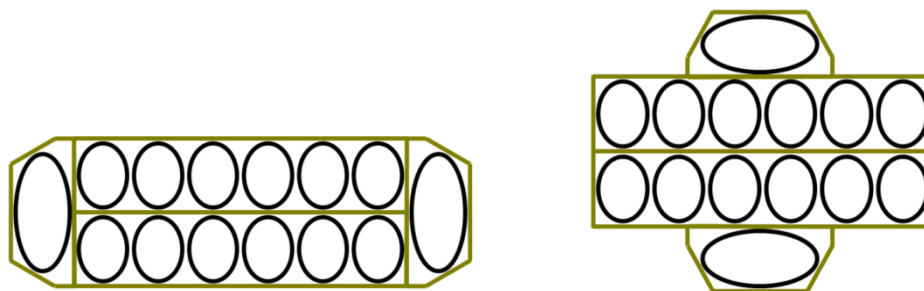


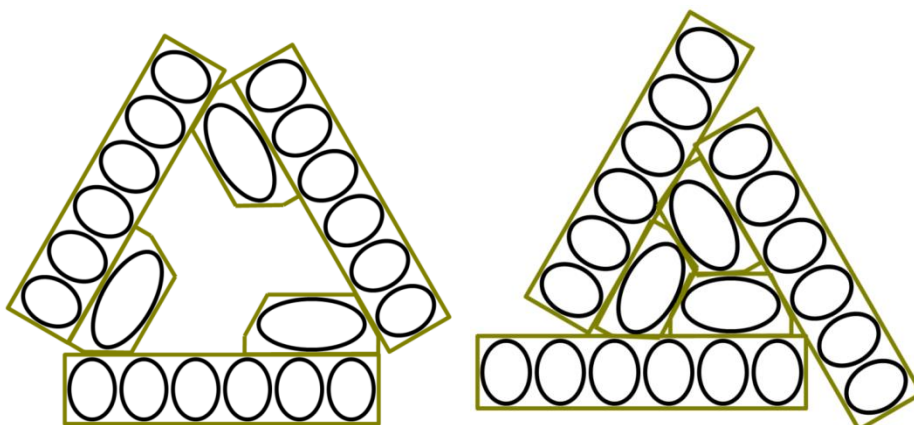
MANKALA UNIWERSALNA (WIELOOSOBOWA)

Mancala to ogólna nazwa rodziny planszowych gier strategicznych dla dwóch graczy, w których używa się małych kamieni, nasion i rzędów dziur lub dołów w ziemi, planszy lub innej powierzchni do gry. Mancala wieloosobowa to oryginalna koncepcja, która pozwala więcej niż dwóm graczom cieszyć się tą wspaniałą grą.

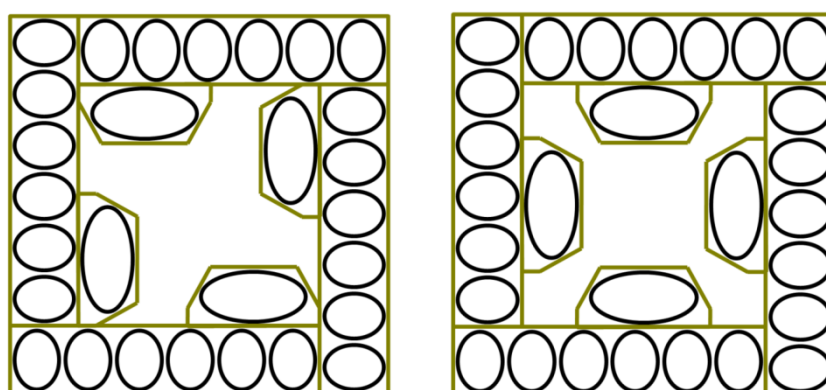
Ogólnym celem gry mancala jest zebranie jak największej liczby kamieni. Każdy gracz ma 6 własnych dołków i jeden większą po prawej stronie, zwany „domem”, gdzie zbierane są zbite kamienie.



WERSJE DLA DWÓCH GRACZY MANCALA/KALAHA I OWARE



WERSJA DLA TRZECH GRACZY

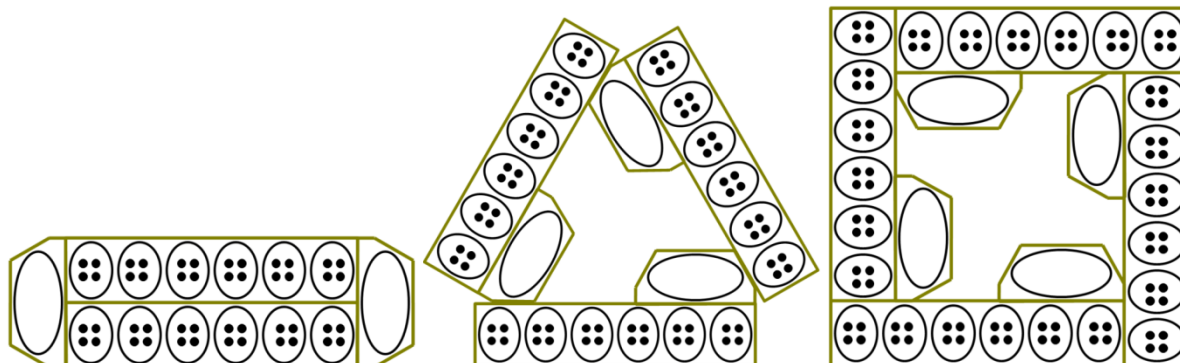


WERSJA DLA CZTERECH GRACZY

Zasady gier mancala różnią się na świecie - poniżej najbardziej popularne i najczęściej grane.

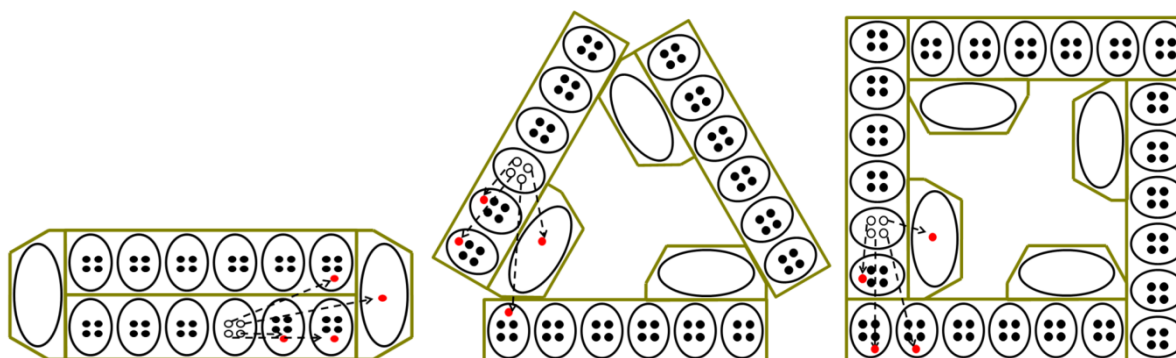
ZASADY DLA 2, 3 I 4 GRACZY GRY MANCALA

Na początku każdej gry w każdym dołku umieszczane są cztery kamienie (48 kamieni w grze 2-osobowej, 72 w 3-osobowej, 96 w 4-osobowej). Dom po prawej stronie na początku pozostaje pusty.



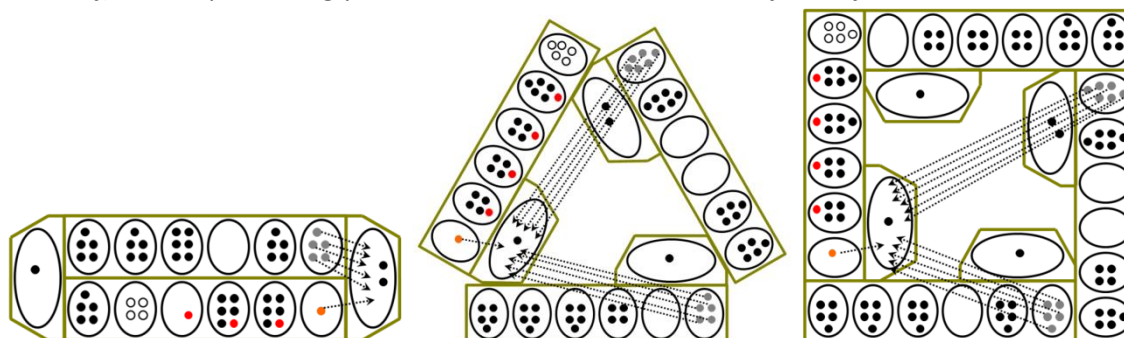
PLANSZE PRZED PIERWSZYM RUCHEM

Gracze wybierają, kto zaczyna pierwszy, a następnie grają w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Gracze zbierają wszystkie kamienie z jednego ze swoich dołków i zasiewają po jednym kamieniem w każdym kolejnym dołku po prawej stronie wokół planszy - we własnych dołkach, własnym domu i dołkach przeciwników (ale pominiwszy domy przeciwników i własny dołek startowy). Jeśli gracz nie ma kamieni do zasiania, jego tura jest pomijana. Jeśli ostatni kamień zostanie zasiany na własnym domu, gracz otrzymuje wolną turę.



"ROZSIEWANIE" KAMIENI (PRZYKŁADOWY PIERWSZY RUCH)

Jeśli ostatni kamień "wysiany" we własnym pustym dołku, wszystkie kamienie z przeciwnych dołków przeciwnika są przechwytywane (plus ostatni własny kamień) i umieszczane we własnym domu (bicie kamieni). Przeciwległym dołkiem w grze 2-osobowej jest dołek przylegający, w grze 3-osobowej i 4-osobowej przeciwległe dołki są dołkami w tej samej pozycji na planszy (n.p. drugi dołek od lewej). Jeśli w przeciwnych dołkach nie ma kamieni, nic nie jest zbijane.



BICIE KAMIENI

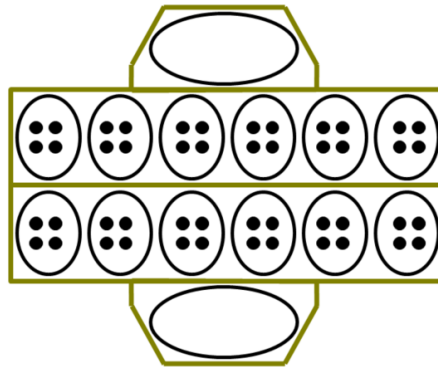
Gracz z największą ilością kamieni we własnym domu po zagranii wszystkich kamieni wygrywa.

WARIANTY I DODATKOWE ZASADY:

1. Gdy gracz dotknie kamieni w dołku, kamienie z tego dołka muszą zostać zagrane. W związku z tym gracz nie może przeliczać kamieni w dołkach ręką.
2. Gra jest łatwiejsza, gdy zaczynacie z 3 kamieniami w każdym dołku.
3. Bijący kamień pozostaje na planszy. Zbierane są tylko zbijane kamienie z dołków przeciwników.
4. Pierwszy gracz, który wyczyści wszystkie własne dołki, kończy grę. Kamienie w dołkach przeciwników nie są liczone do wygranej.
5. Podczas ruchu domy są pomijane. Jedynym sposobem na zbieranie kamieni jest bicie.
6. W grze 4-osobowej gracz zbija tylko kamienie z jednego dołka przeciwnika.
7. Jeżeli gracz ma puste wszystkie własne dołki, poprzedzający go gracz musi wykonać taki ruch, aby w pustym dołku znalazł się co najmniej jeden kamień. Jeśli nie jest to możliwe - gra się kończy i wszystkie pozostałe kamienie trafiają do odpowiednich domów.
8. Podczas bicia, jeśli w przeciwległych dołkach nie ma kamieni, gracz zbiera ostatni zasiany własny kamień.
9. Jeśli ostatni zasiany kamień zostanie umieszczony w dołku z kamieniami w nim, wszystkie te kamienie są pobierane i wysiewane od tego miejsca. Siew trwa, dopóki ostatni zasiany kamień nie wylądnie na pustym dołku.
10. "Bijącym" dołkiem nie jest własny pusty dołek, ale dołek z czterema kamieniami (w tym własnym). Tylko te cztery kamienie mogą zostać zbite podczas ruchu.

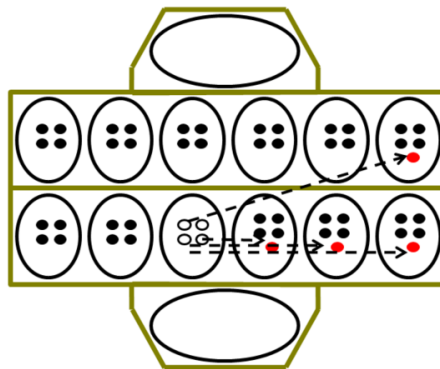
REGUŁY GRY OWARE DLA 2 OSÓB

Planszę do Oware tworzy dwanaście pól w dwóch rzędach po sześć pól. Rząd sześciu pól bliżej gracza to jego własne terytorium. Każde z pól przed rozpoczęciem gry zawiera po cztery kamienie (kulki, bierki, ang. seeds) dając w sumie liczbę 48. Kamienie przed rozpoczęciem gry nie należą do żadnego z graczy.



Plansza z kamieniami przed rozpoczęciem gry

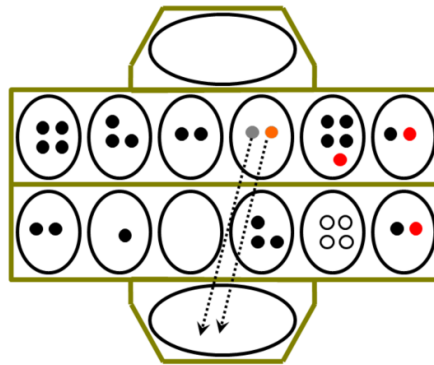
Przed rozpoczęciem gry gracze wybierają tego, który zacznie. W kolejnych grach zaczyna wygrywający. Gracze wykonują swoje posunięcia na zmianę. W pierwszym ruchu gracz zbiera wszystkie kamienie z jednego (dowolnego) z pól na swoim terytorium (6 pól najbliższej gracza). Następnie wyklada je (rozsiewa) po jednym do każdego z kolejnych pól, poruszając się przeciwnie do wskazówek zegara. Pierwszy kamień ląduje w pierwszym polu po prawej stronie, a kolejne w każdym następnym.



Wykładanie kamieni (przykładowy pierwszy ruch)

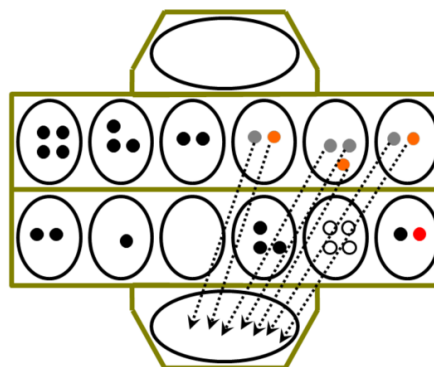
Wyjątkiem jest sytuacja, w której zagrywane pole zawiera więcej niż 11 kamieni. Wykładając kamienie na kolejnych polach dochodzimy po pełnym obejściu planszy do pola, z którego rozsiewanie zaczęliśmy. Pole to jest omijane i kolejne kamienie wykładane są dalej począwszy od następnego w kolejności.

Jeżeli ostatni kamień wykładany jest na terytorium przeciwnika i razem z obecnymi już na polu tworzy liczbę dwa lub trzy – ruch kończy się przejściem (biciem) wszystkich tych kamieni.



Bicie kamieni

Jeżeli ostatni kamień ląduje na polu dając przejście (bicie) a poprzednie w kolejności pola również zawierają dwa lub trzy kamienie (w dowolnej kombinacji) – kamienie te również są przejmowane (wielokrotne bicie).



Wielokrotne bicie

Jeśli po ruchu (przejściu kamieni) gracz przeciwny nie ma ani jednego kamienia do zagrania na swoim terytorium – ruch taki jest zabroniony i należy zagrać inaczej, tak by pozostały jakieś kamienie na terytorium przeciwnika. Jeżeli ruch taki jest niemożliwy, gracz u którego znajdują się wszystkie pozostałe kamienie na planszy dodaje je do swoich przejętych kamieni i gra się kończy.

Celem gry jest przejście (zbicie, ang. capture) jak największej ilości kamieni. Pierwszy z graczy który przejmie 25 kamieni wygrywa grę. Możliwy jest remis, kiedy każdy z graczy przejmie po 24 kamienie.

Gra kończy się gdy jeden z graczy przejmie 25 lub więcej kamieni. Kiedy w końcówce gry pozostałe w grze kamienie poruszają się dookoła planszy nie zmieniając układu i nie dając nadziei na przejście przez dłużej niż dwie pełne rundy gra się kończy a gracze dodają do swoich przejętych kamieni te, które pozostały na ich terytoriach.