



Regles del Owaré

Com en tots els jocs molt estesos, hi ha multitud de regles casolanes del wari. Les que aquí s'exposen són les regles internacionals unificades, avalades per la Oware Society de Londres, que s'usen en els campionats de tot el món.

Material

Per a jugar es necessita un tauler compost de dues files de sis forats (camps) cadascun. Opcionalment el tauler pot tenir dos forats més, més grans, un a cada extrem (dipòsits). A més, es necessiten 48 peces (llavors), i 2 jugadors.

Posició inicial

Es posen quatre llavors en cadascun dels dotze forats.

4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4

Objectiu

Capturar més llavors que l'oponent.

Camps

Els sis forats que té davant cada jugador li pertanyen, i constitueixen els seus camps.

Moviment

Per torns, cada jugador pren totes les llavors d'un dels seus camps i les reparteix (sembra) d'una en una en sentit contrari a les agulles del rellotge pels camps següents, sense saltar-se cap.

4	4	4	5	5	5
4	4	4	4	0	5

→

4	4	4	5	5	5
4	4	4	4	0	5

En el cas que a la casella d'origen (d'on es van agafar les llavors) hi hagués 12 o més (graner), en donar la volta completa al tauler, el clot inicial s'ha de saltar i deixar buit. En cas que hi hagués suficients llavors per a donar dues o més voltes al tauler, en cada volta se salta el forat inicial. És a dir, en acabar la jugada el camp inicial ha de quedar buit.

0	0	0	8	2	0
6	1	7	0	14	8

→

1	1	1	9	4	2
7	2	8	1	0	10

Captura

Quan l'última llavor d'una sembra acaba en un camp contrari i amb la posada hi ha dues o tres llavors, el jugador que mou captura les llavors que hi ha en aquest forat, i també en els forats anteriors consecutius del camp contrari en els quals hi hagi dues o tres llavors. Si un forat deixa de ser del camp contrari o deixa de tenir dues o tres llavors, la captura s'acaba.

6	0	0	2	1	2
4	0	0	1	3	1

→

6	0	0	2	2	3
4	0	0	1	0	2

→

6	0	0	2	0	0
4	0	0	1	0	2

Les llavors capturades es treuen del joc i se les queda el jugador que les ha capturat. Si el tauler té dipòsits, les deixa en el seu, el de la seva dreta.

No és obligatori fer una sembra que porti a una captura, però si es fa s'ha de capturar, excepte en un cas: si un jugador fa una sembra que provocaria una captura de totes les llavors del camp contrari, no captura res. Mai s'ha de deixar al contrincant sense llavors.

0	0	0	1	1	1
1	1	2	0	4	0

→

0	0	0	2	2	2
1	1	2	0	0	1

Subministrament obligatori

Si un jugador es queda sense llavors en el seu camp, l'altre està obligat a fer una sembra que deixi com a mínim una llavor en el camp contrari, de manera que aquest pugui continuar jugant. Si el contrincant es queda sense llavors, se li han de proporcionar sempre que sigui possible.

0	0	0	0	0	0
0	1	2	0	4	0

→

0	0	0	1	1	1
0	1	2	0	0	1

Fi de partida

En el cas anterior, si un jugador no té llavors en el seu camp, l'altre no pot fer cap sembra tal que li doni llavors, la partida s'acaba i el jugador que té llavors en el seu camp les afegeix a les que hagi capturat.

0	0	0	0	0	0
0	1	2	0	1	0

Quan una posició en què hi ha llavors en els dos camps es repeteix cíclicament sense que els jugadors puguin o vulguin evitar-ho, la partida s'acaba i cada jugador afegeix les llavors que hi ha en el seu camp a les quals hagi capturat.

0	0	0	0	1	1
1	1	0	0	0	0

Guanyador

A l'haver 48 llavors en joc, gana qui captura 25 o més. En cas que tots dos jugadors acabin la partida amb 24 llavors, aquesta és un empat.