

Astratti PerGioco

Newsletter #21 | 17 giugno 2022 | www.pergioco.net



Wari

Wari



Il Wari è un gioco che appartiene alla famiglia dei Mancala e ne rappresenta la variante più diffusa al mondo. Lo si gioca con le stesse regole in gran parte dell’Africa, ma anche nei Caraibi. E’ noto con moltissimi nomi (Owari, Oware, Weri, Ouril, Awele, Aware, Warri, Awari, ecc.). Molti altri giochi della famiglia dei Mancala derivano dal Wari (Ba-awa, Hoyito, ecc.).

Il gioco è composto da un tavoliere comprendente 12 buche, dette “case”, disposte su due file parallele di 6 case ciascuna, e due case più grandi dette “granai” (una per ogni giocatore) e da 48 pezzi (“semi”). La realizzazione pratica di questo materiale è molto variabile; occorre tuttavia che le case siano incavate, per contenere i pezzi, e che questi ultimi siano facili da prendersi in mano e maneggiarsi rapidamente (generalmente vengono utilizzati veri e propri semi, ma anche sassolini o conchiglie, pezzetti di legno o altri piccoli oggetti).



Il granaio alla destra di ciascun giocatore è quello di sua pertinenza. La posizione iniziale è quella riprodotta nel diagramma che segue: ci sono 4 semi in ogni casa e i due granai (destinati a contenere i semi catturati) sono vuoti. I semi non appartengono a nessuno dei due giocatori, ma vengono manovrati alternativamente da entrambi. Chiamiamo convenzionalmente i due giocatori Nord e Sud e le case di loro pertinenza a, b, c, d, e, f (“campo” del Nord) e A, B, C, D, E, F (“campo” del Sud).



Ciascun giocatore effettua una mossa per volta. La mossa consiste nello scegliere una casa non vuota del proprio campo, prendere in mano tutti i semi che contiene in quel momento e distribuirli (“seminarli”) uno per ciascuna delle case successive in senso antiorario (granai esclusi). La casa prescelta, al termine di questa operazione, rimane completamente vuota. Le case oggetto di semina possono appartenere anche al campo

avversario.

Supponiamo che il giocatore Sud, alla prima mossa, decida di muovere dalla casa E: preleva i quattro semi e li distribuisce in senso antiorario nelle case F (del proprio campo), a, b, e c (del campo avversario). Al termine della mossa la nuova situazione sul tavoliere è quella riprodotta nel diagramma seguente.

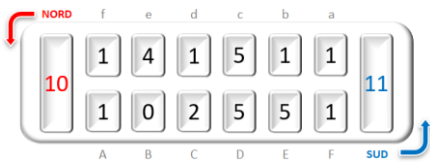


Può capitare di ritornare, continuando il giro in senso antiorario, a posare semi nel proprio campo. Tuttavia, se il numero dei semi fa sì che chi sta seminando ritorni, dopo un giro completo, alla casa del proprio campo da cui era partito, il giocatore salta questa casa senza posarvi nulla e continua la sua distribuzione nelle case successive. Ciò avviene giocando una casa che contiene più di 11 semi.



Nella situazione riprodotta qui sopra il giocatore Sud gioca la casa B, contenente 13 semi. Li distribuisce, nell’ordine, nelle seguenti case: C, D,

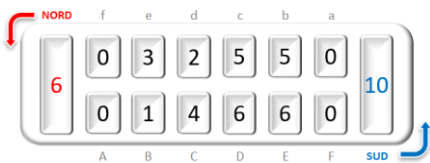
E, F, a, b, c, d, e, f, A, C e D. La casa di partenza (B) viene saltata e rimane vuota. La nuova situazione è riprodotta qui sotto:



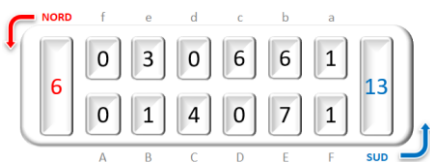
Può anche capitare, anche se raramente, che un giocatore effettui più di due giri, se i semi che sta distribuendo sono più di 22: in tal caso salta nuovamente la casa di partenza.

Il giocatore cattura dei semi quando la casa in cui colloca l'ultimo seme è una casa del campo avversario che contiene 2 o 3 semi, compreso quello appena depostovi. Il giocatore allora prende i semi di questa casa, poi cattura anche i semi della casa precedente (se anch'essa appartiene al campo avversario e contiene 2 o 3 semi). Il giocatore continua in tal modo a prendere semi delle case precedenti finché esse rispondono alle medesime condizioni. Quando una delle case precedenti a quella in cui è stato collocato l'ultimo seme non presenta più le caratteristiche richiamate (perché è nel campo di chi sta effettuando la cattura o perché non contiene né 2 né 3 semi), la presa multipla si arresta.

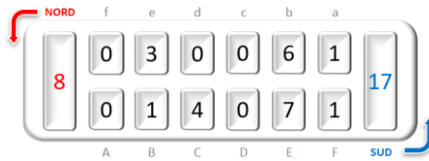
Nella situazione riprodotta nel diagramma seguente il giocatore Sud gioca la casa D, raccoglie i 6 semi e li distribuisce nelle case E, F, a, b, c e d.



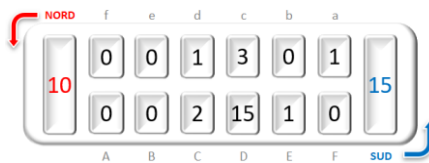
Al termine della mossa la casa d contiene 3 semi: il giocatore Sud li cattura e la nuova situazione è la seguente:



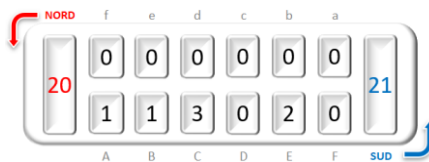
Nella situazione del diagramma seguente il giocatore Sud gioca la casa D, raccoglie i 6 semi e li distribuisce nelle case E, F, a, b, c e d. Al termine della mossa la casa d contiene 3 semi e la casa c ne contiene 2: il giocatore Sud cattura i semi di entrambe le case (5 complessivamente) e la nuova situazione è riprodotta nel diagramma successivo.



Nell'esempio seguente il giocatore Sud gioca la casa D ed al termine della mossa cattura i semi contenuti nelle case b ed a (5 in tutto).



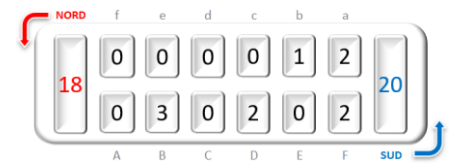
Quando un giocatore non ha più semi nel proprio campo, il suo avversario è obbligato a giocare una mossa che gliene apporti almeno uno. Nell'esempio riprodotto qui sotto il giocatore Sud è obbligato a giocare la casa E.



E' vietato giocare una mossa che catturi in un solo colpo, per effetto di una presa multipla, tutti i semi del campo 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.

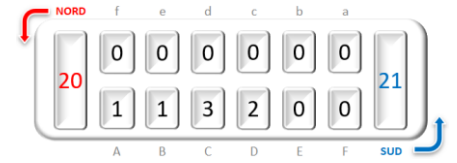
Nell'esempio del diagramma in alto a destra il giocatore Sud non può giocare F, perché catturerebbe in un

colpo solo tutti i semi del giocatore Nord.

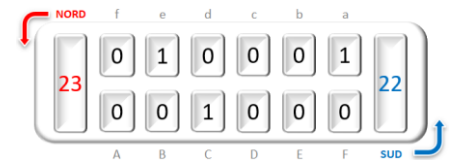
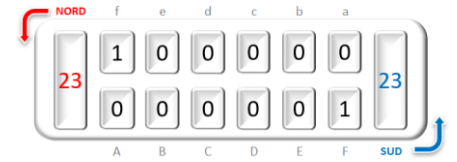


La partita termina: a) quando un giocatore ha catturato almeno 25 dei 48 semi; b) per "carestia": quando un giocatore non ha più semi nel proprio campo e tocca a lui muovere. In tal caso l'avversario conquista tutti i semi restanti; c) per "indeterminazione": quando restano in gioco troppo pochi semi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

Nell'esempio riprodotto qui sotto il giocatore Sud non può apportare semi all'avversario: la partita termina per "carestia" e Sud raccoglie i 7 semi restanti.



Negli esempi riprodotto nei diagrammi che seguono non è più possibile alcuna cattura: le partite hanno così termine per "indeterminazione" e ciascun giocatore raccoglie i semi del proprio campo.



Testi e diagrammi
a cura di Marino Carpignano
Contatti: pergioco@pergioco.net

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta la pagina www.pergioco.net/wari.html.