

## Regras do JOGO DA HIENA



Abaixo as regras e o tabuleiro do **Jogo da Hiena** jogo do **Sudão**, país africano situado no norte do Continente Africano.

O **Jogo da Hiena** é uma **trilha** com **captura por ocupação**, pode ser jogado com **2 a 6 jogadores**.

Para começar são necessárias de **3 a 7 peças**; **1 peça** para cada jogador, com cores distintas, a **"mãe"**, e **1 peça** para ser a **hiena** com formato diferente, além dos **3 estiletos (dados egípcios)** para sortear.

Cada jogador faz a trilha com o objetivo de percorrer o trajeto da aldeia até o poço, como mãe, a primeira retorna à aldeia, liberta e torna-se a hiena e faz a trilha capturando as "mães" que estão no caminho.

Figura 1 - Tabuleiro do Jogo da Hiena

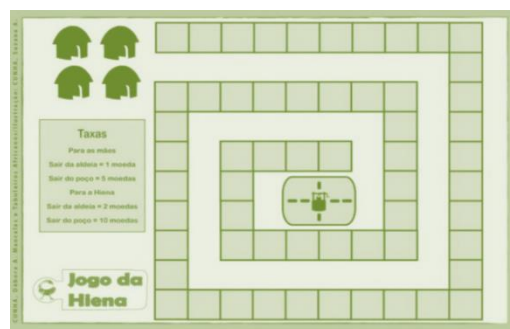
### Objetivo:

Tornar-se a hiena ou não ser capturada por ela.

Fonte: [https://www.laab.pro.br/projeto/publicacoes/LAAB\\_e-book%20Mancalas%20e%20tabuleiros%20africanos-2019.pdf](https://www.laab.pro.br/projeto/publicacoes/LAAB_e-book%20Mancalas%20e%20tabuleiros%20africanos-2019.pdf)

### Jogando:

- Todos jogadores posicionam suas peças **"mães"** no ponto inicial, a **"aldeia"**. Através de sorteio decidem as cores da peça de cada jogador e a ordem em que cada um irá jogar.
- O primeiro jogador lança os 3 estiletos:
  - ◆ Se sair uma única face plana, então o jogador entra na trilha;
  - ◆ Se sair duas faces planas, então o jogador passa a vez para o próximo jogador;
  - ◆ Se sair qualquer outra configuração das faces, o jogador lança os estiletos novamente.
- Para os demais jogadores o esquema de lançamento é o mesmo do 1º jogador.
- Após todos os jogadores entrarem na trilha começa a corrida, seguindo a ordem de entrada e cada jogador percorre um número de casas de acordo como resultado do lançamento dos estiletos.



### 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)



Veja abaixo a pontuação no lançamento dos estiletos:

Lados planos para cima	Nome	Interferência no jogo	
		Nas peças "mãe"	A peça Hiena
1 lado	Tâba	1 moeda de crédito	2 moedas de crédito
2 lados	Yômen	Caminha 2 casas	Caminha 4 casas
3 lados	Rabi	Caminha 4 casas	Caminha 8 casas
Nenhum lado	Seta	Caminha 6 casas	Caminha 12 casas

- Toda a vez que o jogador obtiver **"um lado plano"** no sorteio ele tem o direito de comprar uma moeda ou andar uma casa e jogar novamente.
- Quando o jogador chegar no poço deverá usar as moedas que acumulou sorteando **tâba**, duas moedas para beber água + duas moedas para poder voltar, no total de 4 moedas.
- O primeiro jogador que chegar à aldeia com sua peça **"mãe"**, a troca pela peça **"hiena"** e reinicia o trajeto, pagando duas moedas para entrar na trilha.
- A hiena percorre o tabuleiro com o dobro de velocidade das mães, porém também paga o dobro das taxas.
- O jogador que obteve a peça **"hiena"** é o grande vencedor, e os que conseguirem retornar à aldeia, com as mães em segurança, também saem vitoriosos, perdem os que forem capturados pela hiena.
- A classificação final do jogo é: **1º lugar jogador da peça hiena**; 2º lugar o primeiro jogador a salvar sua mãe, e assim sucessivamente. Os jogadores que tiveram as mães capturadas são desclassificados.

#### 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:

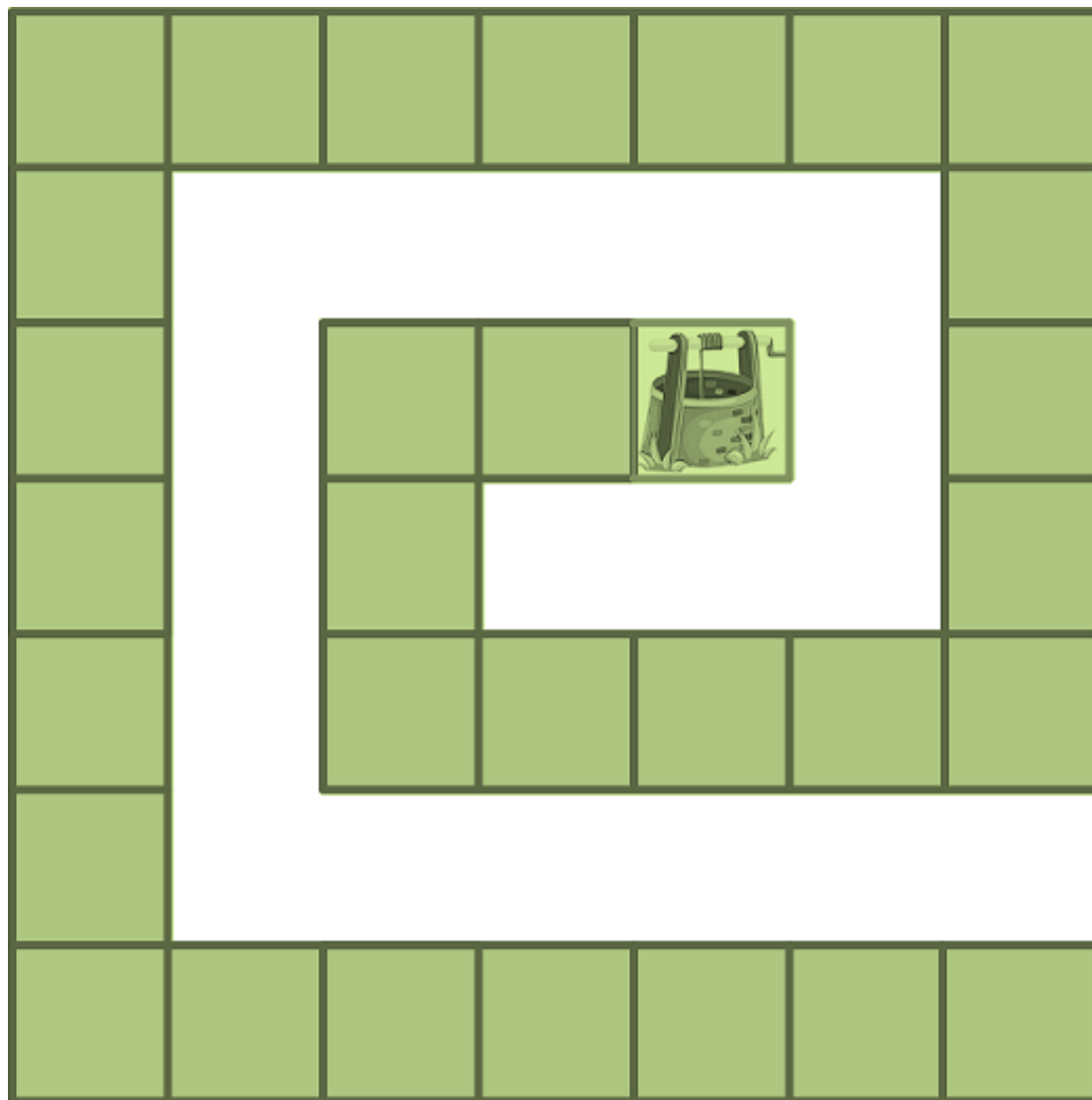
 Site: <https://ondjangoasili.com/>

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

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

# O tabuleiro do JOGO DA HIENA

Figura 2 - Tabuleiro do Jogo da Hiena em um quadriculado 7x7



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)