

WARI

JUEGO DE ESTRATEGIA PARA 2 JUGADORES
MUY FÁCIL, DESDE LA MÁS TIerna INFANCIA

BREVE HISTORIA

Se trata de una de las múltiples variantes de los juegos de semillas de la familia de los wari (ver glosario al final del libro). Se juega en un mancala de dos hileras, como el awalé. Pero el wari es más fácil que el awalé y pueden disfrutar de él también los más pequeños.

PARA JUGAR NECESITAS

- Un mancala de dos filas de seis hoyos con un granero en cada extremo. Puedes usar el tablero del awalé añadiendo dos cuencos o dos hoyos a modo de graneros.
- Cuarenta y ocho semillas.



LAS REGLAS

EMPIEZA LA PARTIDA

Los jugadores colocan cuatro semillas en los doce hoyos del wari. Los graneros están vacíos.

La hilera que hay delante del jugador y el granero situado a su derecha son su campo.

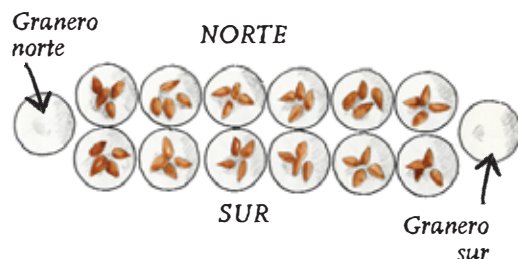
SEMBRAR

Por turnos, cada jugador coge todas las semillas de uno de los hoyos de su campo. Después las siembra de una en una en todos los hoyos siguientes avanzando en sentido contrario a las agujas del reloj. No tiene que pasar por los graneros, salvo si puede almacenar semillas.

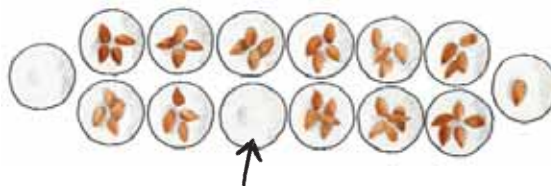
ALMACENAR

Se pueden almacenar semillas cuando al jugador que siembra, una vez que ha sembrado en el último hoyo de su fila, a la derecha, sólo le queda una semilla en la mano. Ésta no se siembra, sino que se almacena directamente. Si no es así, el jugador no deja ninguna semilla en el granero y sigue sembrando en el campo contrario.

POSICIÓN DE SALIDA



LA COSECHA



El jugador del sur siembra las semillas en este hoyo y guarda una en su granero.

FIN DE LA PARTIDA

La partida se acaba cuando uno de los jugadores ya no puede seguir jugando. Gana el que haya almacenado más semillas.

LA VARIANTE AFRICANA

Tradicionalmente, para almacenar, hay que citar un proverbio o un dicho adecuado.

OBJETIVO DEL JUEGO:
almacenar la mayor cantidad de semillas posible

Si el público aprueba la frase del jugador, éste puede almacenar la semilla, si no, tendrá que sembrarla en el campo contrario. Esta versión es difícil, pero te proponemos una variante: para poder almacenar una semilla, hay que decir una palabra relacionada con un tema convenido con anterioridad, por ejemplo, un oficio, una ciudad o el nombre de un animal... Se puede decidir también la letra del alfabeto por la que empezarán esas palabras. No se puede repetir la misma palabra. Si un jugador no sabe ninguna, o se equivoca o repite una que ya se ha dicho, deberá sembrar la semilla en el campo contrario.

RESUMIENDO

- Sembrar y almacenar son las dos etapas principales de este juego.
- Para almacenar hay que pensárselo bien antes.