

Ouri

Descrição

Família de jogos de tabuleiro jogados em todo o mundo, com um papel importante em muitas sociedades africanas e asiáticas. O jogo faz-se num tabuleiro de 6×2 cavidades, com uma cavidade adicional em cada extremo do tabuleiro designadas por armazéns. O jogo é indicado para jogadores com idade superior a 5 anos.

Objetivo

Conseguir mais peças que o adversário, deslocando peças para o próprio armazém ou capturando as peças do adversário.

Regras

- O jogo inicia-se com quatro peças em cada cavidade, exceto no armazém. O tabuleiro com seis cavidades deverá ficar localizado à frente do jogador, o armazém deste jogador encontra-se à sua direita. O sentido do jogo é o sentido anti-horário.
- Cada jogador pode mover apenas as peças que estão do seu lado - conjunto de seis cavidades e respetivo armazém.
- O jogador que inicia o jogo recolhe de uma das suas casas todas as sementes e distribui-as, uma a uma, pelas casas seguintes, no sentido anti-horário (nos armazéns não é colocada nenhuma semente).
- Enquanto tiver casas com mais do que uma semente, o jogador não pode mexer em casas que contenham apenas uma.
- Se a última semente ficar numa casa do adversário e esta ficar com duas ou três sementes, elas podem ser capturadas ou seja, são colocadas no armazém do jogador. Se as casas antes da última (onde foi colocada a última semente) tiverem duas ou três sementes e pertençam ao adversário, o jogador deve capturá-las e colocar as sementes no seu armazém. Este procedimento deve ser repetido até encontrar uma casa que não esteja nestas condições (possui uma ou mais de três sementes).

- Quando, ao depositar a última semente numa casa do adversário, ela ficar com quatro ou mais sementes, não é possível capturá-las, passando o jogo para o adversário.
- Se um movimento deixar o jogador sem sementes, o adversário é obrigado a fazer um movimento que deixe sementes do lado oposto.
- Um jogador é vencedor se tiver a maioria das sementes.
- Se um jogador ficar sem sementes e o adversário não puder jogar de modo a deixar sementes nas suas casas, o jogo acaba e o adversário recolhe no seu armazém as sementes que restam nas suas casas. O vencedor é o jogador com mais sementes.
- Quando há poucas sementes no tabuleiro e se entra numa situação de jogadas que se repetem ciclicamente, cada jogador recolhe no armazém respetivo as sementes das suas casas e vence o jogador que tiver acumulado mais sementes.

Número de Jogadores: 2.

Material de jogo: 1 tabuleiro de madeira Jogo Mancala/Ouri e 48 peças.