

JOGO OURI

Regras e objetivos

Material: Tabuleiro com 12 buracos e 48 sementes, ou outros objectos pequenos tais como avelas ou pedras.

Numero de Jogadores: 2

Objetivo : O objetivo do jogo é recolher mais sementes que o adversário. Todas as sementes têm o mesmo valor, e, vence o jogador que obtiver 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 corretamente 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.

No início do jogo são colocadas 4 sementes em cada uma das doze casas. O jogador que abre o jogo recolhe 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 mante-se para todas as jogadas.

Se a casa contiver mais que doze sementes, o jogador dá uma volta completa ao tabuleiro, saltando a casa de onde partiu.

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

A captura é a última parte de um movimento: se ao depositarmos a última semente numa casa do adversário e esta contenha duas ou três sementes (contando com a semente que acabamos de depositar), podemos capturá-las ou seja 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 algumas destas condições.

Se ao depositarmos a última semente numa casa do adversário e ficar com 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 são aplicadas quando um dos jogadores fica sem sementes:

Se ao realizar um movimento o jogador ficar sem sementes o adversário é obrigado a efetuar um movimento que introduza sementes no seu lado.

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

Nota: se o jogador não tiver sementes finaliza a 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 nas suas casas para o seu depósito.

Ganha quem tiver o maior número de sementes.

Organização:

Curso de animação sociocultural