

OWARE

☆☆☆☆
COMPLESSITÀ: ALTA



SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo è catturare più semi dell'avversario.

REGOLE

- Il tavoliere è composto da due file di sei case, più due "granai" posti ai lati del tavoliere. Ogni giocatore controlla le case di una delle file e un granaio, in cui deporrà i pezzi catturati all'avversario.
- Al proprio turno, il giocatore sceglie una delle sue case, ne estrae tutti i semi, e li distribuisce nelle case adiacenti, uno per casa, descrivendo un percorso antiorario.
- Non viene deposto alcun seme nella casa da cui i semi sono stati prelevati.
- Il giocatore cattura dei semi quando la buca in cui colloca l'ultimo seme è una casa del campo avversario e contiene 2 o 3 semi, compreso quello appena deposti. Inoltre cattura anche i semi delle case precedenti se anch'esse rispondono alle stesse condizioni.
- Quando un giocatore non ha più semi nel proprio campo, il suo avversario è obbligato a giocare una mossa che gliene apporti almeno uno.
- È vietato giocare una mossa che catturi in un solo colpo, per effetto di una presa multipla, tutti i semi del campo dell'avversario. Se un giocatore effettua per errore una mossa del genere, o se non dispone di altre mosse, allora la mossa resta giocata ma non viene effettuata alcuna presa.

LA PARTITA TERMINA

- quando un giocatore ha catturato almeno 25 dei 48 semi di partenza;
- per "carestia": quando un giocatore non ha più semi nel proprio campo e tocca a lui muovere. In tal caso l'avversario conquista tutti i semi restanti;
- per "indeterminazione": quando restano in gioco troppo pochi semi perché sia ormai possibile qualsiasi presa. In questo caso ciascun giocatore recupera il seme o i semi che restano nel suo campo.



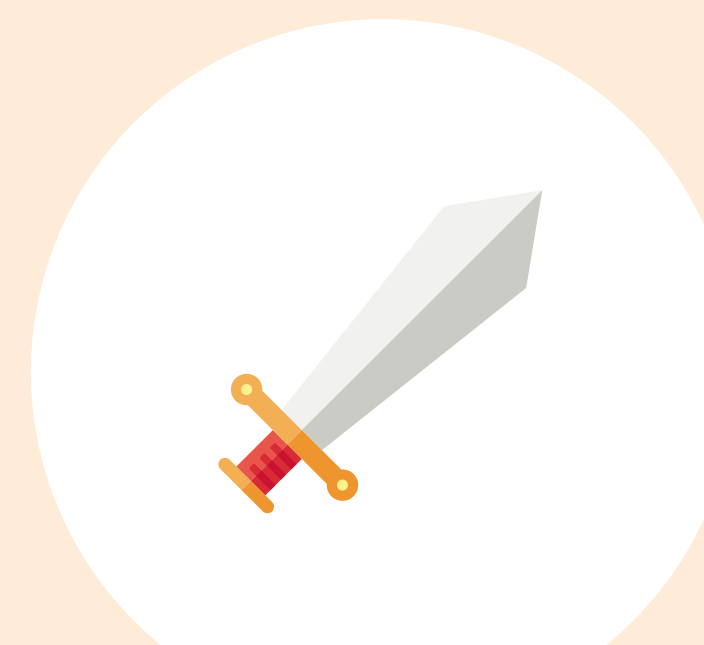
GIOCATORI: 2



ETÀ: 8 +



DURATA:
10-300 min



STRATEGIA:
MOLTO ALTA



FORTUNA:
ININFLUENTE