



Regras do SÎJA EL TÂBA

Abaixo as regras e o tabuleiro do **Sijâ el Tâba** jogo do **Sudão**, país africano situado no norte do Continente Africano.

Para começar é necessário o tabuleiro do **Sijâ el Tâba** (quadriculado retangular 6x10), 12 peças, seis para cada jogador, em formatos ou cores diferentes, e o 3 dados egípcios.

Objetivo: Capturar o máximo de peças do adversário.

Pontuação no lançamento dos dados egípcios: A cada jogada o jogador lança os três dados egípcios e a pontuação é obtida de acordo com o descrito na tabela abaixo:

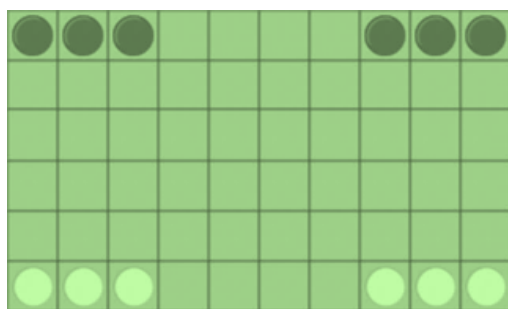
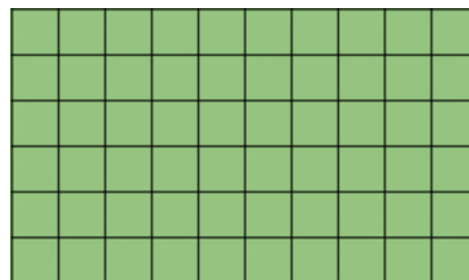
Quantidade de faces planas obtidas no lançamento dos dados	Nome tradicional do sorteio	O que significa no jogo
Uma face plana	Tâba	Ganha uma moeda de crédito
Duas faces planas	Yômen	Caminha duas casas
Três faces planas	Rabi	Caminhar 4 casas
Nenhuma face plana	Seta	Caminhar 6 casas

Preparação:

- O jogo inicia com o tabuleiro vazio.

Figura 1 - Tabuleiro do Sijâ el Tâb vazio

- Os jogadores decidem, através de sorteio, a cor (ou formato) das peças de cada um e quem iniciará a partida.



posição inicial

- O primeiro movimento é colocar as peças no tabuleiro, um jogador coloca suas peças na primeira fileira e outro na sexta fileira, de maneira que ocupem apenas as três casas da extremidade à direita e as três casa da extremidade à esquerda de sua fileira.

Figura 2 - Tabuleiro com peças colocadas na

Ficha Técnica:

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

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

Elaboração: **Mateus da Santana Silva – Bolsista Voluntário 2021--2022**

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

Comunicação:

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

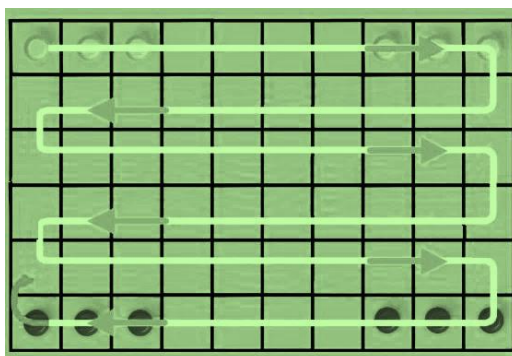
E-mail: ondjango.asili@gmail.com

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

**Jogando:**

- São lançados os 3 dados para se obter "Uma face plana" e assim ganhar um **tâba** (uma moeda), que é a taxa para iniciar os movimentos de qualquer peça do tabuleiro.
- O jogador poderá lançar os dados quantas vezes for necessário para obter a moeda. Todavia, se o jogador tirar "duas faces planes", obtendo um **yômen**, este passa a vez e deve entregar os dados para o outro jogador.
- Quando um jogador consegue um **tâba**, ele tem o direito de começar a partida. Ele deverá jogar novamente os dados, escolher qualquer uma de suas peças e andar a quantidade de casas indicadas na tabela. Após isso, passará a vez para o outro jogador.
- Cada peça precisa pagar um **tâba** para poder se movimentar. Assim, toda vez que o jogador sortear "uma face plana" e conseguir um **tâba**, pode liberar umas de suas peças para movimentar no jogo e jogar os dados novamente.
- Sempre que usar uma moeda (um **tâba**), o jogador poderá jogar novamente os dados. Além disso, pode usar imediatamente ou anotar o saldo e usá-la depois.
- As peças se movimentam de forma sinuosa, como uma cobra se arrastando sobre o tabuleiro. Elas iniciam a caminhada pela direita de cada jogador, sobem para a 2ª linha caminhando à esquerda, sobem à 3ª para a direita, sobem à 4ª para a esquerda, sobem à 5ª para a direita e à 6ª linha, para a esquerda.

Figura 3 - Movimento do jogador de peça clara em uma partida



Fonte: Adaptação da figura encontrada 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: **Mateus da Santana Silva – Bolsista Voluntário 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)



- Caso a peça chegue ao final da 6ª linha, esta desce para a 5ª linha, movendo-se para a direita, desce para a 4ª movendo-se para a esquerda, desce para a 3ª linha, movendo-se para a direita, desce para 2ª linha movendo-se para a esquerda. Como uma peça não pode voltar para sua casa de origem - a primeira linha do jogador - e não pode ir duas vezes à linha do oponente, que é a sexta linha, a peça é obrigada a ficar movimentando-se sinuosamente entre a 2ª e a 5ª linhas, até o final da partida. A figura acima exemplifica o movimento do jogador amarelo.

Atenção:

- Uma peça na sua sexta linha, a 1ª linha do adversário, só poderá se movimentar se não houver peças deste jogador na sua 1ª linha.

Captura:

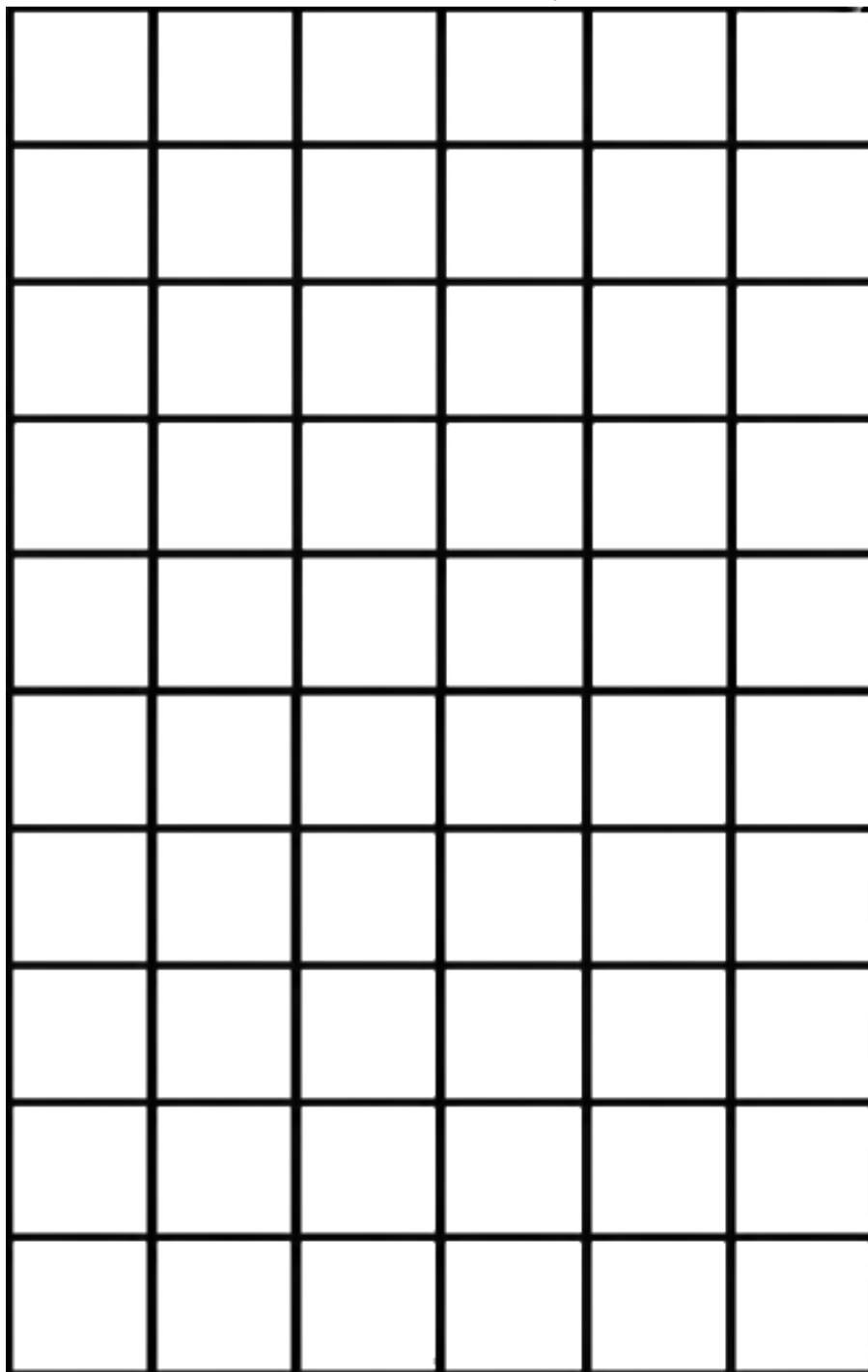
- Ocorre quando uma peça pousar em uma casa ocupada por uma peça adversária. Após a captura a peça adversária é retirada do tabuleiro.
- Quando uma peça parar em uma casa ocupada por uma peça amiga, ou seja, uma peça do mesmo jogador, esta é colocada em cima dela e passa a mover-se junto com ela. Pilhas de duas, três ou quatro peças podem ser feitas, mas se a casa for capturada, o jogador perde todas as peças.
- Para desfazer uma pilha, o jogador deve tirar nos dados "Uma face plana" e pagar um **tâba** (uma moeda). Se já tiver saldo, pode pagar e mover a peça na próxima jogada.
- **O jogador pode utilizar as moedas obtidas nos dados para:**
 - a) Iniciar a movimentação de cada uma de suas 6 peças;
 - b) Desfazer pilhas, feitas com suas próprias peças;
 - c) Trocar a moeda imediatamente pelo direito de andar uma casa (como se comprasse aquela casa);
 - d) Comprar uma casa para somar com o valor obtido nos dados, permitido assim a captura de uma peça adversária. Nesta situação, apenas uma casa pode ser comprada e deve resultar em uma captura.
- O jogo termina quando um jogador captura todas as peças do seu adversário.

Ficha Técnica:Projeto de Extensão UFBA: **Jogos Africanos e Ensino de Matemática**Produção: **Equipe Ondjango Asili – África e Matemática**Elaboração: **Mateus da Santana Silva – Bolsista Voluntário 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 SÎJA EL TÂBA

Figura 4 - Tabuleiro Sîja el Tâba



Fonte: Acervo dos autores

Ficha Técnica:

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

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

Elaboração: **Mateus da Santana Silva – Bolsista Voluntário 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)