

Mancala

Sejalna igra · 2 · 10–30 min

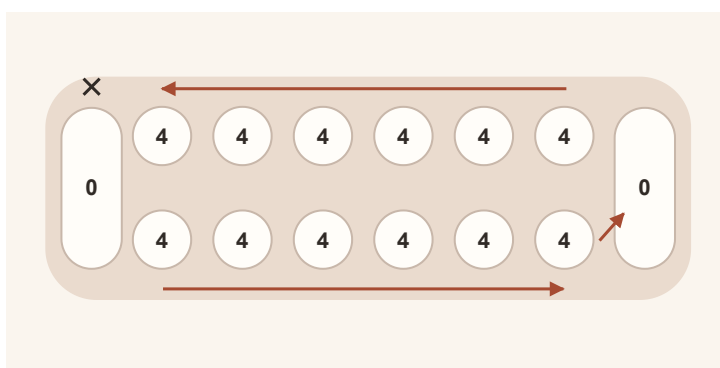
CILJ

Ko se ena stran deske izprazni, imej v svoji shrambi več semen kot nasprotnik.

POTEZA

Izberi eno **svojo** jamico s semeni in vzemi iz nje **vsa** semena. Nato po eno seme spusti v vsako naslednjo jamico v nasprotni smeri urinega kazalca.

V **svojo** shrambo seme spustiš. **Nasprotnikovo** shrambo vedno preskočiš. Tvoja shramba je na tvoji desni.



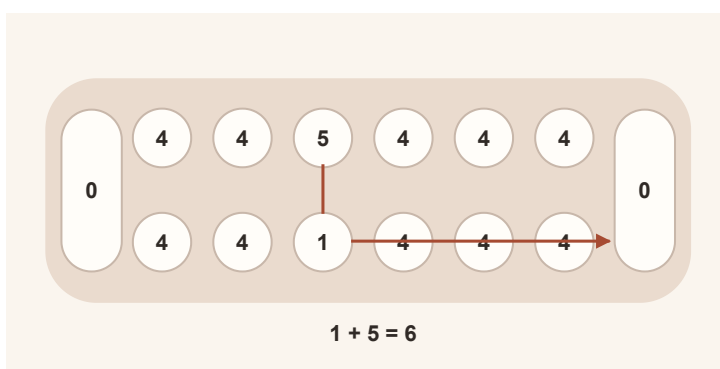
Spodnjih 6 jamic in desna shramba so tvoje. Seješ desno, skozi svojo shrambo, nato po zgornji vrsti levo; levo shrambo preskočiš.

Kam pade zadnje seme

Vse je odvisno od tega, kam pade **zadnje** seme.

V **tvojo shrambo**: takoj igraš še eno potezo.

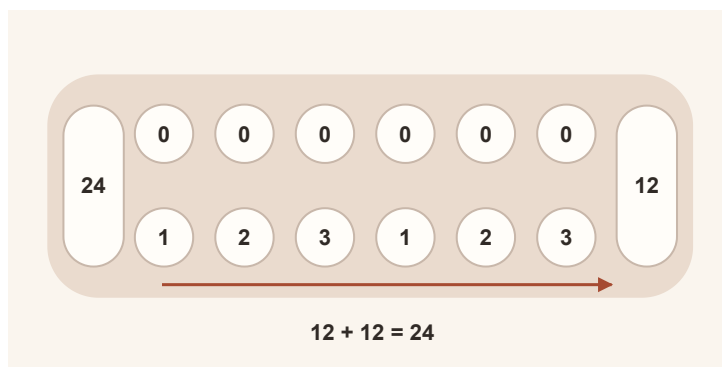
V **prazno jamico na tvoji strani**: če nasprotna jamica vsebuje semena, vzameš zadnje seme in **vsa** nasprotna. Vse gre v tvojo shrambo. Če je nasprotna jamica prazna, zadnje seme ostane; različica »empty capture« to spremeni.



Zadnje seme pade v tvojo prazno jamico. Vzameš njega in **vsa** nasproti.

Zajem velja samo na **tvoji** strani in samo, če je bila jamica pred tem **prazna**.

Konec. Igra se konča takoj, ko je ena stran deske prazna. Drugi igralec pospravi **vsa** preostala semena s svoje strani v svojo shrambo. Več semen v shrambi zmaga.



Ko je ena vrsta prazna, se igra takoj ustavi; preostanek druge vrste gre v njeno shrambo.

Priprava in druge različice

Deska ima 12 jamic, po 6 na igralca, in 2 shrambi. Na začetku daj **4 semena** v vsako od 12 jamic; shrambi sta prazni.

Na isti plošči 2×6 lahko igraš tudi **Oware**: shrambi nista del kroga, zajameš pa nazaj po nasprotnikovi vrsti, kadar zadnje seme ustvari jamico z 2 ali 3 semeni. **Congkak** (2×7) in **Bao** (4×8) potrebujeta drugačno ploščo.

Vira: [IG Game Center — Kalah](#) · [Mangala Games — Classic Mancala](#). Diagrami so izvirni.

Podrobnosti, ki štejejo

Mancala označuje družino sejalnih iger, ne enega starodavnega pravilnika. Kalah je moderna različica Williama Juliusa Championa iz 20. stoletja. Tukaj igramo s štirimi semeni; šest je daljša, vnaprej dogovorjena priprava.

Uporabljamo zajem samo, če nasprotna jamica vsebuje semena. Različica »empty capture« vzame zadnje seme tudi ob prazni nasprotni jamici. Oware ni le Kalah brez shramb: vključuje hranjenje nasprotnika in omejitve zajema vseh semen.

Dodatni viri: [Kalah variants](#) · [Oware rules](#)