

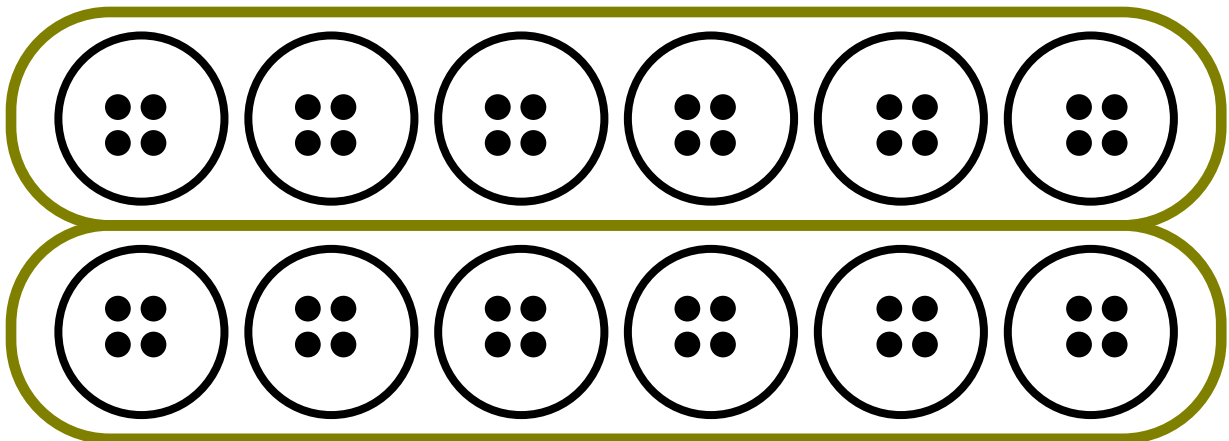
OWARE

REGUŁY GRY OWARE

PLANSZA

Planszę do Oware tworzy dwanaście pól w dwóch rzędach po sześć pól. Rząd sześciu pól bliżej gracza to jego własne terytorium. Każde z pól przed rozpoczęciem gry zawiera po cztery kamienie (kulki, bierki, ang. seeds) dając w sumie liczbę 48. Kamienie przed rozpoczęciem gry nie należą do żadnego z graczy.

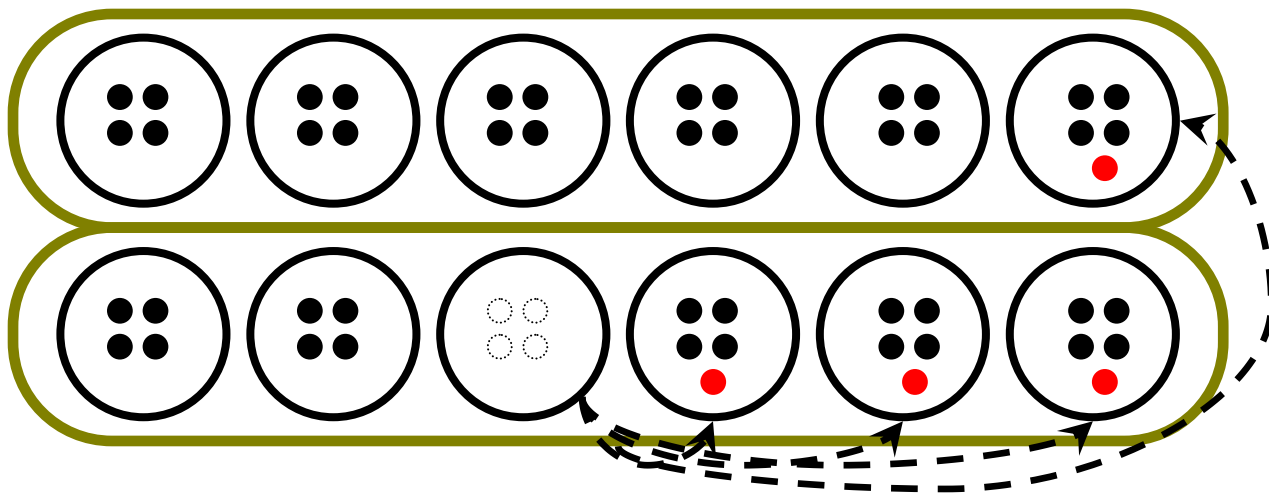
Plansza z kamieniami przed rozpoczęciem gry



RUCHY KAMIENI

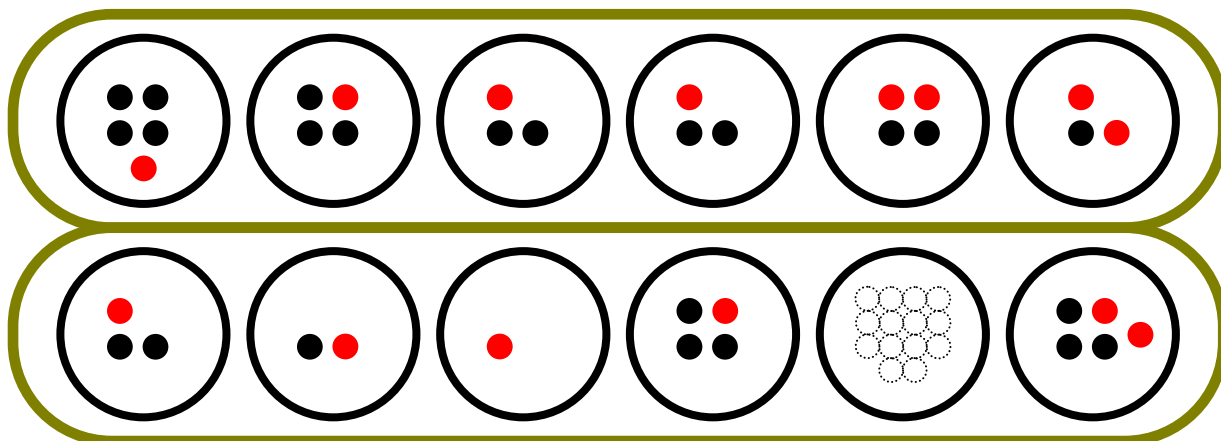
Przed rozpoczęciem gry gracze wybierają tego, który zacznie. W kolejnych grach zaczyna wygrywający. Gracze wykonują swoje posunięcia na zmianę. W pierwszym ruchu gracz zbiera wszystkie kamienie z jednego (dowolnego) z pól na swoim terytorium (6 pól najbliższej gracza). Następnie wyklada je (rozsiewa) po jednym do każdego z kolejnych pól, poruszając się przeciwnie do wskazówek zegara. Pierwszy kamień ląduje w pierwszym polu po prawej stronie, a kolejne w każdym następnym.

Wykładanie kamieni w pierwszym ruchu



Wyjątkiem jest sytuacja, w której zagrywane pole zawiera więcej niż 11 kamieni. Wykładając kamienie na kolejnych polach dochodzimy po pełnym obejściu planszy do pola, z którego rozsiewanie zaczęliśmy. Pole to jest omijane i kolejne kamienie wykładane są dalej począwszy od następnego w kolejności.

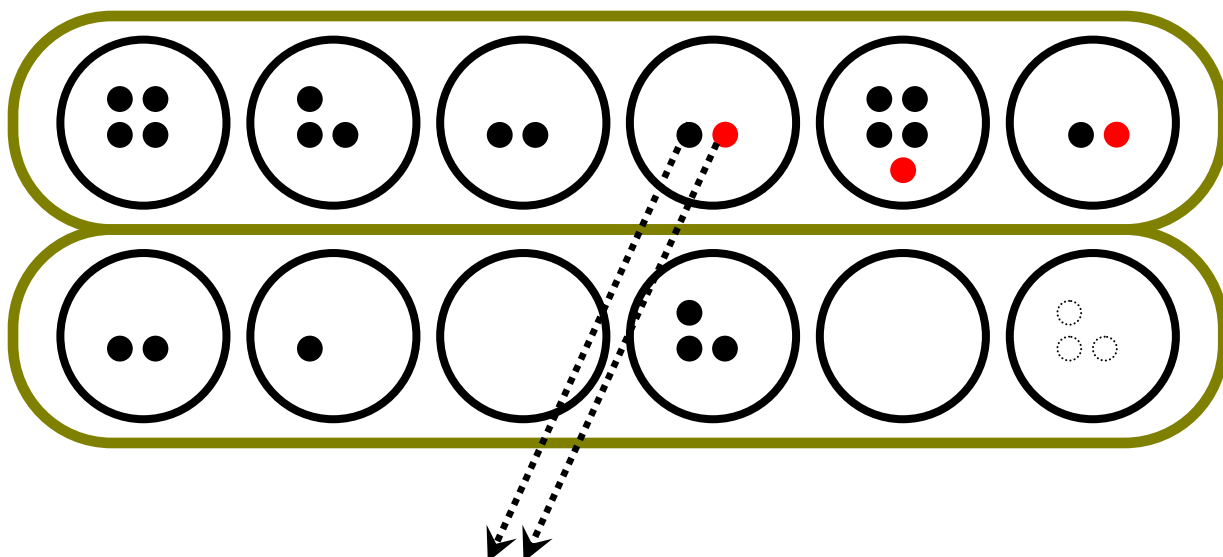
Omijanie własnego pola



PRZEJMOWANIE KAMIENI (BICIE)

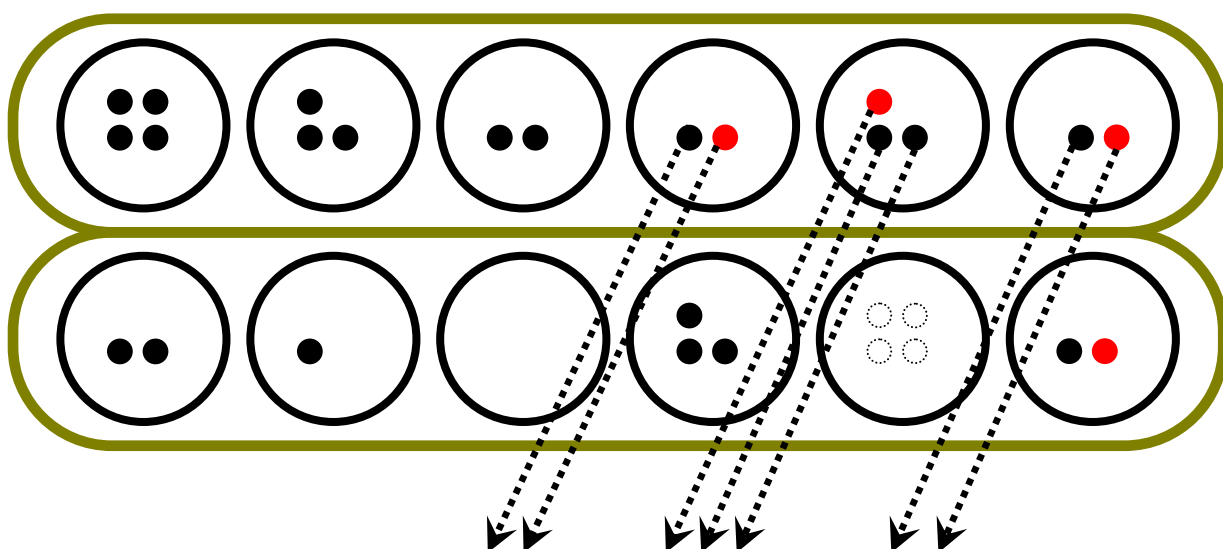
Jeżeli ostatni kamień wykładany jest na terytorium przeciwnika i razem z obecnymi już na polu tworzy liczbę dwa lub trzy – ruch kończy się przejęciem (biciem) wszystkich tych kamieni.

Przejmowanie kamieni (bicie)



Jeżeli ostatni kamień ląduje na polu dając przejście (bicie) a poprzednie w kolejności pola również zawierają dwa lub trzy kamienie (w dowolnej kombinacji) – kamienie te również są przejmowane (wielokrotne bicie).

Wielokrotne bicie



RUCH ZABRONIONY

Jeśli po ruchu (przejęciu kamieni) gracz przeciwny nie ma ani jednego kamienia do zagrania na swoim terytorium – ruch taki jest zabroniony i należy zagrać inaczej, tak by pozostały jakieś kamienie na terytorium przeciwnika. Jeżeli ruch taki jest niemożliwy, gracz u którego znajdują się wszystkie pozostałe kamienie na planszy dodaje je do swoich przejętych kamieni i gra się kończy.

CEL GRY

Celem gry jest przejęcie (zabicie, ang. capture) jak największej ilości kamieni. Pierwszy z graczy który przejmie 25 kamieni wygrywa grę. Możliwy jest remis, kiedy każdy z graczy przejmie po 24 kamienie.

KONIEC GRY

Gra kończy się gdy jeden z graczy przejmie 25 lub więcej kamieni. Kiedy w końcówce gry pozostałe w grze kamienie poruszają się dookoła planszy nie zmieniając układu i nie dając nadziei na przejęcie przez dłużej niż dwie pełne rundy gra się kończy a gracze dodają do swoich przejętych kamieni te, które pozostały na ich terytoriach.

POWODZENIA

KONTAKT

Mancala Games

mankala@mankala.pl