



WARI

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători se întrec în a reuși să obțină cel mai mare număr de pietricele, punându-le în 12 găuri săpate în pământ.

MATERIALE

48 pietricele sau monede, fasole, semințe... dacă sunteți în casă, cartonașe și creion sau plastilină, sau un cofraj de ouă.

PREGĂTIRE

Trebuie săpate în pământ două rânduri de câte 6 găuri fiecare. La capetele rândurilor se fac două găuri mai groase, una pentru jucător, care se numesc „grânare” și folosesc pentru păstrarea capturilor. Dacă nu se poate săpa în pământ, se pot construi găurile din plastilină, sau se pot folosi cofrajele de ouă, sau se pot desena găurile pe un cartonaș...

CUM SE JOACĂ

La începerea jocului se pun 4 pietricele în fiecare din cele 12 găuri. Cei doi jucători se așează în așa fel încât să aibă în față unul din cele două rânduri de găuri: rândul lui. Când îi vine rândul, jucătorul ia toate pietricelele care se găsesc într-o gaură și pune câte una în găurile următoare, în sensul invers al acelor de ceasornic: dacă, de ex, la începutul jocului ia cele 4 pietricele din gaura numărul 10, va lăsa una în gaura 11, alta în gaura 12, una în gaura 1 și ultima în gaura 2. Apoi vine rândul adversarului. De fiecare dată când o pietricică este pusă într-o gaură a adversarului, care conținea 1 sau 2 pietricele, făcându-le să se înmulțească la 2 sau 3, jucătorul capturează toate pietricelele din gaură (inclusive cele pe care de abia le-a pus) și le pune în „grânarul” lui. Dacă și gaura precedentă este a adversarului cu 2 sau 3 pietricele, le ia și pe acelea, și așa mai departe, până când va fi vorba de găurile adversarului cu 2 sau 3 pietricele. Când un jucător nu are pietricele în propriile găuri și este rândul lui, partida a luat sfârșit. Adversarul pune în propriul grânar toate pietricelele pe care le are în găurile lui.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul cu cele mai multe pietricele în grânar.

VARIANTE - INDICAȚII

Unele variante ale acestui joc, se referă la sfârșitul partidei. Una din ele se referă la faptul că un jucător nu mai are pietricele și trebuie să mute, rândul trece la altul, care, cu prima mișcare trebuie să pună pietricele în găurile jucătorului care nu putea să mute, pentru a-i câștiga dreptul de a continua jocul. Dacă nu poate reuși cu o singură mișcare, jocul se termină. Alte variante spun că nu se poate câștiga din prima partida respectivă. Unii joacă însemnând atâtea puncte, cu câte pietre are mai mult decât cele ale adversarului, la sfârșitul fiecărei partide: dacă, de ex, un jucător termină cu 14 pietricele în grânarul lui și adversarul lui are 34, acesta din urmă, are 20



puncte. Se joacă mai multe partide, până când unul din jucători ajunge la un punctaj prestabilit. Fiecare partidă este începută de cel care a câștigat-o pe precedentă, dacă se dorește mai echitabil, se începe pe rând. Un alt mod de a juca mai multe partide zice ca, la sfârșitul fiecărei partide, fiecare pierde pietricelele care se găsesc în propriul grânar și pune 4 în fiecare din găurile lui. Dacă avansează, le pune în găurile adversarului și devin ale lui. Dacă în ultima gaură se pun câteva pietricele pentru unul, cel a cărui e gaura, pune 3. Dacă se pun 2 pentru 1, este a celui care a câștigat ultima partidă. Câștigă cel care ajunge să aibă un anumit număr de găuri succesive: 10, 11 sau chiar 12.