência, por sorteio, o primeiro jogador movimenta uma das três peças adjacentes ao centro do tabuleiro para esta casa.
- A partir daí, cada jogador, alternadamente, movimenta uma de suas peças, em linha reta, para uma casa adjacente vazia.
- A captura ocorre quando um jogador se posicionar, alinhado, em uma casa vizinha à uma do adversário, e nesta linha, a casa seguinte à peça do adversário estiver vazia. Nessa situação o jogador salta a peça do adversário, capturando-a e ocupando a casa vazia.
- Se após uma captura o jogador estiver em posição de uma nova captura, isto pode ser feito, e repetido quantas vezes for possível.
- A captura é obrigatória. O jogador que estiver em condições de capturar e não o fizer, perde a peça para o adversário. A perda de peça pela falta de captura só não ocorre quando o jogador tiver mais de uma opção para a captura. Nessa situação, o jogador pode escolher uma de suas opções de captura e não perde a segunda peça.
- Não está permitido o movimento de retrocesso, ou seja, mover-se para trás, exceto se estiver na asa do adversário e em posição de captura.
- **Atenção:** O movimento de cada de jogador é de avanço à asa do adversário, momento de recuo está permitido nesta asa e apenas para captura.
- O **vencedor** é o jogador que primeiro capturar todas as peças do adversário.

Ficha Técnica:

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

Produção: *Equipe Ondjango Asili – África e Matemática*

Elaboração: *Amanda dos Santos Guimarães – Colaboradora 2019-2020*

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

Comunicação:

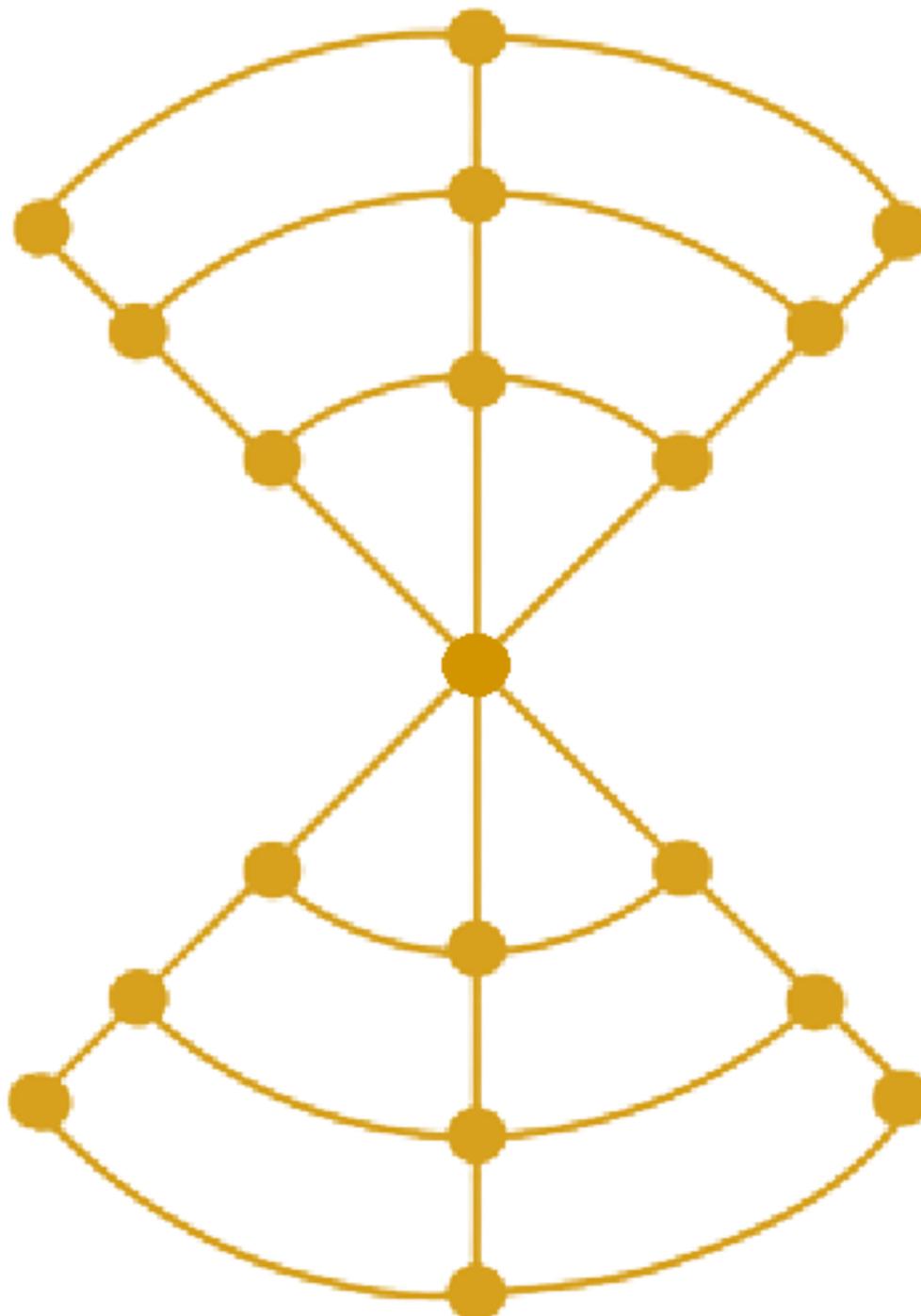
 Site: <https://ondjangoasili.com/>

 E-mail: ondjango.asili@gmail.com

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

Tabuleiro da BORBOLETA

Figura 2 - Tabuleiro da Borboleta



Fonte: Acervo das autoras

Ficha Técnica:

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

Produção: *Equipe Ondjango Asili – África e Matemática*

Elaboração: *Amanda dos Santos Guimarães – Colaboradora 2019-2020*

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)