

مانکالا

Mancala

مانکالا نام یک بازی یا در واقع یک مجموعه از بازی های بردگیم باستانی است که مبدأ آن را آفریقا می نامند.

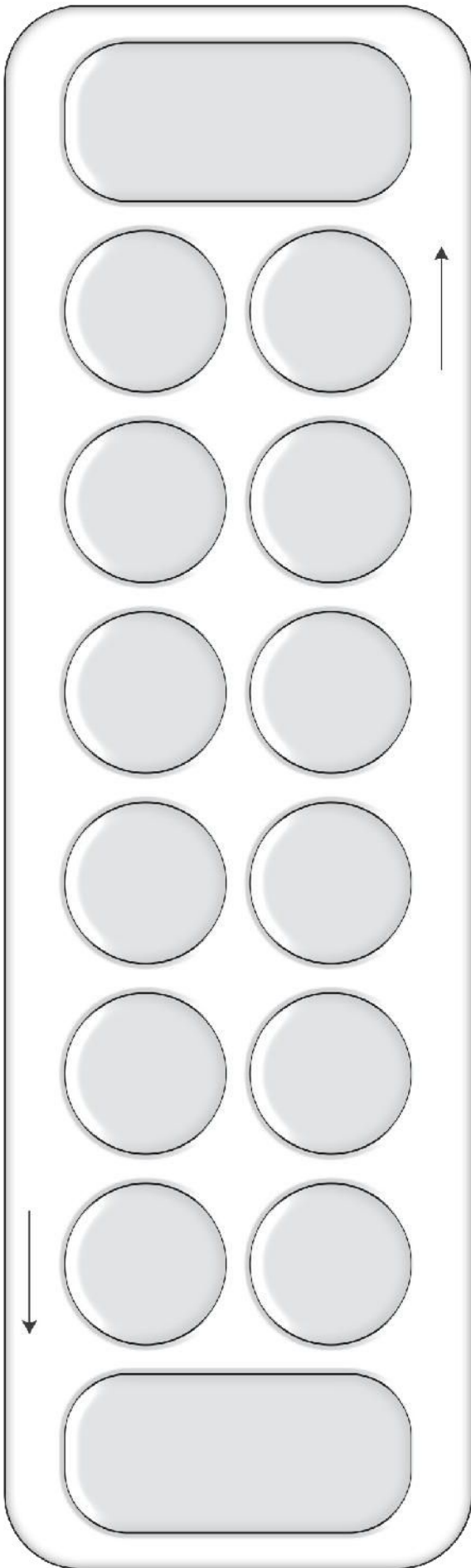
می توان گفت که مانکالا ما را مجاب می کند که این بازی را با عنوان یکی از باستانی ترین بازی های انتزاعی بشناسیم.

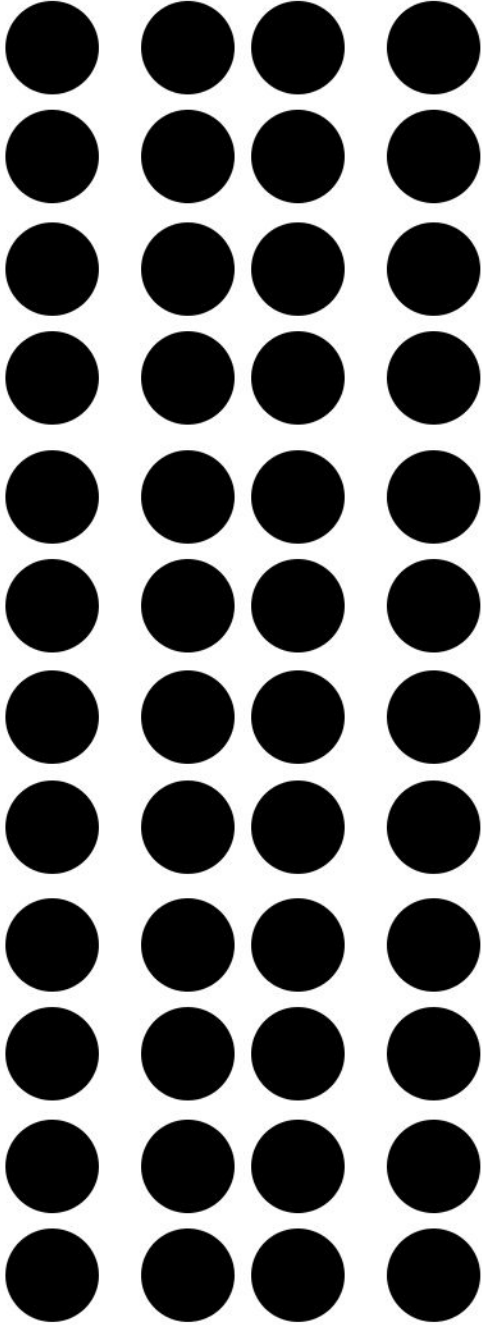
سرچشمه این خانواده از بازی ها به دوران بسیار باستانی در آفریقا بر می گردد. بازی های اول این خانواده ممکن است با شمارنده های کوچک (معمولاً بذر یا سنگریزه) در سوراخ های حفر شده به داخل زمین بازی شده باشد، بنابراین به آنها بازی های کاشت یا گودال و سنگریزه نیز گفته می شود. به دلیل عدم وجود ابزارهای ساخته شده در ابتدای شکل گیری این بازی، شواهد تاریخی کم و در حد صفر از قدمت این بازی را نشان می دهد، بنابراین تاریخ بازی های مانکالا دشوار است. با این حال، قدیمی ترین سازه هایی که در اتیوپی گودبرداری شده اند، نشان می دهند حداقل هزار و سیصد سال پیش ساخته شده اند.

این بازی در آفریقا، کارائیب و در بعضی از مناطق آسیا بسیار گسترده است و دارای قوانینی بسیار متفاوت است.

ساختار بازی:

بازی های مانکالا به شکل های متنوعی در سراسر دنیا مشاهده شده است. اما مکانیزم اصلی این بازی که به صورت گسترده و پراکنده دیده شده است، در صفحه بعد آورده شده اند.





(۱) بازی از جمله بازی‌های کاشت است.

(۲) وجود تعداد حفره‌های یکنواخت و برابر برای هر یک از بازیکنان که معمولاً در دو ردیف چیده شده‌اند. (حفره‌های ۶ تایی، ۸ تایی و ...)

(۳) دو انبار بذر (هر بازیکن مالک انبار سمت راست است).

(۴) شروع بازی: تعداد مشخص بذر در هر خانه که به طور معمول ۳ یا ۴ بذر در هر سوراخ قرار می‌گیرد و در بازی‌های حرفه‌ای تا ۶ بذر هم پیشنهاد شده است. (عملیات کاشت در شروع بازی انجام شده است).

(۵) حرکت بازیکنان: هر شخص در هر نوبت خود بذرها را از یک خانه جابه‌جا می‌کند و در مسیر پادساعتگرد تا سه خانه خودی و حریف حرکت می‌کند و در هر خانه یک بذر قرار می‌دهد. (عملیات داشت)

* اگر بذر داخل انبار خودی بیافتد، بازیکن باید دوباره بازی کند.

* بازیکن نمی‌تواند در انبار حریف بذر قرار دهد و باید از آن عبور کند.

(۶) تصاحب دانه‌ها: اگر آخرین بذر در یک خانه خالی خودی بیافتد، بازیکن آن بذر و بذرهای حریف در خانه رو به رو را تصاحب می‌کند. (عملیات برداشت)

پایان بازی: بازی‌های دسته مانکالا زمانی به پایان می‌رسد که همه حفره‌های یکی از بازیکنان خالی باشد.

هدف بازی: کسب بیشترین دانه‌ها. هنگامی که بازی به پایان می‌رسد، هر دو بازیکن به شمارش تعداد بذرهایی که دریافت کرده‌اند می‌پردازند و بازیکن با بیشترین تعداد برنده است.