

WARI

Over het spel

Wari is één der vele varianten van de groep der z.g. *mancala*-spellen. Duizenden jaren lang werd het beoefend in Egypte, waar speelborden, uitgehakt in steen in de pyramide van Cheops en in de tempels van Luxor en Karnak gevonden zijn. Het spel verspreidde zich naar Azië en Afrika, waar de Arabieren enige variaties aan het spel toevoegden.

Wari kwam naar Europa via reizigers, die in de cafés van het negentiende-eeuwse Caïro de koffie moesten betalen als ze met dit spel verloren.

Afrikaanse slaven brachten de *mancala*-spellen naar Suriname en West Indië, waar het spel nog onveranderd voortleeft.

Ook in bepaalde gebieden van Afrika spelen de kinderen nu nog het eeuwenoude Wari; als bord gebruiken ze kuiltjes in de grond.

Ofschoon dit spel in Afrika als een echt 'mannenspel' beschouwd wordt, zijn ook sommige vrouwen er zeer bedreven in. Een man zal echter zelden een goede speelster uitdagen, want als hij verliest, zullen zijn mannelijke dorpsgenoten hem hun hoon niet sparen.

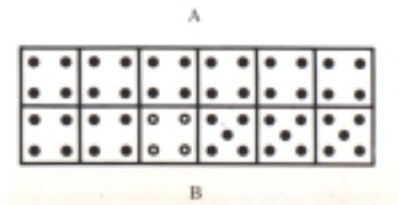
Wari wordt niet om geld gespeeld, maar voor het plezier en om prestige, en soms heeft het ook een godsdienstige betekenis. In Suriname bijvoorbeeld komt het voor dat er de dag voor de begrafenis *Awari* (een variatie van *Wari*) wordt gespeeld. Zo hoopt men de ziel van de dode te vermaken. De speelborden worden echter bij zonsondergang opgeborgen, omdat men gelooft dat 's nachts de geesten uit de onderwereld met de spelers gaan meedoen en hun zielen zullen kapen.

Spelregels

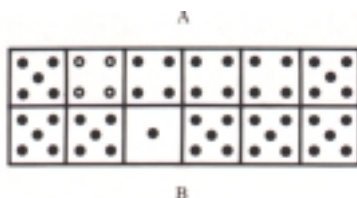
Het *Wari*-bord heeft aan weerskanten zes bakjes; aan beide uiteinden bevindt zich een verzamelbakje waarin de buitgemaakte fiches worden bewaard.

Om te beginnen legt men in elk van de twaalf bakjes vier fiches (b.v. nootjes, bruine bonen, knikkers).

De speler die begint, haalt alle vier fiches uit één van de zes bakjes aan zijn kant van het bord en strooit ze, één voor één, tegen de richting van de klok in elk van de volgende vier bakjes. Het is de bedoeling dat enkele of alle vier fiches in de bakjes van zijn tegenstander terechtkomen. Bijvoorbeeld: wanneer speler B vier fiches uit het derde bakje van links haalt en ze verspreidt op de hier beschreven wijze, ziet het bord er zó uit:

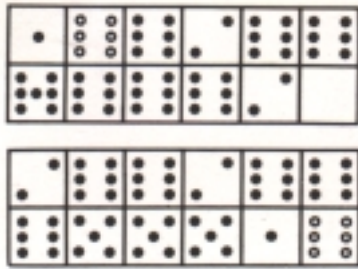


Wanneer zijn tegenstander A vervolgens de vier fiches uit het tweede bakje rechts haalt, ziet het bord er zó uit:

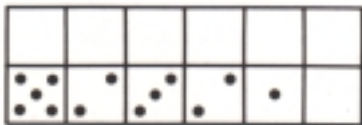


Het is mogelijk dat een bakje 12 of meer fiches bevat. In dat geval gaan de fiches meer dan één keer het bord rond bij het strooien. Het bakje waarmee men begon, wordt dan echter overgeslagen en blijft leeg.

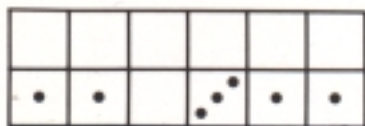
Het doel van het spel is om zoveel mogelijk fiches van de tegenstander te verkrijgen. Dit gebeurt wanneer de laatste van de fiches die men heeft opgenomen, in een bakje van de tegenstander komt te liggen, waar maar één of twee fiches in zitten. Samen met het fiche dat u in het bakje strooide, komt het totale aantal fiches op twee of drie, die dan door u worden buitgemaakt. Onthoud dat er alléén genomen mag worden met het laatste fiche dat u in een bakje legt. (Maar in één beurt kan de inhoud van meerdere bakjes worden veroverd, zie verder). Hieronder ziet u twee mogelijkheden om fiches te nemen:



Wanneer uw laatste fiche in een vijandelijk bakje met één of twee fiches valt, haalt u alle fiches uit dat bakje en legt ze in het verzamelbakje aan uw kant van het bord. Bovendien mag u, wanneer u genomen hebt, de fiches uit het onmiddellijk daaraan voorafgaande bakje halen (als daar ook twee of drie fiches inzitten) en eveneens uit het bakje onmiddellijk daarvóór enz., zolang het bakjes van de tegenstander zijn die één of twee fiches bevatten, die door u tot twee resp. drie worden aangevuld. Het spel eindigt wanneer alle bakjes aan de kant van één der spelers leeg zijn en die speler aan de beurt is, zoals op de tekening te zien is:



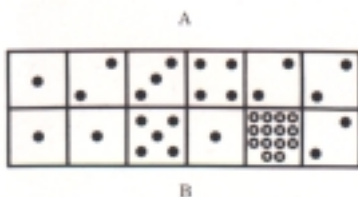
U mag de bakjes van uw tegenstander niet leeg laten wanneer u er nog fiches in kan brengen (zie volgende tekening). Ook mag u geen zet doen waarmee u alle fiches van uw tegenstander neemt en er voor hem niets meer is om mee te spelen. Maar wanneer daarbij ook maar één van de door u gestrooide fiches bij de tegenstander terecht komt, kan hij weer spelen en is uw zet niet verboden.



Wanneer er geen zet meer gedaan kan worden, haalt de speler die nog fiches in zijn bakje heeft, de fiches eruit en legt ze bij zijn andere fiches in het verzamelbakje. Wanneer er nog maar heel weinig fiches op het bord over zijn, kunnen de spelers besluiten het spel als geëindigd te beschouwen. Ieder krijgt dan de fiches aan zijn kant van het bord. De speler die aan het eind de meeste fiches heeft, is de winnaar.

Strategie

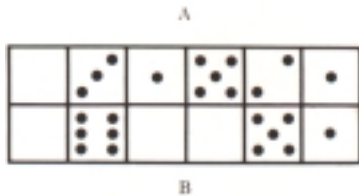
Om *Wari* goed te spelen, dient men bij elke zet na te gaan welke eigen bakjes 'kwetsbaar' zijn (d.w.z. één of twee fiches bevatten) en welke daarvan door de tegenstander te bereiken zijn.



Ook een leeg bakje kan aangevallen worden, wanneer de tegenstander meer dan elf fiches in één van zijn bakjes heeft, zoals op de tekening hierboven. (Het bakje met de witte fiches wordt gespeeld. Onthoudt dat, wanneer de fiches meer dan één keer het bord rond gaan, er geen fiche gestrooid mag worden in het bakje dat u net heeft leeggehaald).

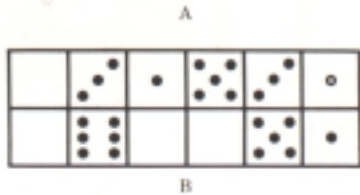
Speler B heeft vier fiches genomen uit de bakjes die leeg waren. Een bakje met één of twee fiches wordt bedreigd zodra het aantal fiches in een vijandelijk bakje overeenkomt met de afstand tussen de twee betreffende bakjes.

U kunt een aanval het eenvoudigst berekenen door terug te tellen vanuit uw bakje. Uw stelling is het gunstigst wanneer u de inhoud van meerdere vijandelijke bakjes kan nemen; zoals op de tekening te zien is; waar speler B de kans heeft om drie bakjes van speler A aan te vallen.



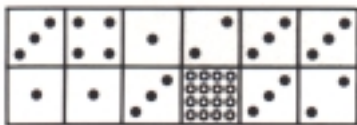
Speler A kan zich op verschillende manieren verdedigen. Hij kan één van zijn enkele fiches in een ander bakje doen, of hij kan een fiche in één van de dreigende bakjes van zijn tegenstander zien te krijgen, zodat de aanval het doel voorbij schiet. Een speler kan ook met opzet zijn aan te vallen fiches niet verdedigen, maar een plan voor de tegenaanval voorbereiden.

Voor twee fiches in een kwetsbaar bakje is dezelfde strategie vereist; men kan ze veilig stellen door een ander fiche in het bakje te doen, zoals speler A op de tekening doet.



Deze set geeft speler B slechts één mogelijkheid om te nemen: het enkele fiche op de speel helft van A. Het is bijna onmogelijk een leeg bakje te verdedigen: alleen overbelasting van het aanvallende bakje kan de dreiging stoppen.

Wanneer een bakje met één fiche aangevallen wordt door een zeer vol bakje, kan men nóg een fiche in zijn eigen bedreigde bakje doen, om zó de aanval te blokkeren. Wanneer men met een zeer vol bakje speelt, moet men zorgvuldig het juiste ogenblik kiezen om de fiches te strooien. Er zijn talloze kansen om een paar fiches te nemen met een vol bakje, maar door het juiste moment af te wachten, kunt u er soms wel acht nemen, zoals hieronder te zien is.



(Voor B zijn zet begon, lagen er in de drie bovenste bakjes van rechts naar links resp. 1, 1 en 0 fiches).

De spelers moeten bij het eind van het spel proberen ieder zoveel mogelijk fiches op hun eigen speel helft te hebben en zo weinig mogelijk op die van de tegenstander. Door de fiches over veel verschillende bakjes te verdelen, in plaats van over één of twee, kan men het spel van zijn tegenstander beter beïnvloeden. Hoewel de spelers de mogelijkheid hebben om alle fiches van hun eigen speel helft in het verzamelbakje te doen om het spel zó te beëindigen, kunnen juist die laatste fiches doorslaggevend zijn voor het winnen of verliezen. Aangezien men niet *alle* fiches op de speel helft van de tegenstander mag nemen, omdat hij dan immers niet meer kan spelen, en aangezien men zijn eigen fiches naar de speel helft van de tegenstander moet transporteren in geval hij geen fiches meer heeft, is de beste strategie om alle fiches op zodanige wijze op de eigen speel helft te krijgen, dat er niets getransporteerd kan worden naar de tegenstander:

