

O JOGO DO OURI

1. MATERIAL

- 48 sementes (ou outros objetos pequenos, tais como avelãs ou pedras).
- Tabuleiro com 14 buracos (como no esquema seguinte), 2 dos quais são designados por depósitos, onde se guardam as capturas que ocorrem durante uma partida, e os restantes 12 são designados por casas, estando divididos em duas filas de seis, cada uma pertencendo a um jogador.

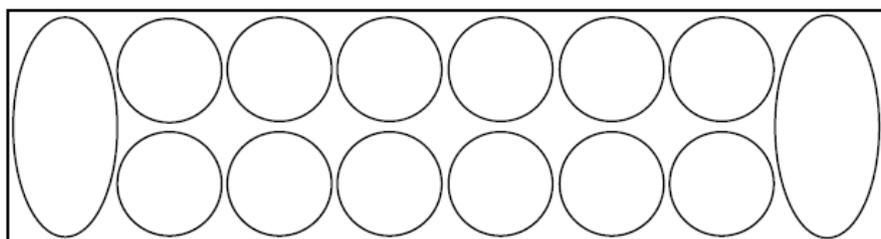


Fig. 1

2. OBJETIVO

O Ouri é um jogo de captura. O objetivo do jogo é capturar mais sementes que o adversário. Quando isso ocorre, o jogo pode terminar de imediato com a vitória do jogador que conseguiu este objetivo. Vence o jogador que obtiver 25 (ou mais) sementes.

Como o número de sementes iniciais é par, é possível que a partida termine num empate, mas entre jogadores que não sejam mestres, este resultado não é comum.

3. REGRAS

No tabuleiro existem duas filas, cada uma com seis buracos circulares, chamados casas, nos quais se encontram as sementes em jogo. Cada extremidade do tabuleiro é ocupada por um buraco maior, designado por depósito, destinado a guardar as sementes capturadas ao adversário ao longo do jogo.

Participam dois jogadores e estes jogam alternadamente. O depósito de cada um é o que fica à sua direita.

MOVIMENTOS

No início do jogo são colocadas 4 sementes em cada uma das doze casas, perfazendo um total de 48 sementes. Obtemos, assim, o tabuleiro seguinte.

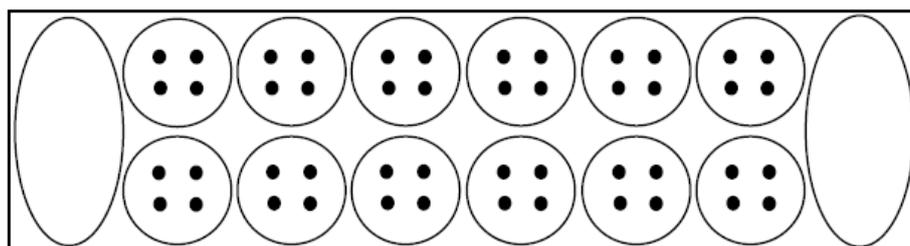


Fig. 2

Os jogadores, como na maioria dos jogos de tabuleiro, jogam alternadamente. Uma jogada consiste em escolher uma casa sua, recolher as sementes na sua mão e semeá-las no tabuleiro. O ato de semear consiste em: **o jogador começa na casa à direita daquela que escolheu e coloca 1 semente por cada casa no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio** (se o jogador escolheu a sua casa mais à direita, a primeira casa que recebe 1 semente é a casa do adversário imediatamente à frente).

O jogador que abre o jogo colhe todas as sementes de um dos seus buracos e distribuí-las, uma a uma, nos buracos seguintes, no sentido anti-horário. Esta regra mantém-se para todas as jogadas.

Por exemplo, se o primeiro jogador (consideramos nestes esquemas que o primeiro jogador possui sempre a linha de casas inferior) escolhe a segunda casa a partir da esquerda, obtemos o tabuleiro seguinte.

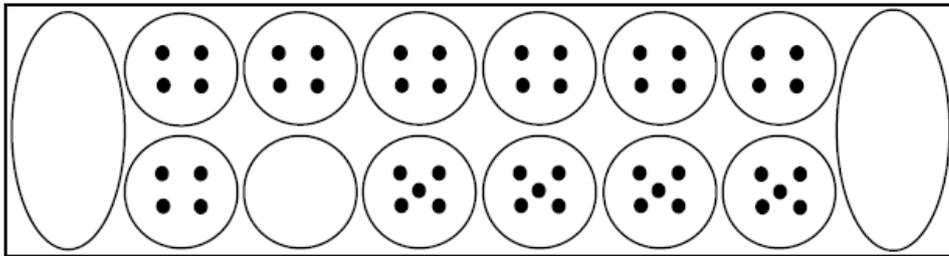


Fig. 3

Por outro lado, se o primeiro jogador escolhe a quinta casa a partir da esquerda, obtemos o tabuleiro seguinte.

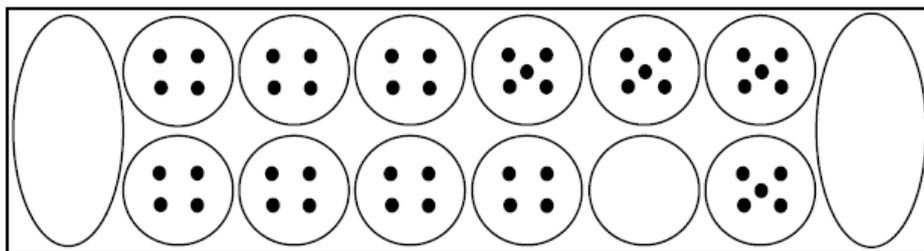


Fig. 4

Quando uma **casa contiver 12 ou mais sementes**, o jogador dá uma volta completa ao tabuleiro, **saltando a casa donde partiu**. No esquema seguinte ilustra-se um exemplo onde o primeiro jogador semeia a partir de uma casa com 13 sementes.

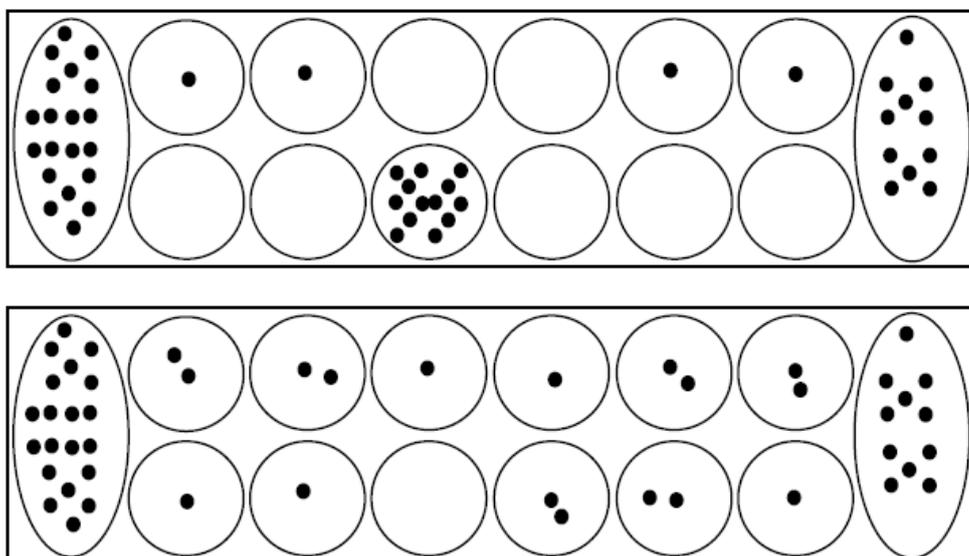


Fig. 5

Existe uma restrição sobre a casa que cada jogador pode escolher: **não pode tirar as sementes das casas que contenham apenas uma**, enquanto houver casas com duas ou mais. No esquema seguinte, o primeiro jogador, caso fosse a sua vez de jogar, apenas podia escolher uma das duas casas com 2 sementes. Por outro lado o segundo jogador teria de escolher uma casa com 1 semente dado não ter outra opção.

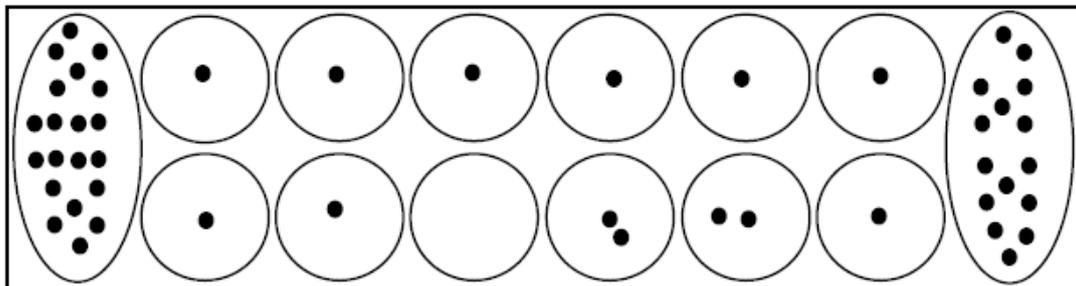


Fig. 6

CAPTURAS

As capturas ocorrem, se certas condições forem satisfeitas quando o semear termina. Os jogadores capturam sementes nas situações seguintes:

- a) Quando, ao colocar a última semente numa casa do adversário, esta ficar com duas ou três sementes, o jogador retira-as e coloca-as no seu depósito.
- b) Se a(s) casa(s) anterior(es) a essa também tiver(em) duas ou três sementes, o jogador captura-as e guarda-as no seu depósito. A captura é interrompida na casa que não tenha esse número de sementes.

Vejamos alguns esquemas que exemplificam situações onde é possível os jogadores capturarem sementes.

No esquema seguinte o primeiro jogador escolhe semear a terceira casa a partir da esquerda e neste caso serão capturadas 9 sementes, as que estão assinaladas a branco.

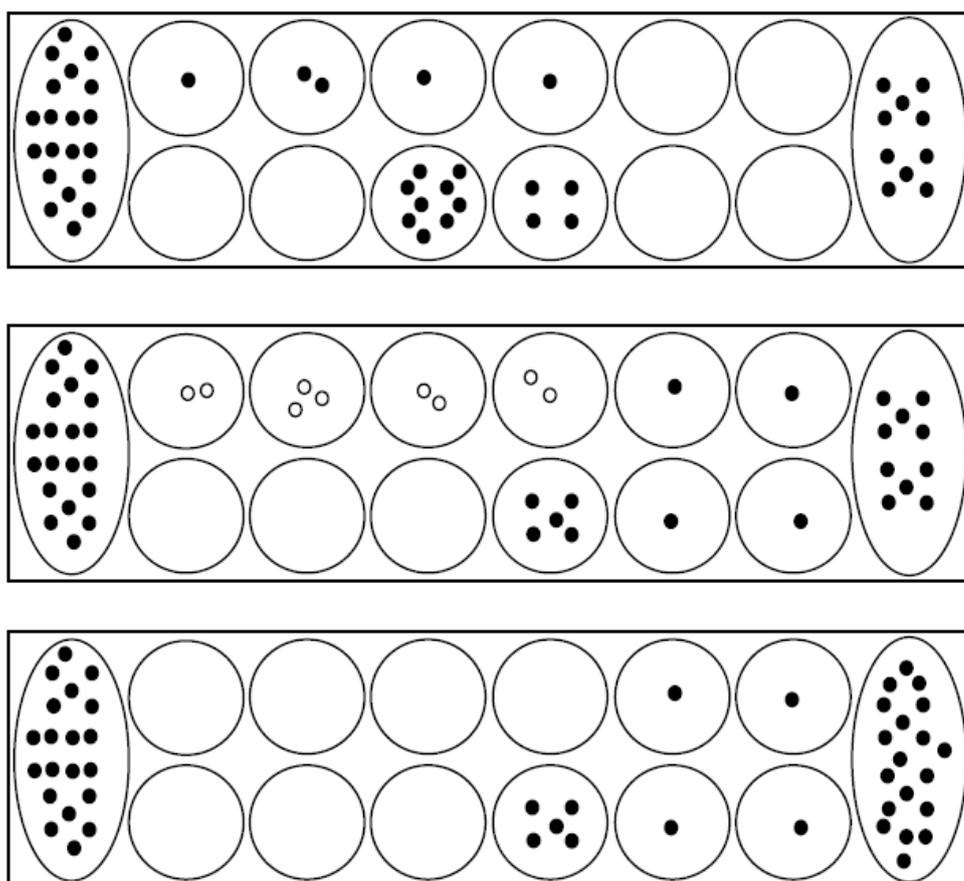


Fig. 7

NOTAS:

a) Se, ao depositar a última semente na casa do adversário, esta fica com quatro ou mais sementes, o jogador não as pode capturar. Se a casa estiver vazia e ficar com uma semente após a jogada, também não haverá captura.

b) Se o semear terminar na linha de casas do próprio jogador, mesmo que essa casa tenha 2 ou 3 sementes, também não haverá qualquer captura.

4. REGRAS SUPLEMENTARES

As regras suplementares aplicam-se **quando um dos jogadores fica sem sementes:**

a. Quando um jogador realiza um movimento e fica sem sementes, o adversário é obrigado a efetuar uma jogada

em que introduza uma ou várias sementes do lado desse jogador.

No exemplo seguinte, o primeiro jogador é obrigado a jogar a sua terceira casa a partir da esquerda, pois é a única forma de introduzir sementes na linha adversária.

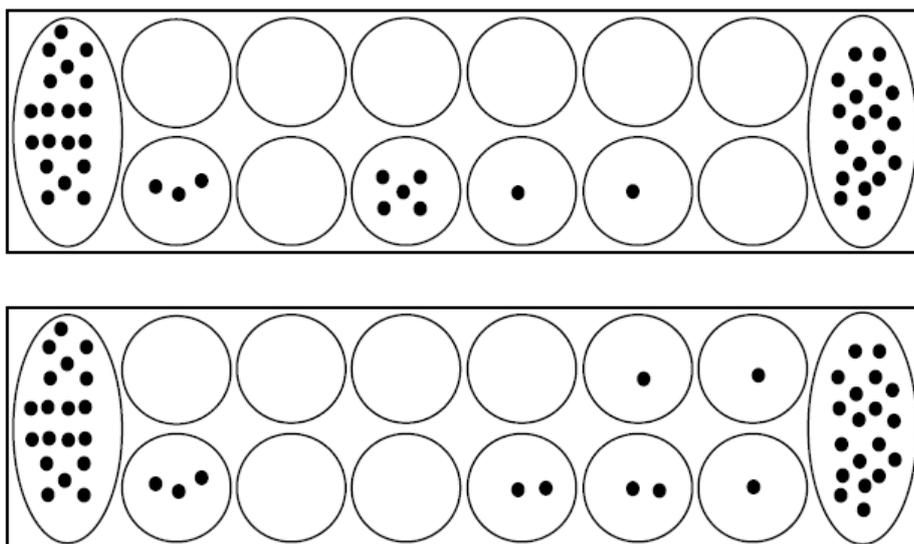


Fig. 8

b. Se um jogador realiza uma captura e deixa o adversário sem sementes, é obrigado a jogar novamente, de forma a introduzir uma ou várias sementes nas casas dele.

5. 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 algumas sementes nas casas desse jogador (ver esquema seguinte), a partida termina e o adversário recolhe as sementes que estão nas suas casas para o seu depósito. Ganha quem tiver um maior número de sementes.

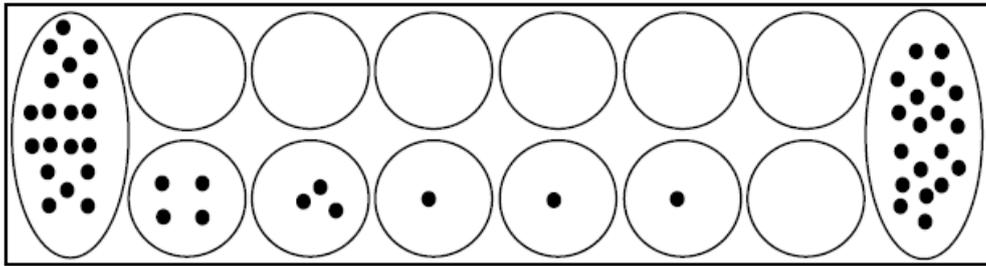


Fig. 9

Quando existem poucas sementes no tabuleiro e se cria uma situação que se repete ciclicamente, sem que os jogadores possam ou queiram evitá-lo, cada jogador recolhe as sementes que se encontram nas suas casas e coloca-as nos respectivos depósitos.

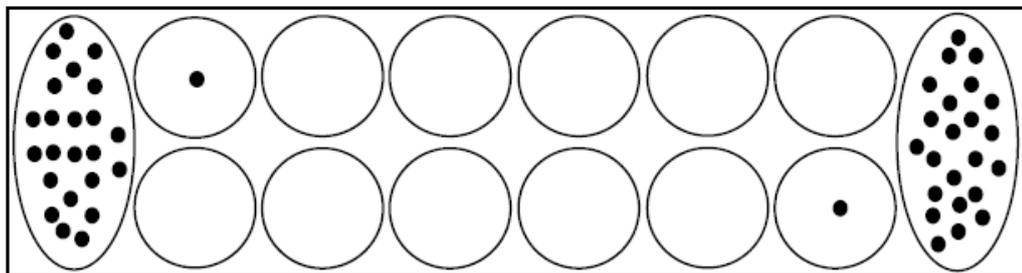


Fig. 10