

Reglas del wari (aualé)

Como en todos los juegos muy extendidos, hay multitud de reglas caseras del wari. Las que aquí se exponen son las reglas internacionales unificadas, sancionadas por la *Oware Society* de Londres, que se usan en los campeonatos de todo el mundo. También son llamadas *abapa* (correcto, en lengua twi).

Material

Para jugar se necesita un tablero compuesto de dos filas de seis agujeros (*casas*) cada una.

Opcionalmente el tablero puede tener dos agujeros más, más grandes, uno a cada extremo (*depósitos*).

Además, se necesitan 48 piezas (*semillas*), y 2 jugadores.

Posición inicial

Se ponen cuatro semillas en cada uno de los doce agujeros.

4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4

Objetivo

Capturar más semillas que el oponente.

Campos

Los seis agujeros que tiene delante cada jugador le pertenecen, y constituyen su *campo*.

Movimiento

Por turnos, cada jugador toma todas las semillas de una casa de su campo y las reparte (*siembra*) de una en una en sentido contrario a las agujas del reloj por las casas siguientes, sin saltarse ninguna.

4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4

 \Rightarrow

4	4	4	5	5	5
4	4	4	4	0	5

En el caso de que en la casa de origen (de donde se cogieron las semillas) hubiera 12 o más (*granero*), al dar la vuelta completa al tablero, el hoyo inicial se debe saltar y dejar vacío. En caso que hubiera suficientes semillas para dar dos o más vueltas al tablero, en cada vuelta se salta el agujero inicial. Es decir, al acabar la jugada la casa inicial ha de quedar vacía.

0	0	0	8	2	0
6	1	7	0	14	8

 \Rightarrow

1	1	1	9	4	2
7	2	8	1	0	10

Captura

Cuando la última semilla de una siembra acaba en una casa del campo contrario y con la puesta hay dos o tres semillas, el jugador que mueve captura las semillas que hay en este agujero, y también en los agujeros anteriores consecutivos del campo contrario en los que haya dos o tres semillas.

Si un agujero deja de ser del campo contrario o deja de tener dos o tres semillas, la captura se acaba.

6	0	0	2	1	2
4	0	0	1	3	1

 \Rightarrow

6	0	0	2	2	3
4	0	0	1	0	2

6	0	0	2	0	0
4	0	0	1	0	2

Las semillas capturadas se sacan del juego y se las queda el jugador que las capturó. Si el tablero tiene depósitos, las deja en el suyo, el de su derecha.

No es obligatorio hacer una siembra que lleve a una captura, pero si se hace se debe capturar, excepto en un caso: si un jugador hace una siembra que provocaría una captura de todas las semillas del campo contrario, no captura nada. *Nunca se debe dejar al contrincante sin semillas*

0	0	0	1	1	1
1	1	0	2	4	0

 \Rightarrow

0	0	0	2	2	2
1	1	0	2	0	1

Suministro obligatorio

Si un jugador se queda sin semillas en su campo, el otro está obligado a hacer una siembra que deje como mínimo una semilla en el campo contrario, de manera que éste pueda seguir jugando. *Si el contrincante se queda sin semillas, se le deben proporcionar siempre que sea posible.*

0	0	0	0	0	0
1	1	0	2	4	0

 \Rightarrow

0	0	0	1	1	1
1	1	0	2	0	1

Fin de partida

En el caso anterior, si un jugador no tiene semillas en su campo, y el otro no puede hacer ninguna siembra tal que le dé semillas, la partida se acaba y el jugador que tiene semillas en su campo las añade a las que haya capturado.

0	0	0	0	0	0
1	1	0	2	1	0

Cuando una posición en que hay semillas en los dos campos se repite ciclicamente sin que los jugadores puedan o quieran evitarlo, la partida se acaba y cada jugador añade las semillas que hay en su campo a las que haya capturado.

0	0	0	0	1	1
1	1	0	0	0	0

Ganador

Al haber 48 semillas en juego, gana quien captura 25 o más. En caso que ambos jugadores acaben la partida con 24 semillas, ésta es un empate.