OVO

Pentru 2 până la 4 jucători, cu vârsta de peste 8 ani. Durata unei partide: 20 minute.

Conține:

20 de ouă marcate cu câte un simbol: ………….. și o tablă de joc.

Scopul jocului:

Trebuie să traversăm tabla de joc până ȋn “casa” adversarului, apoi să ne ȋntoarcem cu toate ouăle acestuia, ȋn propria tabără. Ȋn momentul ȋn care un ou ajunge ȋn casa unui alt jucător, el este ȋntors astfel ȋncât semnul să nu mai fie vizibil și oul să poată fi jucat de oricare dintre noi. Primul dintre noi care reușește să ȋși ia ȋnapoi toate ouăle întorse ȋn propria casă, va fi numit câștigător.

Pregătirea partidei:

* Pentru 2 jucători: fiecare ia câte 6 ouă marcate cu același simbol și le aliniază, cu simbolul vizibil, pe partea cealaltă a tablei de joc. Aceste două linii vor fi taberele jucătorilor (vezi figura 1a).
* Pentru 4 jucători: fiecare dintre noi va lua 4 ouă marcate cu același tip de simbol și le așează astfel ȋncât simbolul să fie vizibil, ȋntr-unul dintre cele patru colțuri ale tablei d ejoc, formând un pătrat. Fiecare pătrat va reprezenta casa unuia dintre noi (vezi figura 1b).

Desfășurarea jocului:

Alegem jucătorul care va ȋncepe partida, ȋn mod aleatoriu, continuând jocul ȋn sensul acelor de ceasornic. Atunci când este rândul nostru să jucăm, avem următoarele opțiuni:

* Acțiunea 1: mutăm unul dintre ouăle noastre. Avem două tipuri de mutări posibile:

- Mutarea simplă: un ou poate fi mutat o căsuță ȋn orice direcție (ȋn față, ȋntr-o parte sau pe diagonală), atâta timp cât spațiul respectiv este liber;

- Mutarea prin săritură: un ou poate să sară peste un altul, indiferent de simbolul acestuia și indiferent dacă simbolul respectiv este sau nu vizibil, atâta timp cât spațiul pe care ajunge este liber. Avem de asemenea posibilitatea de a sări peste mai multe ouă, unul după celălalt, ȋn cazul ȋn care ȋntre acestea este un spațiu liber pe care putem ateriza. (vezi figura 2: ilustrația celor două tipuri de mutare)

* Acțiunea 2: mutăm un ou ȋntors: imediat ce un ou ajunge ȋn “casa” unui alt jucător, ȋl vom ȋntoarce pe loc și pentru tot restul jocului (vezi figura 3); odată ce oul respectiv este ȋntors și simbolul ilustrat pe el nu mai este vizibil, acesta va putea fii folosit de oricare dintre noi, prin mutarea simplă sau prin săritură.
* Acțiunea 3: verificăm discret simbolul unuia dintre ouăle ȋntoarse: ȋn acest caz, nu putem face nicio mutare, așa că luăm la alegere unul dintre ouăle ȋntoarse și privim simbolul ilustrat pe acesta, punându-l apoi ȋn același loc.

Important:

* Nu putem juca oul altui jucător atunci când simbolul de pe acesta este ȋncă vizibil;
* Atunci când, fiind rândul nostru la joc, mutăm un ou pe unul dintre spațiile din casa unui adversar, vom ȋntoarce oul respectiv astfel ȋncât simbolul său să nu mai fie văzut iar cu aceasta vine rândul următorului la joc;
* Nu este necesar să ȋntoarcem toate ouăle ȋnainte de a ȋncepe să le aducem iar ȋn tabăra noastră;
* Dacă suntem 4 jucători, putem ȋntoarce ouăle pe care le avem ȋn oricare dintre celelalte trei tabere.

Finalul jocului:

Primul dintre noi care crede că a reușit să-și adune ȋnapoi ȋn casă toate ouăle, oprește jocul spunând: “Ouăle sunt gata!”, și verifică apoi discret simbolurile de pe ouăle ȋnapoiate ȋn tabăra sa.

Dacă a avut dreptate, dovedește arătând simbolurile ouălelor și câștigă jocul (vezi figura 4). Dacă ȋnsă s-a ȋnșelat:

* ȋn cazul ȋn care suntem doi jucători, jocul ia sfârșit si adversarul câștigă.
* ȋn cazul ȋn care suntem 4 jucători, cel care a greșit verifică ouăle de pe tabla și ȋși scoate din joc toate cele patru ouă, pentru ca ceilalți să poată continua partida. Dacă ȋncă doi jucători fac aceeași greșeală, singurul dintre noi care nu a anunțat că “Ouăle sunt gata!” va fi numit câștigătorul jocului.