OVO

Conține:

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

Scopul jocului:

Trebuie să traversăm tabla de joc până în "casa" adversarului, apoi să ne întoarcem în propria tabără cu toate ouăle acestuia. În momentul în care un ou ajunge în casa unui alt jucător, el este întors astfel încât semnul să nu mai fie vizibil și oul să poată fi jucat de oricare dintre noi. Primul dintre noi care reușește să își ia înapoi toate ouăle întoarse în 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.
- Pentru 4 jucători: fiecare dintre noi va lua 4 ouă marcate cu același tip de simbol și le așează astfel încât simbolul să fie vizibil, într-unul dintre cele patru colțuri ale tablei de joc, formând un pătrat. Fiecare pătrat va reprezenta casa unuia dintre noi.

Desfășurarea jocului:

Alegem în mod aleatoriu jucătorul care va începe partida, continuând jocul în 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 în orice direcție (în față, într-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, în cazul în care între acestea este un spațiu liber pe care putem ateriza.

- Acțiunea 2: mutăm un ou întors. Imediat ce un ou ajunge în "casa" unui alt jucător, îl vom întoarce pe loc și pentru tot restul jocului. Odată ce oul respectiv este întors și simbolul ilustrat pe el nu mai este vizibil, acesta va putea fi folosit de oricare dintre noi, prin mutarea simplă sau prin săritură.

- Acțiunea 3: verificăm discret simbolul unuia dintre ouăle întoarse. In acest caz nu putem face nicio mutare, așa că luăm la alegere unul dintre ouăle întoarse și privim simbolul ilustrat pe acesta, punându-l apoi în același loc.

Important:

- Nu putem juca oul altui jucător atunci când simbolul de pe acesta este încă vizibil;
- Atunci când (fiind rândul nostru la joc) mutăm un ou pe unul dintre spațiile din casa unui adversar, vom întoarce oul respectiv astfel încât simbolul său să nu mai fie văzut iar cu aceasta vine rândul următorului la joc;
- Nu este necesar să întoarcem toate ouăle înainte de a începe să le aducem iar în tabăra noastră;
- Dacă suntem 4 jucători, putem întoarce ouăle pe care le avem în oricare dintre celelalte trei tabere.

Finalul jocului:

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

Dacă a avut dreptate, dovedește arătând simbolurile ouălelor și câștigă jocul.

Dacă însă s-a înșelat:

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