**TRÒ CHƠI DÂN GIAN “Ô ĂN QUAN”**

****

Ô ăn quan (ô quan, ô làng) là trò chơi dân gian quen thuộc, hấp dẫn, gắn liền với tuổi thơ của hầu hết các bậc phụ huynh. Trò chơi ô ăn quan mang đến cho người chơi nhiều ích lợi: rèn luyện tính kiên trì, tính toán và ghi nhớ nên được cả trẻ nhỏ và người lớn yêu thích.

**Chuẩn bị trước khi chơi**

* **Bàn chơi:** bàn chơi ô ăn quan được vẽ trên một mặt phẳng, có thể chia ra đủ số ô cần thiết để chứa quân đồng thời không quá lớn để thuận tiện cho việc di chuyển quân. Bàn chơi được kẻ thành một hình chữ nhật rồi chia thành 10 ô vuông, mỗi bên có 5 ô đối xứng nhau. Ở 2 cạnh chiều rộng của hình chữ nhật, vẽ 2 ô hình bán nguyệt hướng ra phía ngoài. Các ô hình vuông gọi là *ô dân* còn 2 ô hình bán nguyệt gọi là *ô quan*.
* **Quân chơi:** có thể là những viên sỏi, gạch, đá, hạt của một số loại quả... hoặc được sản xuất công nghiệp từ vật liệu cứng mà phổ biến là nhựa. Số lượng quân chơi *quan* luôn là 2 còn *dân* có số lượng tùy theo luật chơi, phổ biến nhất là 50.
* **Bố trí quân chơi:** *quan* được đặt trong 2 ô hình bán nguyệt, mỗi ô 1 quân*. Dân* được bố trí vào các ô vuông với số quân đều nhau.
* **Người chơi:** thường gồm hai người chơi, mỗi người ngồi ở phía ngoài cạnh dài hơn của hình chữ nhật và những ô vuông bên nào thuộc quyền kiểm soát của người chơi ngồi bên đó.

**Luật chơi ô ăn quan**

* Người thắng cuộc là người mà khi cuộc chơi kết thúc có tổng số *dân* quy đổi nhiều hơn. Tùy theo luật chơi từng địa phương hoặc thỏa thuận giữa hai người chơi nhưng phổ biến là 1 *quan* được quy đổi bằng 10 *dân* hoặc 5 *dân*.
* **Di chuyển quân:** từng người chơi khi đến lượt của mình sẽ di chuyển *dân* theo phương án để có thể *ăn* được càng nhiều *dân* và *quan* hơn đối phương càng tốt. Người thực hiện lượt đi đầu tiên thường được xác định bằng cách *oẳn tù tì*. Khi đến lượt, người chơi sẽ dùng tất cả số quân trong một ô có quân bất kỳ do người đó chọn trong số 5 ô vuông thuộc quyền kiểm soát của mình để lần lượt rải vào các ô, mỗi ô 1 quân, bắt đầu từ ô gần nhất và có thể rải ngược hay xuôi chiều kim đồng hồ tùy ý. Khi rải hết quân cuối cùng, tùy tình huống mà người chơi sẽ phải xử lý tiếp như sau:
	+ Nếu liền sau đó là một ô vuông có chứa quân thì tiếp tục dùng tất cả số quân đó để rải tiếp theo chiều đã chọn.
	+ Nếu liền sau đó là một ô trống (không phân biệt *ô quan* hay *ô dân*) rồi đến một ô có chứa quân thì người chơi sẽ được *ăn* tất cả số quân trong ô đó. Số quân bị *ăn* sẽ được loại ra khỏi bàn chơi để người chơi tính điểm khi kết thúc. Nếu liền sau ô có quân đã bị *ăn* lại là một ô trống rồi đến một ô có quân nữa thì người chơi có quyền *ăn* tiếp cả quân ở ô này... Do đó trong cuộc chơi có thể có phương án rải quân làm cho người chơi ăn hết toàn bộ số quân trên bàn chơi chỉ trong một lượt đi của mình. Một ô có nhiều *dân* thường được trẻ em gọi là ô *nhà giàu*, rất nhiều *dân* thì gọi là *giàu sụ*. Người chơi có thể bằng kinh nghiệm hoặc tính toán phương án nhằm *nuôi* ô *nhà giàu* rồi mới *ăn* để được nhiều điểm.
	+ Nếu liền sau đó là *ô quan* có chứa quân hoặc 2 ô trống trở lên hoặc sau khi vừa ăn thì người chơi bị mất lượt và quyền đi tiếp thuộc về đối phương.
* Trường hợp đến lượt đi nhưng cả năm ô vuông thuộc quyền kiểm soát của người chơi đều không có *dân* thì người đó sẽ phải dùng 5 *dân* đã *ăn* được của mình để đặt vào mỗi ô 1 *dân* để có thể thực hiện việc di chuyển quân. Nếu người chơi không đủ 5 *dân* thì phải vay của đối phương và trả lại khi tính điểm.
* Cuộc chơi sẽ **kết thúc** khi toàn bộ *dân* và *quan* ở hai *ô quan* đã bị ăn hết. Trường hợp hai *ô quan* đã bị *ăn* hết nhưng vẫn còn *dân* thì quân trong những hình vuông phía bên nào coi như thuộc về người chơi bên ấy; tình huống này được gọi là *hết quan, tàn dân, thu quân, kéo về* hay *hết quan, tàn dân, thu quân, bán ruộng*. *Ô quan* có ít *dân* (có số dân nhỏ hơn 5 phổ biến được coi là ít) gọi là *quan non* và để cuộc chơi không bị kết thúc sớm cho tăng phần thú vị, luật chơi có thể quy định không được ăn *quan non*, nếu rơi vào tình huống đó sẽ bị mất lượt.