

manche vi rimangono a beneficio del giocatore che li possiede.

- *Fine partita e manche*, una partita di Layli Goobalay è costituita da più manche.

La prima manche comincia con 48 semi sulla tavola e termina quando uno dei due giocatori al proprio turno non può compiere alcuna mossa. Questo accade quando tutte le buche del giocatore di turno sono prive di semi (ad eccezione di eventuali Uur). Ciascun giocatore quindi raccoglie il contenuto dei propri Uur e gli altri semi che si trovano nel proprio territorio. Comincia ora la seconda manche, la disposizione iniziale dei semi in questa manche dipende dall'esito della precedente:

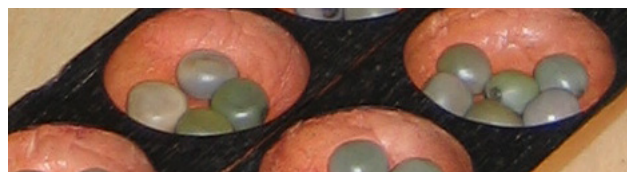
Il giocatore che ha catturato meno semi, li distribuisce nelle sue buche, un seme alla volta da destra a sinistra. In ogni buca deve

esserci almeno un seme, ciò vuol dire che se un giocatore ha meno di sei semi la partita è conclusa e non ci sarà una ulteriore manche. Il giocatore che ha catturato più semi mette nelle sue buche lo stesso numero di semi messi dall'avversario seguendo la stessa procedura;

I semi non inseriti nella scacchiera rimangono al giocatore che ha vinto la manche precedente.

A questo punto si svolge la seconda manche secondo le regole già descritte, anche se con un numero diverso di semi. Come la prima anche questa manche finisce quando un giocatore non può più muovere. A questo punto il giocatore che aveva dei semi tenuti da parte dopo la manche precedente li mette insieme a quelli catturati in quest'ultima.

Le manche successive si ripetono secondo questo schema.



**Il fogliaccio degli astratti**  
una rivista ludica gratuita  
scaricabile dal sito  
[www.tavolando.net](http://www.tavolando.net)  
[info@tavolando.net](mailto:info@tavolando.net)

**Tavolando.net e Il fogliaccio degli astratti**  
presentano.



## I Mancala.

**E**SISTE UNA grande famiglia di giochi, nata in africa e diffusasi in tutti i cinque continenti del mondo, che conta qualche migliaio di giochi. I Mancala si possono giocare in buche scavate nel terreno oppure su splendide tavole di legno, vere e proprie opere d'arte.

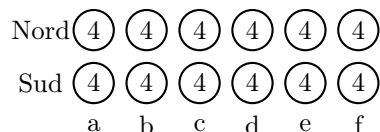


In questi giochi i semi girano in modo ciclico sulla tavola, il vincitore sarà colui che avrà fatto le *semine* migliori e i *raccolti* più oculanti.

In questo breve manuale saranno presentati due giochi del Mancala; l'*Awele* e il *Layli Goobalay* (Somalia).

I due giochi hanno in comune file (chiamate campi) da sei buche e seguenti punti; due giocatori, ciascuna e 48 semi (le pedine). Inizialmente ogni buca conterrà 4

semi.

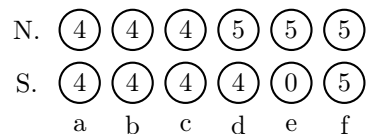


### Awele

- *Scopo del gioco*, vince il giocatore che cattura la maggioranza dei semi (25 o più semi).

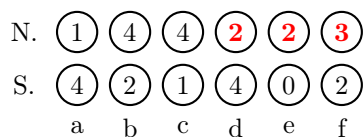
- *Movimento semi*, il movimento dei semi viene chiamato semina ed avviene in senso anti-orario nel seguente modo, 1) si prelevano tutti i semi da una delle proprie buche, 2) dopo di che si depongono un seme nella buca a destra adiacente a quella di partenza, poi un altro in quella alla destra di questa e così via fino ad esaurimento dei semi, 3) se finiscono le buche del proprio campo si continua in quelle avversarie, partendo dalla prima buca del campo avversario alla propria destra. 4) se poi si ha una quantità di semi per cui si finiscono anche le buche avversarie allora si continua la semina nel proprio campo partendo dalla prima buca alla propria sinistra.

Nel diagramma di sotto il giocatore sud a mosso dalla situazione iniziale dalla buca e.



- *Regola della dodicesima buca*, se si hanno da seminare 12 o più semi si deve saltare la buca di partenza.

- *Cattura*, quando una semina termina in una buca avversaria contenete due o tre semi (compresi quelli appena seminati) allora tutti i semi di questa buca vengono catturati, dopo si passa a controllare la buca alla destra della prima (si gira in senso orario per la cattura) se anche questa contiene due o tre semi allora vengono catturati. Si procede a ritroso fin quando non si incontra una buca che contiene un numero di semi che non sia due o tre. La fase di cattura finisce anche quando terminano le buche del campo avversario, non si può catturare nel proprio campo. Nella figura di sotto il giocatore sud ha mosso dalla buca e, la semina termina nella buca d nord e cattura i semi nelle buche d, e, f.



- *Obbligo di semina*, quando un giocatore rimane senza semi nel proprio campo l'avversario è obbligato, nel suo turno, ad alimentare il campo avversario (con una mossa regolare), se non può farlo il gioco è terminato.

- *Fine del gioco*, il gioco termina quando non si hanno più semi

nel proprio campo e l'avversario è impossibilitato ad alimentarlo, oppure nel caso ci siano pochi semi in gioco quando i giocatori si accordano che non c'è più nessuna possibilità di cattura. In entrambi i casi i giocatori prelevano i semi rimasti nei rispettivi campi aggiungendoli nei propri granai.

Vince chi ha più semi.

### Layli Goobalay

- *Scopo del gioco*, nella partita singola vince chi cattura più semi, su più partite vince chi riduce l'avversario ad avere meno di sei semi nelle proprie buche.

- *La semina*, il giocatore di turno prende tutti i semi da una sua buca e li ridistribuisce (primo seme nella buca alla destra di quella di partenza) procedendo in senso antiorario depositando un solo seme in ciascuna buca senza saltarne nessuna fino a che non ha terminato i semi. Se l'ultimo seme finisce in una buca non vuota e che non sia *gravida*, (vedremo più avanti la definizione di buca *gravida*) allora il giocatore prende tutti i semi di questa buca e li ridistribuisce nel modo indicato sopra.

Una mossa termina quando l'ultimo seme finisce in una buca vuota o in una buca *gravida*, a questo punto il turno passa all'altro giocatore.

- *Cattura di semi*, solo al termine della propria mossa il giocatore può catturare i semi dell'avversario secondo le regole seguenti:

a) Nessuna cattura viene effettuata se l'ultimo seme cade in una buca della fila avversaria.

b) Nessuna cattura viene effettuata se l'ultimo seme cade in una buca *gravida*.

c) Nessuna cattura viene effettuata se l'ultimo seme cade in una buca che abbia di fronte una buca vuota.

Negli altri casi si *cattura*, se la buca opposta contiene uno, due, quattro o più semi (nota: non tre!) allora tutti questi insieme all'ultimo giocato vengono catturati dal giocatore che ha effettuato la mossa. Tutti i semi catturati vengono quindi tolti dalla tavola e le due buche rimangono vuote.

- *Buca gravida*, se la buca opposta contiene esattamente tre semi allora una di queste viene spostata nella buca difronte (in cui era caduto l'ultimo seme giocato), cosicché entrambe le buche contengono due semi. Ciascuno delle due buche viene detta *gravida*, *Uur*, ed entrambi appartengono al giocatore che le ha rese tali.

**Importante**, nessun seme può essere tolto da una buca *gravida*, né per iniziare una nuova mossa né per continuarne una in corso. I semi che cadono nelle buche *gravide* durante lo svolgimento della