

REGRAS DO JOGO OURI

Material:

- 48 sementes, pedras, avelãs (qualquer coisa pequena);
- tabuleiro com 14 buracos;
- duas pessoas.

Objectivo:

O objectivo do jogo é recolher mais sementes que o adversário.

Todas as sementes têm o mesmo valor, e, vence o jogador que obter 25 (ou mais) sementes.

Regras:

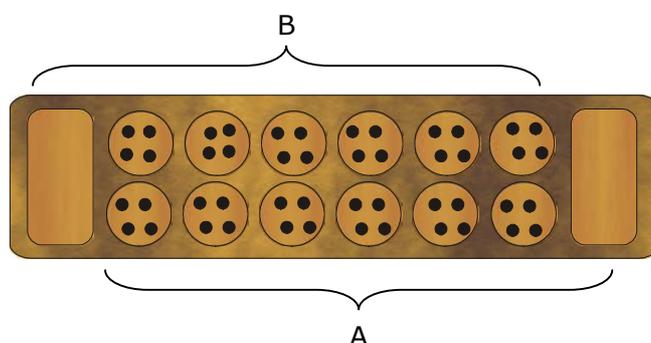
O tabuleiro é composto por duas filas de seis buracos aos quais se chamam casas e dois buracos maiores nas extremidades designados por depósitos. Estes depósitos servem para colocar as sementes capturadas ao adversário ao longo do jogo.

Cada jogador escolhe o seu lado do tabuleiro. Para decidir quem começa, um dos jogadores esconde uma semente numa das mãos, se o outro adivinhar correctamente em que mão está começa o jogo.

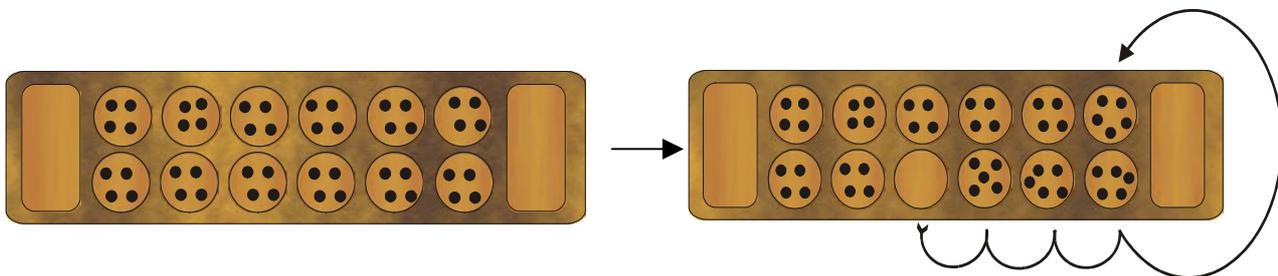
Os jogadores sentam-se frente a frente e o depósito que lhe pertence é o que está à sua direita.

Movimentos

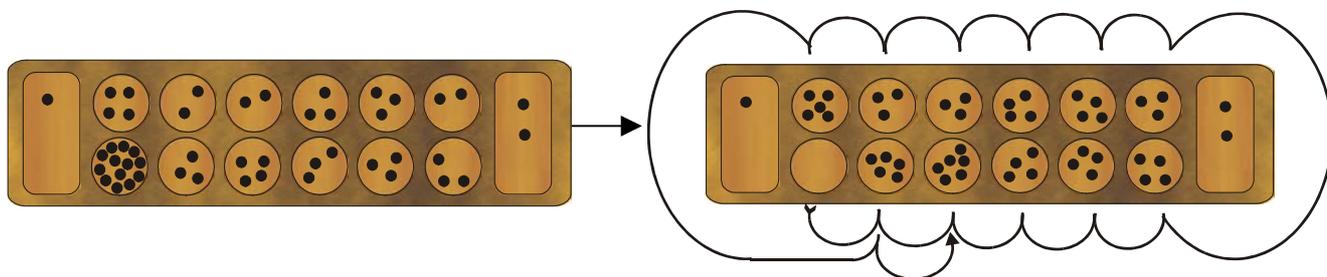
No início do jogo são colocadas 4 sementes em cada uma das doze casas.



O jogador que abre o jogo colhe todas as sementes de um dos seus buracos e distribui uma a uma nos buracos seguintes, no sentido anti-horário (sentido contrário ao do ponteiro do relógio). Esta regra mantém-se para todas as jogadas.



Se a casa contiver mais do que 12 sementes, o jogador dá uma volta completa ao tabuleiro e saltando a casa donde partiu.



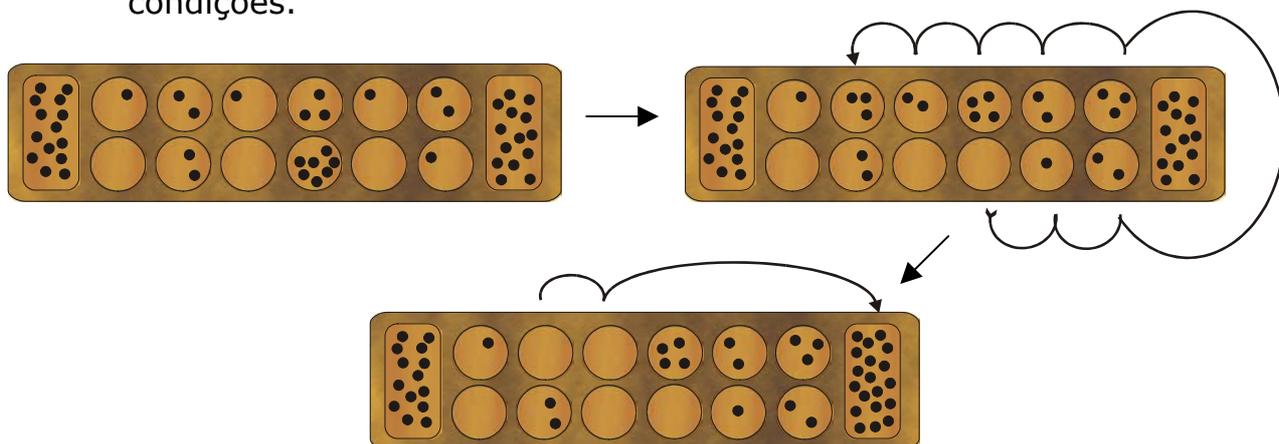
O jogador não pode mexer nas casas que contenham apenas uma semente enquanto tiver casas com mais sementes.

Capturas

A captura é a última parte do movimento:

Se ao depositarmos a última semente numa casa do adversário e esta contenha duas ou três sementes (contando com a semente que acabámos de depositar), podemos capturá-las. Isto é, retiramos todas as sementes e guardamo-las no nosso depósito.

Sempre que as casas anteriores à última tiverem duas ou três sementes e pertençam ao adversário podemos e devemos capturá-las, até que encontremos uma casa que não cumpra alguma destas condições.

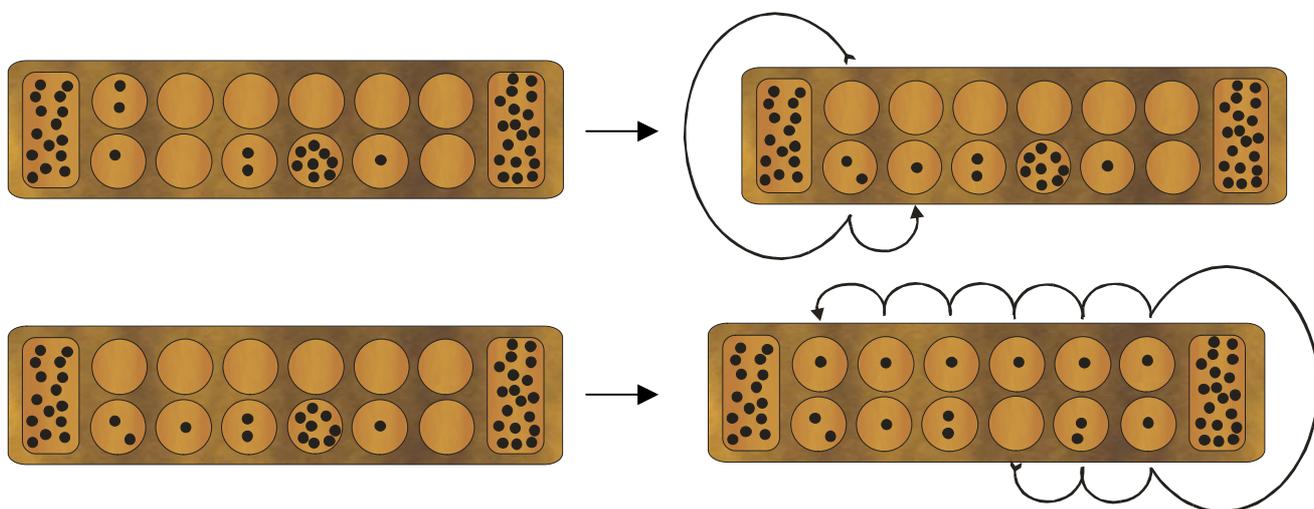


Se ao depositarmos a última semente numa casa do adversário e esta contenha quatro ou mais sementes (contando com a semente que acabámos de depositar), não podemos capturá-las. Passando o jogo para o adversário.

Regras Suplementares

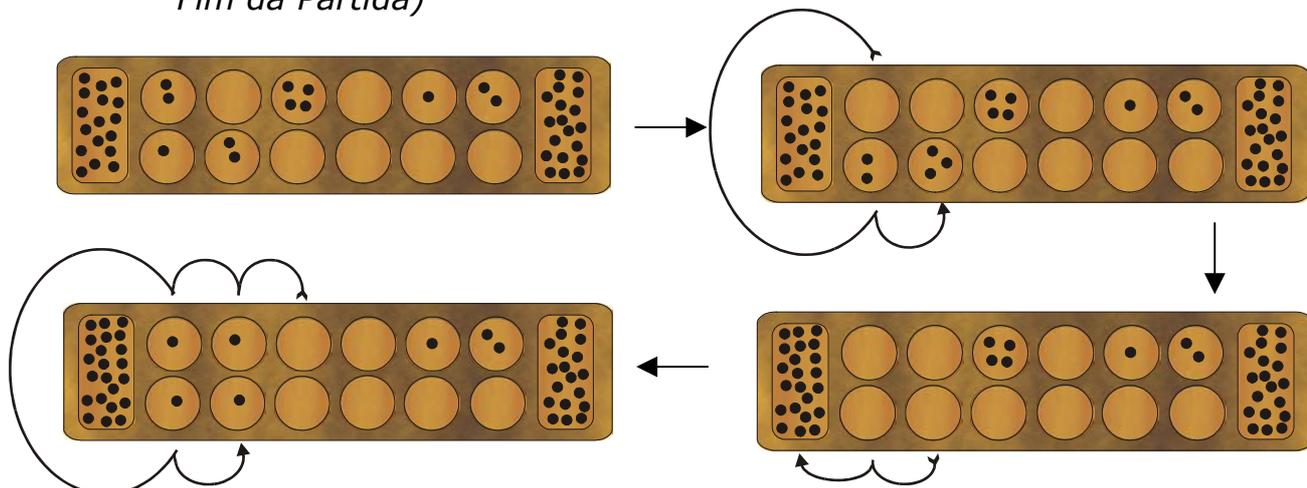
As regras suplementares aplicam-se quando um dos jogadores fica sem sementes:

- Se ao realizar um movimento o jogador fica sem sementes o adversário é obrigado a efectuar um movimento que introduza sementes no seu lado;



- Se um jogador realizar uma captura e deixar o adversário sem sementes, este (jogador que efectuou a captura) vê-se obrigado (no caso de ter sementes que o permitam) a jogar de forma a introduzir sementes nas casas do adversário.

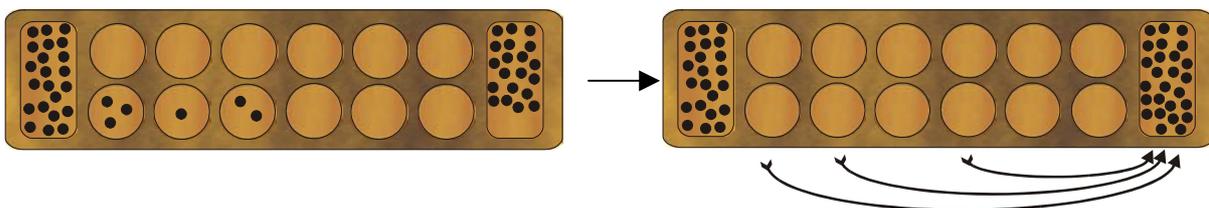
Nota: Se o jogador não tiver sementes finaliza a partida (ver ponto Fim da Partida)



Fim da Partida

Quando um jogador capturar a maioria das sementes — 25 ou mais — a partida finaliza e esse jogador ganha.

Quando um jogador fica sem sementes e o adversário não pode jogar de forma a introduzir sementes nas casas deste jogador, a partida termina e o adversário recolhe as sementes que estão nas suas casas para o seu depósito. Ganha quem tiver um maior número de sementes.



Quando a partida está a finalizar e ficam poucas sementes no tabuleiro criando uma situação que se repete ciclicamente, sem que os jogadores possam ou queiram evitá-lo, cada jogador recolhe as sementes que se encontram nas suas casas e colocam-nas nos respectivos depósitos. Ganha quem tiver mais sementes.

