

Mitreisende Spiele

# MANCALA



**MANCALA**, mit all seinen bekannten Varianten, ist das berühmteste traditionelle Spiel Afrikas. Mancala wird oft mit einem Holzbrett gespielt in das zwei Reihen mit je sechs Mulden eingelassen sind. An den beiden Kopfenden des Spielbrettes befinden sich jeweils noch eine größere Mulde. Zum Spiel gehören außerdem 48 Spielsteine ("Körner"). - Wir haben dieses großartige Spiel "reisefertig" gemacht. In der Spielregel werden wir von "Mulden" und "Körnern" sprechen.

## **INFORMATION**

Spieleranzahl: 2  
Alter: ab 5 Jahren

## **INHALT**

1 Spielbrett, 48 Körner, Spielanleitung

## **SPIELZIEL**

Die meisten Körner gewinnt man, indem eigene Körner in die Mulden des Gegners gebracht werden.

## **SPIELVORBEREITUNG**

Die beiden Spieler sitzen sich am Tisch gegenüber. Das Spielbrett liegt längs zwischen den Spielern. Jeder Spieler legt nun je 4 Körner in die 6 Mulden auf seiner Seite des Brettes. (Siehe Illustration 1 ). Auf diese Art und Weise bringt jeder Spieler also genau 24 Körner in seinen Mulden unter.

- Die beiden großen Mulden an den Kopfenden, links und rechts des Brettes dienen dazu, die gewonnenen Körner abzulegen.

## **SPIELVERLAUF**

Ein Zug besteht darin, alle Körner aus einer der eigenen Mulden zu nehmen und sie, eine nach der anderen, in den anderen Mulden unterzubringen.

Illustration 1

SPIELER B

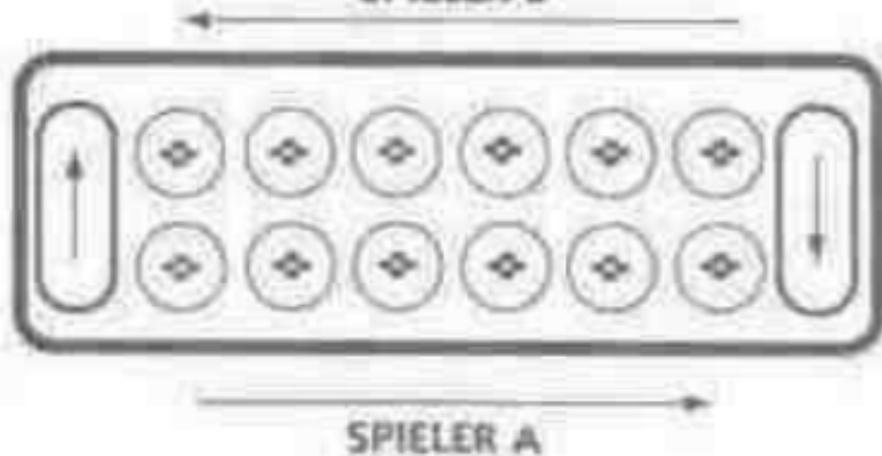
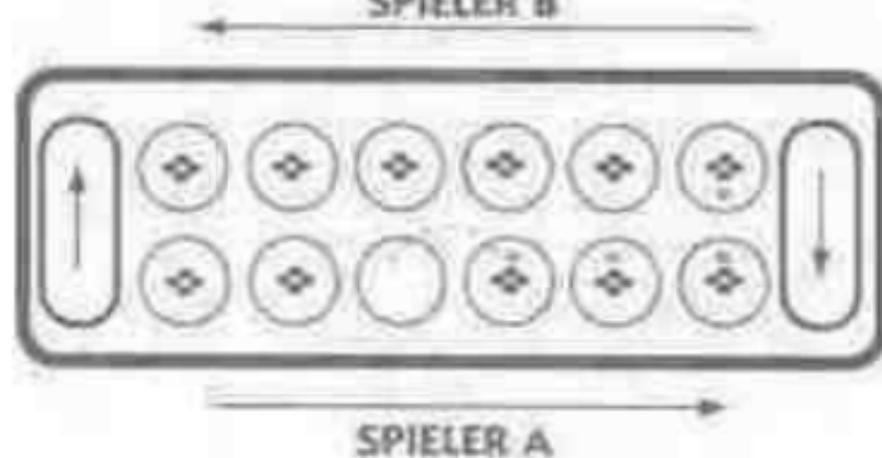


Illustration 2

SPIELER B



Man beginnt dabei mit jener Mulde, die unmittelbar rechts von der geleerten liegt. - Wenn man die Körner nicht mehr in den eigenen Mulden unterbringen kann, dann setzt man die Reihe bei den Mulden des Gegners fort (Siehe Illustration 2, Spieler A hat die dritte Mulde von links mit ihren vier Körnern ausgeleert, wirft dann eines dieser vier Körner in die nächstgelegene rechte Mulde, ein weiteres Korn in die nächste rechte Mulde, ein weiteres Korn in die wiederum nächste Mulde zur Rechten; bleibt noch ein Korn übrig, das muß nun, immer schön weiter rechts herum in eine Mulde des Gegners, in diesem Fall ganz rechts oben, gelegt werden).

Wenn das letzte eigene Korn in einer Mulde des Gegners landet, und wenn sich in dieser gegnerischen Mulde zwei oder drei Körner befinden, dann werden diese Körner gewonnen.

Man nimmt sie aus der gegnerischen Mulde und legt sie in die große Mulde am Kopfende des Brettes. Sollten sich in den gegnerischen Mulden, unmittelbar links oder rechts von der Mulde, die man gerade "gewonnen" hat, ebenfalls jeweils nur 2 oder 3 Körner befinden, so dürfen auch diese Mulden geleert werden.

## **REGELN**

1. Man bestimmt den Startspieler.
2. Der Startspieler hat keine Möglichkeit, schon im ersten Zug gegnerische Körner zu gewinnen, denn noch befinden sich ja in allen Mulden mehr als 3 Körner. Das ist aber kein Nachteil, denn auch Spieler 2 wird, wenn er danach am Zug ist, keine gegnerische Mulde finden, in der nur zwei oder drei Körner liegen.

3. Eine Mulde kann nur dann geleert werden, wenn sie entweder genau 2 oder genau 3 Körner enthält. Befinden sich mehr Körner oder weniger Körner in der Mulde, dann passiert nichts. Der nächste Spieler ist am Zug.

4. Verteilt ein Spieler 12 oder mehr Körner auf die einzelnen Mulden, dann darf er auf jeden Fall kein Korn in jene Mulde legen, aus der er die 12 oder mehr Körner entnommen hat. Besagte Mulde muß in diesem Fall übersprungen werden.

## **SPIELENDE**

Das Spiel endet, wenn alle sechs Mulden auf einer der beiden Brettseiten leer sind. Der Spieler, auf dessen Seite sich in diesem Augenblick noch Körner befinden, nimmt sich alle Körner heraus und legt sie in seine große Sammelmulde. Der Spieler mit den meisten Körnern gewinnt.