

WARRI

Presentazione

Il “Warri” è il principale gioco dell’Africa e dei Caraibi. Può essere chiamato “gli Scacchi del Terzo Mondo”, sebbene sia più veloce e vivace degli Scacchi. Storicamente appartiene alla famiglia dei più antichi giochi del mondo, la famiglia dei giochi tipo Mancala detti “di-fosse-e-ciottoli”, che hanno avuto origine nell’antico Egitto, circa 3500 anni fa.

Il Gioco

La tavola per giocare a Warri è costituita da due righe di sei avvallamenti, detti “case” (il termine africano “Warri” significa appunto “casa”). Ad ogni estremità del tavoliere c’è un avvallamento più grande per i semi catturati¹ (perline, fagioli, monetine, ciottoli, pietre, ecc. a seconda della particolare “versione” del gioco). I giocatori sono due. Ciascun giocatore può muovere solo da una delle sei case del suo lato e cattura solo nelle sei case del lato dell’avversario. Ad ogni giocatore è consentita una sola mossa per turno. Le giocate si conducono in senso antiorario. Il gioco comincia con 4 semi in ciascuna casa e finisce quando uno dei giocatori cattura più di 24 semi. Sono possibili le patte (ciascun giocatore cattura 24 semi).

Il Diagramma #1.1 mostra la posizione di apertura, con i giocatori e le loro case di cattura indicati come X e Y² e le altre case etichettate da A ad F da avanti a dietro. Le lettere maiuscole si riferiscono alle case di X, le minuscole a quelle di Y.

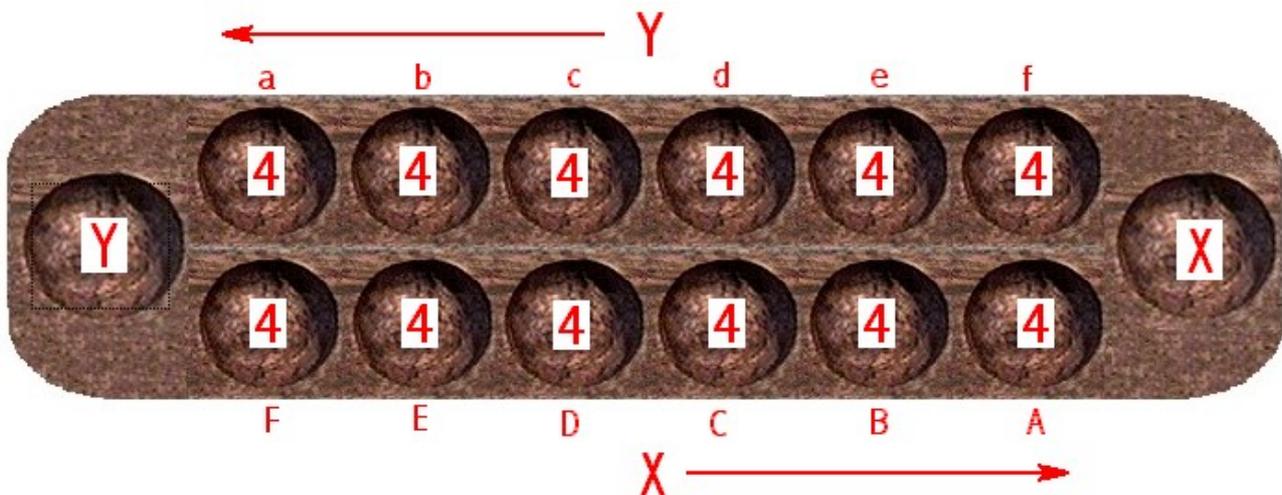


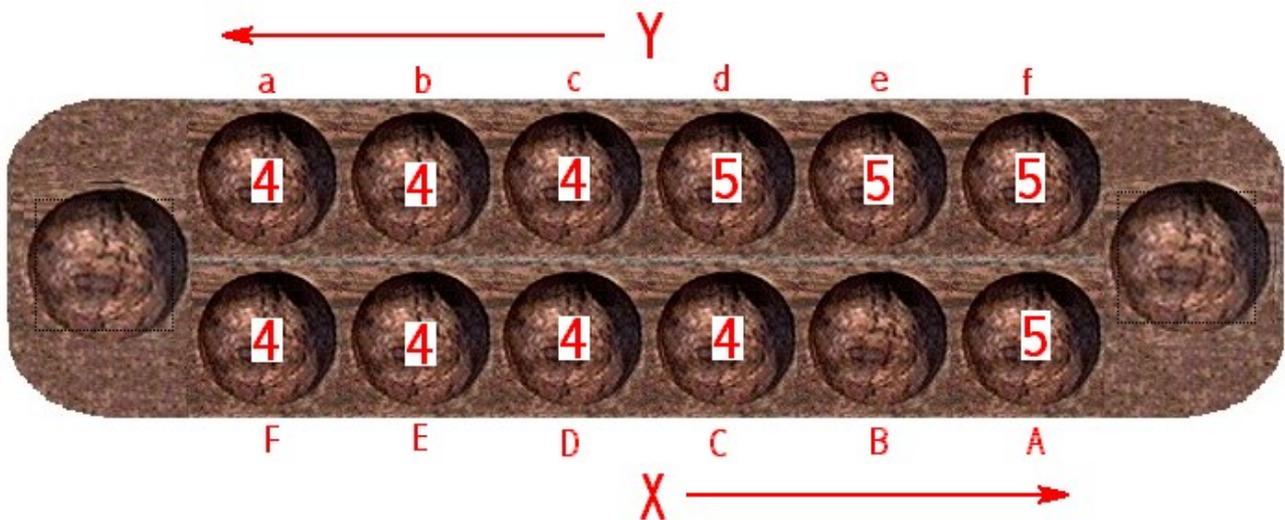
Diagramma #1.1

¹ Questo non è necessariamente vero, dato che molte varianti adottano tavolieri anche molto diversi per forma, numero di righe, numero di buche, per la presenza o meno delle case per i semi catturati e loro posizione... n.d.t.

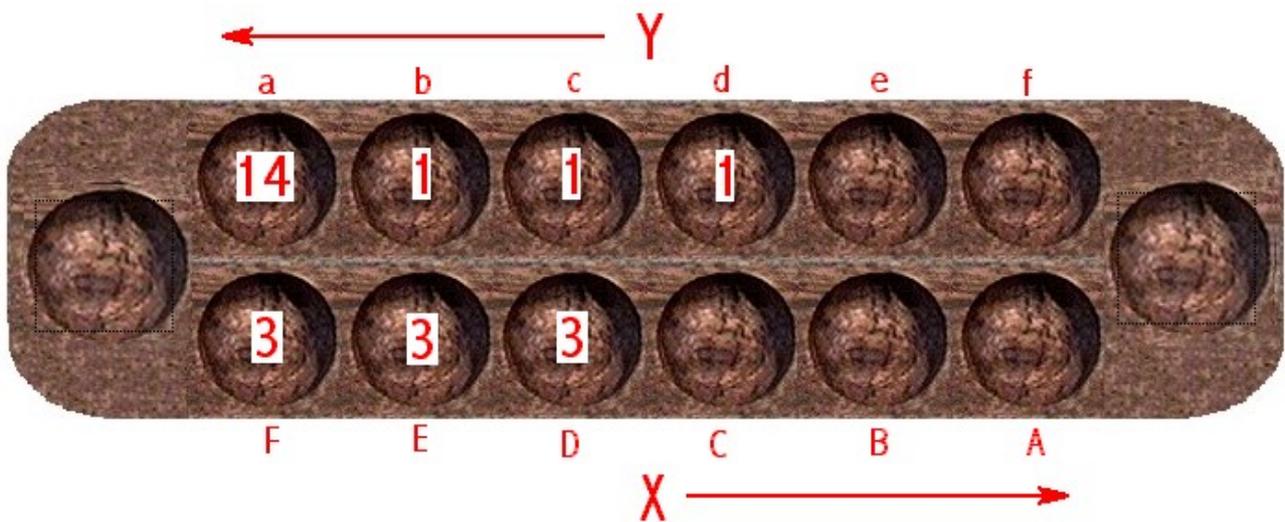
² Un altro modo molto diffuso di chiamare i due giocatori è Nord e Sud (ovvero N ed S).

Le Mosse

Il giocatore può muovere da una qualunque delle sue sei case, eccetto quelle vuote. La mossa consiste nel prendere tutti i semi nella casa e nel piazzarli (“seminarli”) in senso antiorario uno per volta in ciascuna casa successiva. Pertanto, se X apre con la sua casa **B**, la posizione finale sarà quella riportata nel diagramma #1.2.



Se un giocatore muove partendo da una casa con abbastanza semi da ritornare al punto di partenza (12 o più semi), detta “granaio”, la casa di partenza viene saltata e lasciata vuota. Per esempio, nella seguente posizione Y gioca a,



e il risultato sarà:

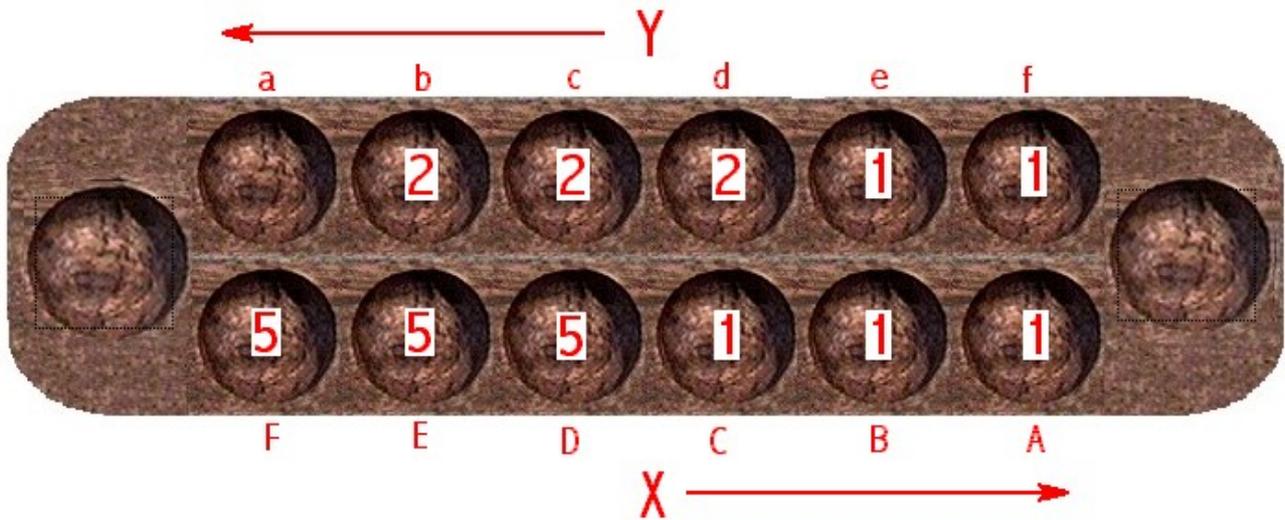


Diagramma #1.3b

Cattura

Si ha una cattura quando l'ultimo seme giocato rende il totale dei semi in una casa avversaria pari a due o a tre. Una casa che contenga tre o più semi non può, ovviamente, essere catturata. Nella prima coppia di tavolieri (Diagrammi #1.4a e 1.4b), X gioca la sua casa C e cattura tre semi dalla casa e di Y. Nella seconda coppia di tavolieri (Diagrammi #1.5a e 1.5b), Y gioca la sua casa a e cattura due semi dalla casa F di X.

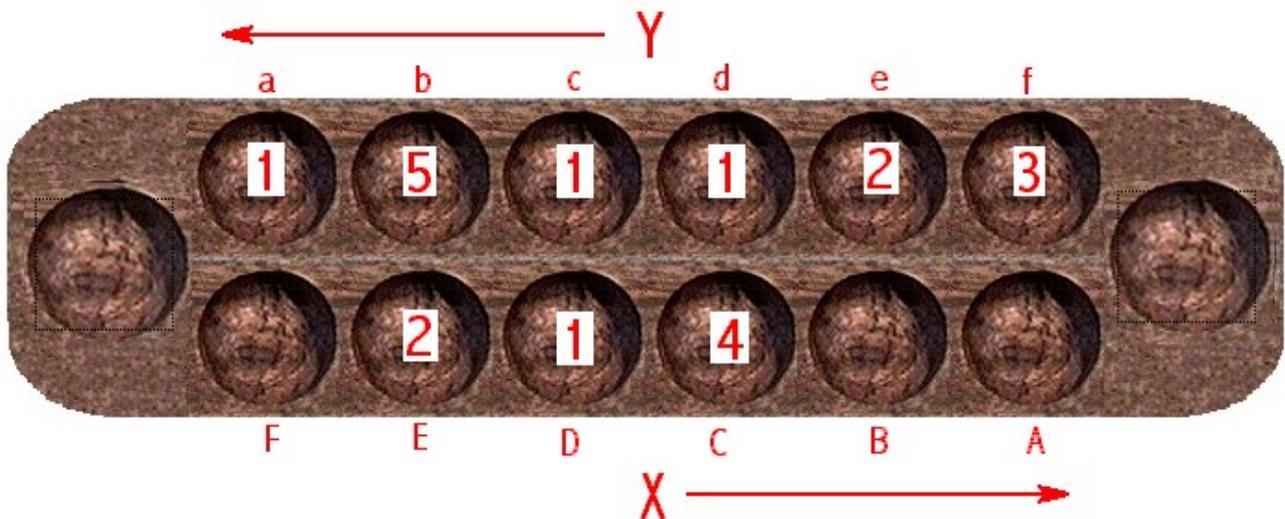


Diagramma #1.4a

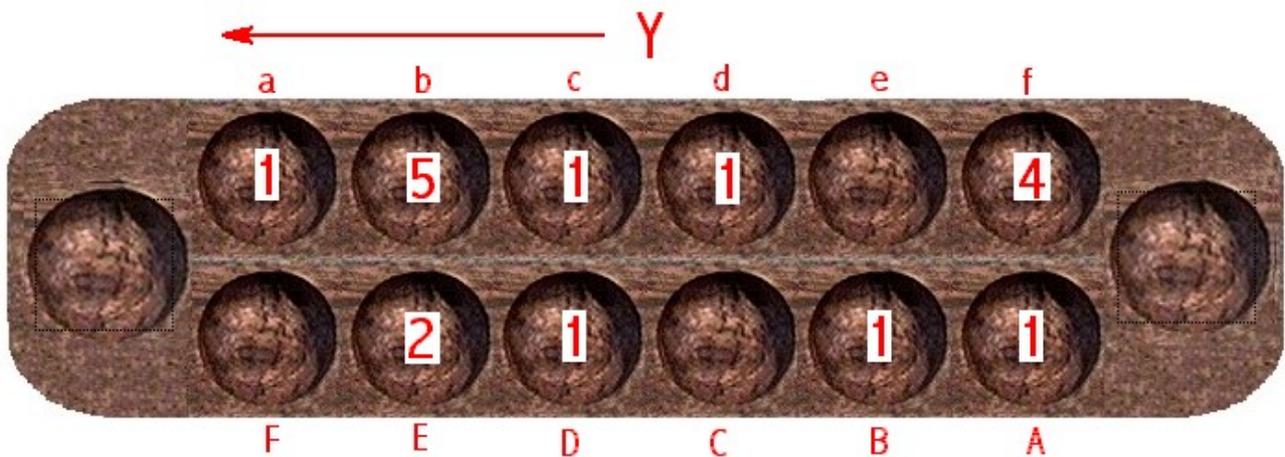


Diagramma #1.4b

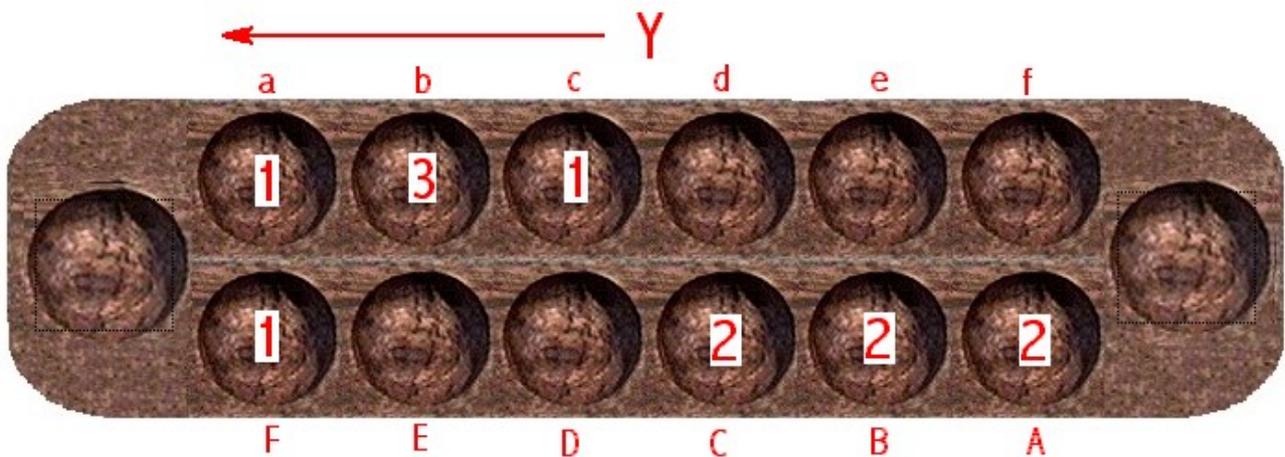


Diagramma #1.5a

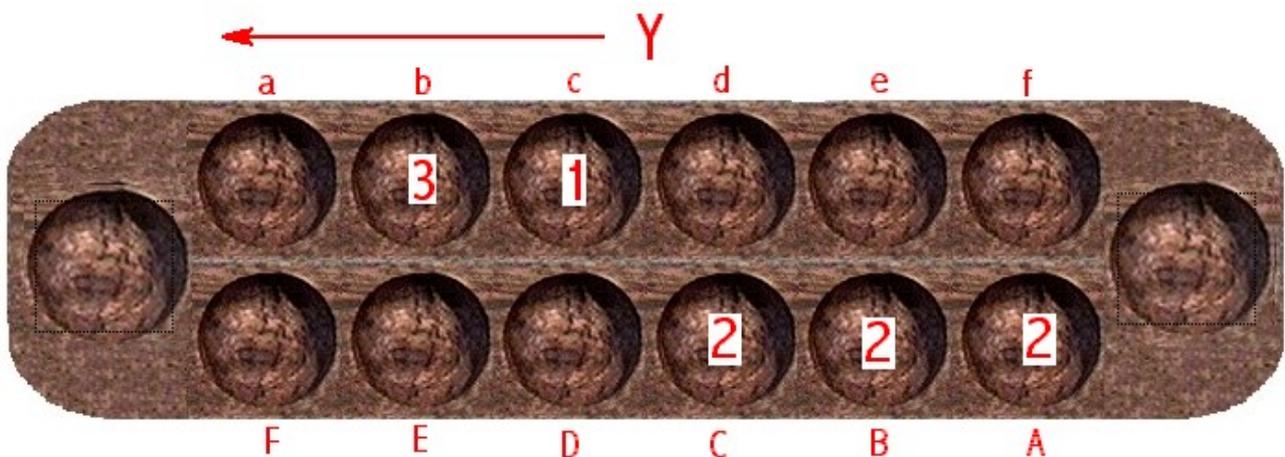


Diagramma #1.5b

Quando anche le case che precedono immediatamente l'ultima (quella in cui è caduto l'ultimo

seme) hanno un totale di due o tre semi, sono catturate anch'esse. Nel diagramma #1.6, X cattura b, c, e d, ma non f.

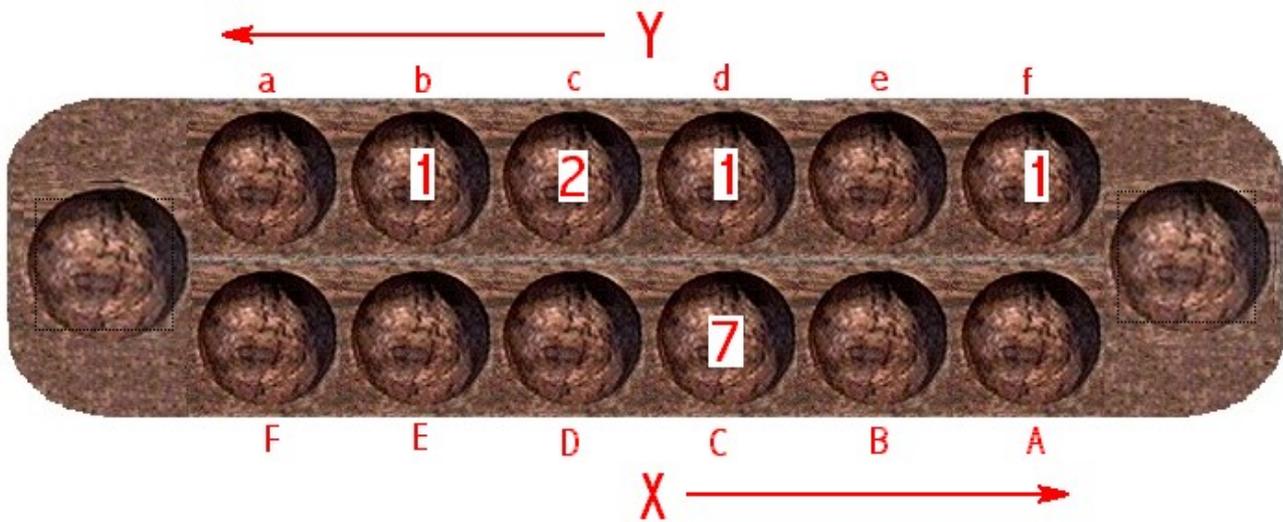


Diagramma #1.6

Si noti che case con più di 12 semi potrebbero seminare un seme in una casa vuota e quindi catturarlo. Nel diagramma #1.7, Y cattura C e D, ma non E o F.

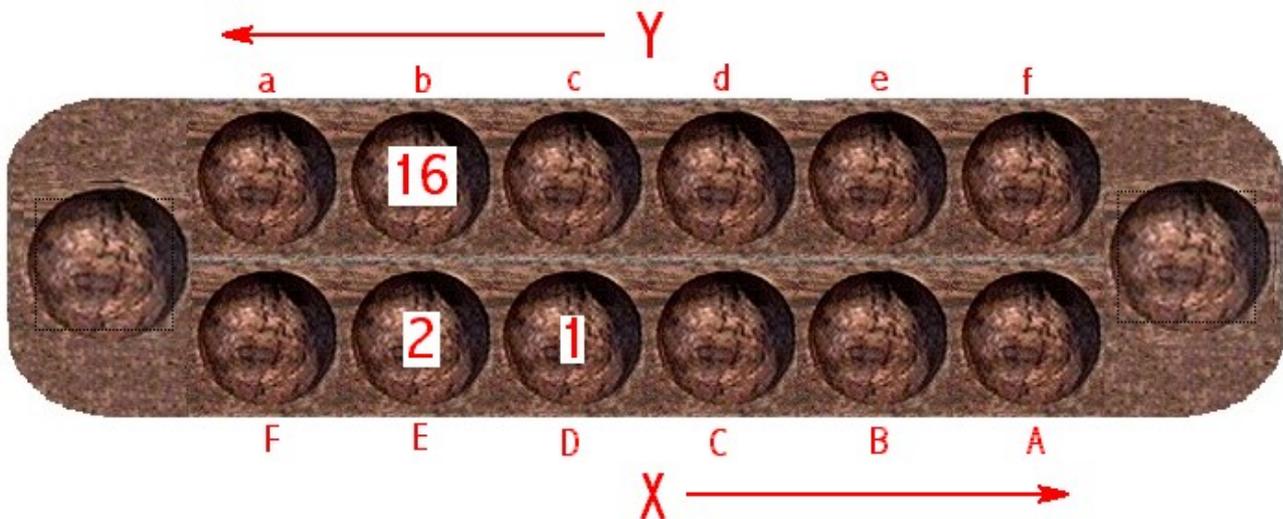


Diagramma #1.7

La Fine della Partita

Quando tutte e sei le case di un giocatore si svuotano, il suo avversario deve muovere in modo che da dargli almeno un seme, se possibile³. Nel diagramma #1.8, dopo che Y muove, X deve muovere o A o C.

³ Si tratta della cosiddetta “regola del dar-da-mangiare”. Il principio è che anche se ciascun giocatore deve puntare ad incamerare quanti più semi è possibile, deve comunque aiutare l'avversario a sopravvivere... una sorta di regola della solidarietà. n.d.t.

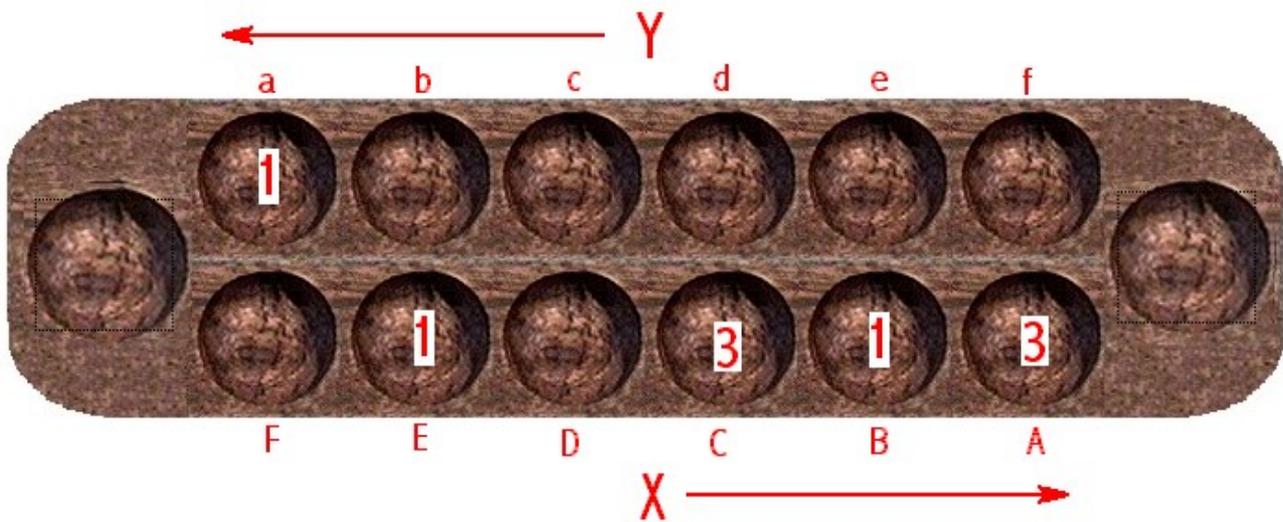


Diagramma #1.8

Se un giocatore svuota tutte le case dell'avversario con una cattura, deve muovere di nuovo per rifornire l'altro di semi, se possibile.⁴ Questa situazione si ha di solito in un "Grande Slam", in cui un giocatore semina due volte l'intera linea di case dell'avversario. Il diagramma #1.9 ne da un esempio. Dopo che X svuota le case di Y con la sua casa A, deve muovere i due semi nella sua casa B, sebbene vinca ancora tutti i restanti semi.

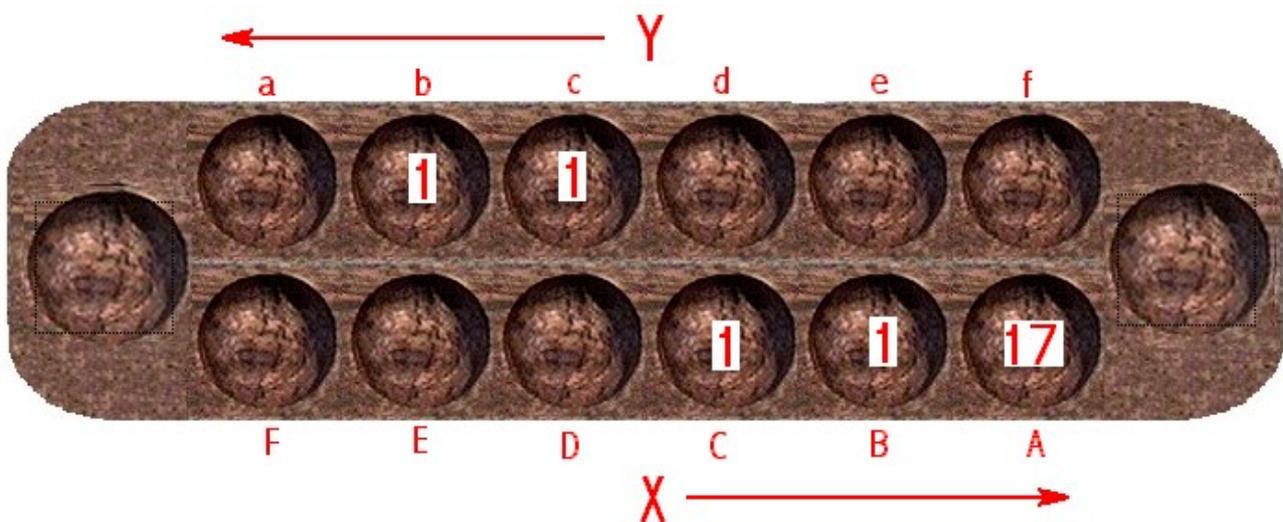


Diagramma #1.9

Se un giocatore non può muovere in modo da dare al suo avversario dei semi dopo che questi è rimasto senza, si considera che egli ha il controllo dei semi rimasti e li "cattura". Nel diagramma #1.10 il giocatore Y prende i semi restanti.

⁴ Questa regola differisce considerevolmente nelle numerose varianti. Non vale, per esempio, per il regolamento internazionale dell'Oware, accettato dalla WOF, secondo il quale la mossa che spoglia completamente le case avversarie di tutti i suoi semi è semplicemente non valida e, se un giocatore la esegue per errore, non ha diritto alla cattura; disgraziatamente nulla può impedire distrazioni "tattiche" se non la buona fede del giocatore stesso. La variante nota come Ware prevede invece che chi gioca una mossa del genere perda la partita a tavolino. Altre varianti vogliono che in questo caso la partita finisca all'istante e vengano contati solo i semi catturati prima del "Grande Slam" o che chi non può muovere perda la partita a tavolino... inutile far notare che si tratta di una regola piuttosto controversa. n.d.t.

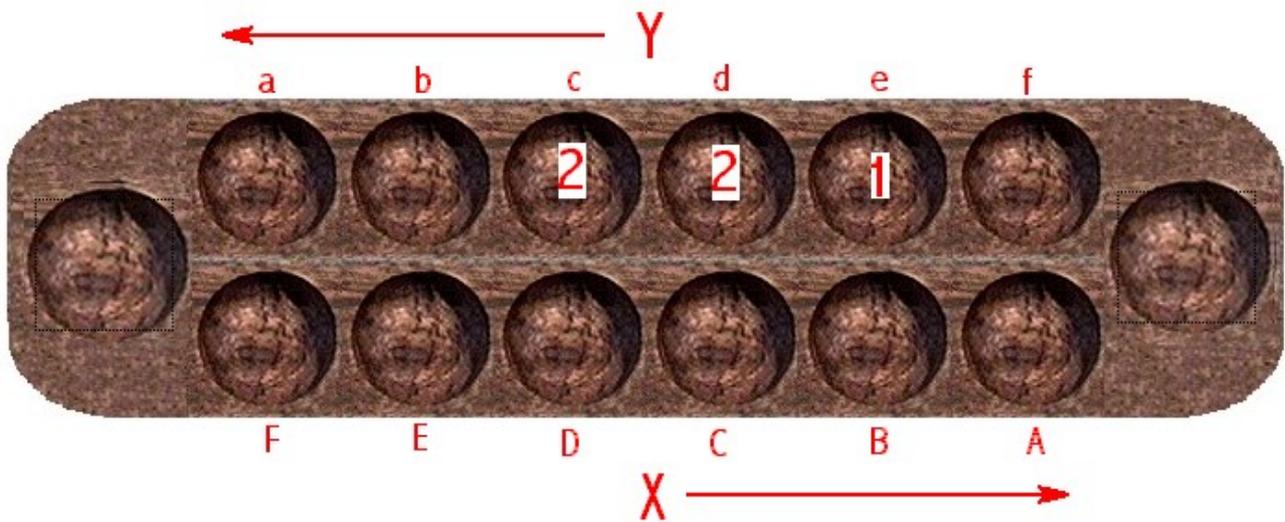


Diagramma #1.10

Nelle posizioni in cui nessun giocatore può catturare o costringere l'altro a restare senza semi, ciascuno prende i semi dal proprio lato. Queste posizioni solitamente si riducono ad avere la stessa distribuzione di semi nelle case posteriori, come mostrato nei diagrammi #1.11a 1.11b e 1.11c, e continuano a ripresentarsi, posto che entrambi i giocatori evitino di farsi catturare e di “ripiegare”⁵ i semi.

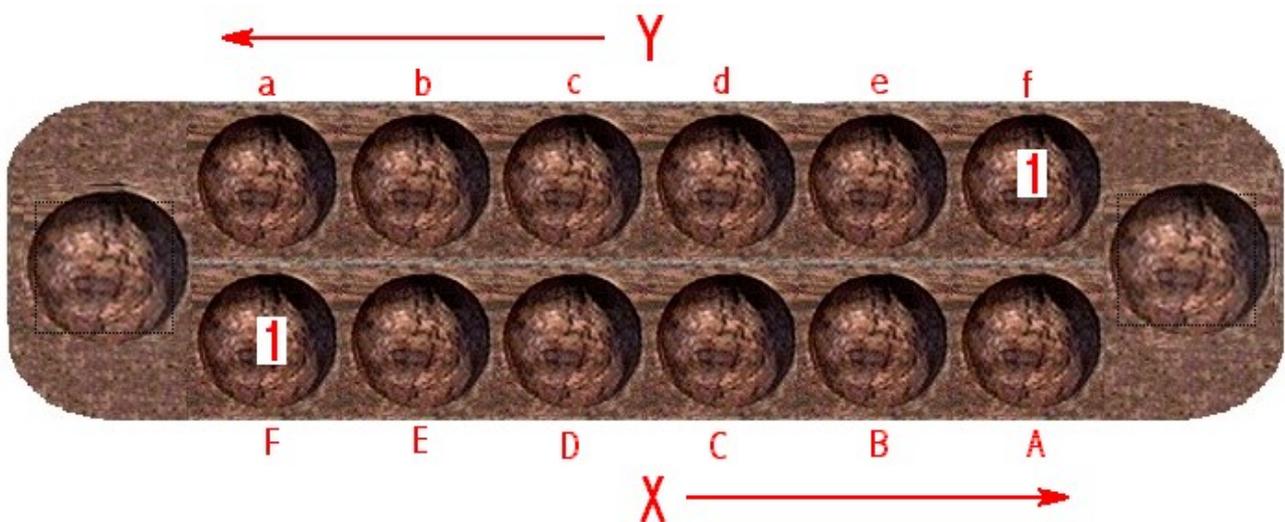


Diagramma #1.11a

⁵ Per “ripiegare” si intende accumulare più semi in una stessa casa. n.d.t.

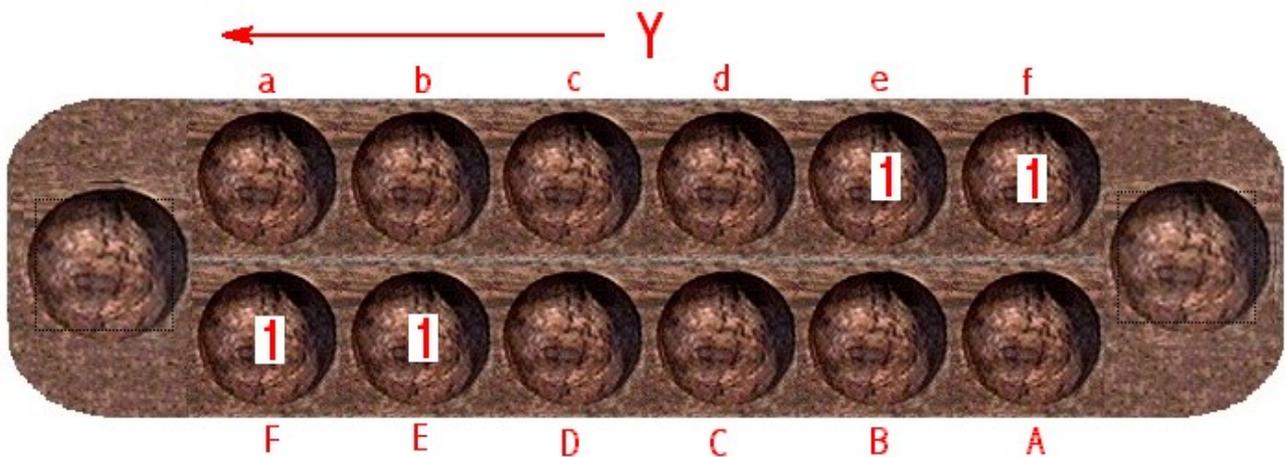


Diagramma #1.11b

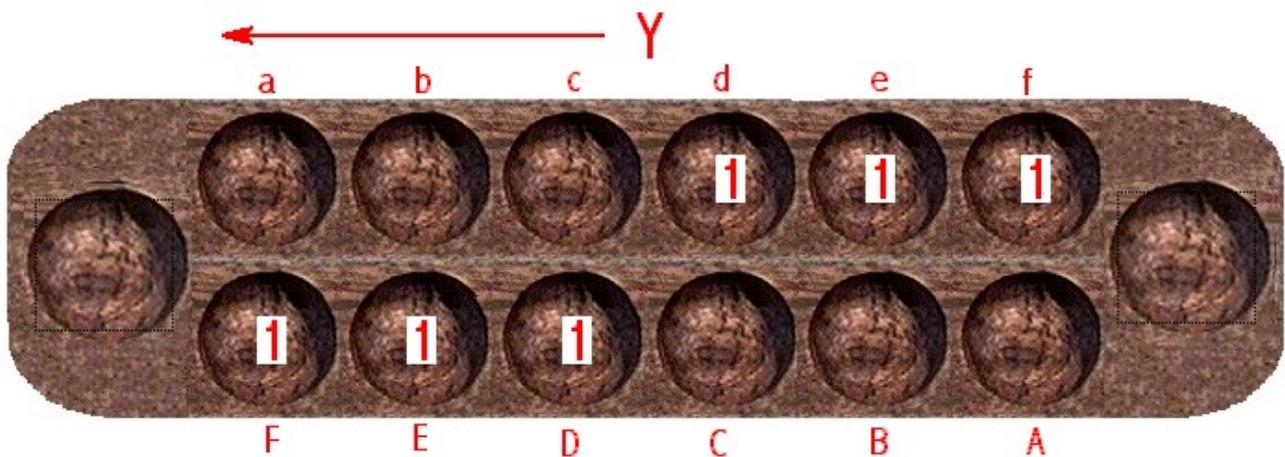


Diagramma #1.11c

A volte anche un numero ineguale di semi sui due lati può produrre posizioni cicliche. Ancora una volta, ciascun giocatore prende i semi dal suo lato. Il Diagramma #1.12 mostra la più semplice di queste posizioni. Qualunque giocatore muova per primo, Y mantiene un seme, che prende, mentre X prende gli altri due, sempre posto che egli non “ripieghi”.

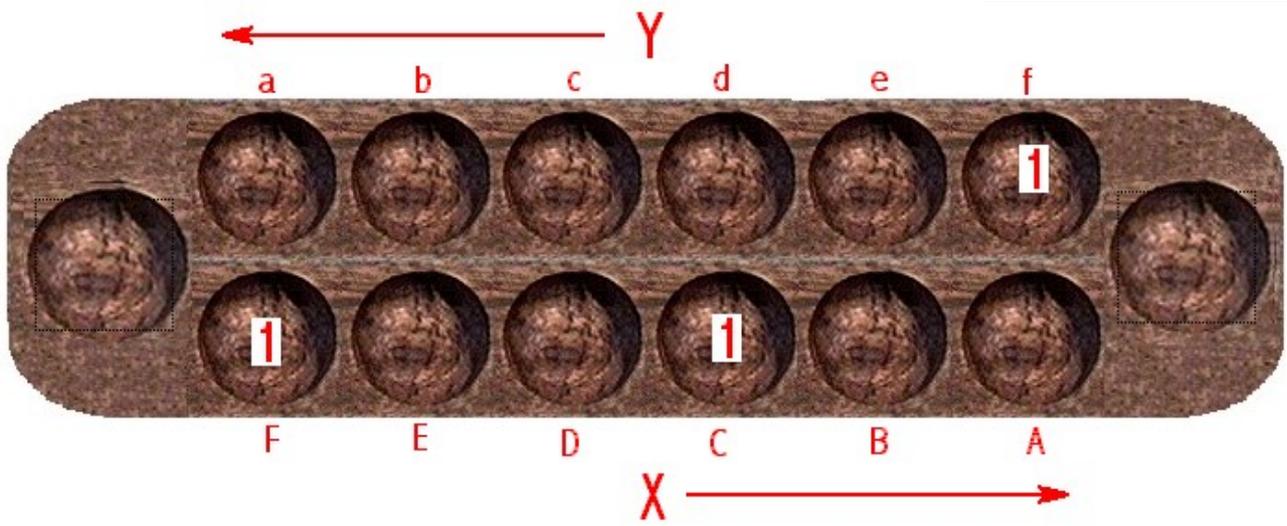


Diagramma #1.12