

AWARI GAME

Trasposizione di un gioco molto diffuso in tutto il continente africano, l'*awari* ha regole molto semplici.

Nel gioco originale due giocatori siedono uno di fronte all'altro. Davanti, ognuno ha 6 ciotole con 3 sassolini e 1 ciotola (sulla destra) per raccogliere il suo punteggio. Il gioco finisce quando un giocatore ha totalizzato più di 18 punti oppure quando tutte le 6 ciotole di un giocatore sono vuote. Naturalmente il vincitore è il giocatore che al termine del gioco ha totalizzato un punteggio superiore a 18 oppure quello che ha totalizzato più punti.

Nell'Awari Game il computer (l'avversario) è programmato per fare apparire sullo schermo 14 riquadri, di cui 7 (numerati da 1 a 6, più un riquadro segnapunti) rappresentano le "ciotole" del giocatore e 7 (numerati da 8 a 13, più un riquadro segnapunti) sono le "ciotole" del computer.

All'inizio del gioco le 12 "ciotole" numerate portano all'interno 3 "sassolini" ciascuna. La prima mossa spetta al giocatore, che deve premere un tasto corrispondente a uno dei suoi numeri (da 1 a 6). Il computer azzererà la "ciotola" e trasporterà aumentando di 1 il numero dei "sassolini" delle 3 "ciotole" successive, procedendo in senso antiorario.

Il computer risponderà con una contromossa (indicata al centro dello schermo).

Nel prosieguo del gioco i "sassolini" nelle varie "ciotole" aumenteranno o diminuiranno a seconda delle mosse effettuate. A titolo di esempio, se inizialmente si è "chiamato" il n. 1, la relativa "ciotola" sarà azzerata e le "ciotole" n. 2, 3 e 4 avranno 4 "sassolini"; se invece si è "chiamato" il n. 6, la relativa "ciotola" sarà azzerata e la "ciotola" segnapunti porterà 1, mentre le "ciotole" n. 8 e 9 dell'avversario passeranno a 4 "sassolini".

I "sassolini" possono anche essere rubati all'avversario se in un qualsiasi momento del gioco l'ultimo "sassolino" di una mossa cade in una "ciotola" vuota, i "sassolini" della "ciotola" opposta, appartenente all'avversario, saranno rubati e passeranno nella "ciotola" segnapunti del giocatore.

Se invece l'ultimo "sassolino" di una mossa cade nella "ciotola" segnapunti, si ha diritto ad una mossa supplementare.

L'Awari è comunque più facile da giocare che da spiegare: basta "caricarlo" e ... buona partita!

© 1982 Understanding Ltd.

© 1984 Istituto Geografico De Agostini S.p.A., Novara

Tutti i diritti riservati

Vitata duplicazione e utilizzazione per esecuzione pubblica

Annesso ai fascicoli n. 1/2 de IL MIO COMPUTER - maggio 1984

Istituto Geografico De Agostini

Stampa IGDA Officine Grafiche, Novara - 1984