

## ES MANCALA

**OBJETIVO DEL JUEGO:** Conseguir el mayor número de fichas posible, ya que el que más fichas tenga, habrá ganado la partida.

**CONTENIDO:** Tablero Mancala, 48 fichas multicolores.

**PREPARACIÓN:** Se reparten todas las fichas de cuatro en cuatro en todos los cuencos del tablero. Los 6 cuencos situados frente a cada jugador son suyos, y los otros 6 pertenecen al contrincante.

El cuenco grande situado a la derecha de cada jugador es donde se depositan las fichas capturadas.

**FORMA DE JUEGO:** Se sortea quien inicia el juego. Y quien lo hace, toma todas las piezas de uno de los cuencos de su lado y una a una las va colocando en los cuencos que le siguen en sentido inverso a las agujas de un reloj.

Es obligatorio dejar una ficha en cada cuenco, se puede dejar más de una en cada uno, pero al menos una se debe dejar.

Si la última pieza que un jugador deposita en su turno cae en un cuenco enemigo ocupado únicamente por una o dos piezas, las captura, y junto con la suya, las deposita en el cuenco vacío a su derecha.

Además, puede sacar también las piezas del cuenco inmediatamente anterior al capturado si es que éste alberga únicamente a una o dos piezas y luego las del anterior a éste si cumplen la misma condición y así sucesivamente.

En el mancala más vale examinar las posibilidades del enemigo que confiar en la posición propia: un cuenco que tenga una sólo una o dos piezas está inmediatamente amenazado por aquellos cuencos enemigos que contengan el mismo número de piezas que cuencos hay entre los dos.

**El jugador amenazado puede defenderse:** Desplazando una de sus piezas únicas, o una pareja, hasta un cuenco contiguo.

Añadiendo una pieza, o dos al cuenco amenazado.

Añadiendo una pieza al cuenco que amenaza (porque al tener una pieza más sobrepasará su objetivo)

**PROHIBICIONES:** un jugador no puede dejar vacíos los cuencos de su enemigo si tiene piezas con que rellenarlos.

Un jugador no puede capturar todas las piezas de su oponente dejándole sin qué jugar.

Si las piezas rondan el tablero más de una vez, el cuenco que se vació para obtenerlas no puede ya recibirlas. Si se alcanza su posición, se salta.

**FIN DEL JUEGO:** El juego termina cuando uno de los dos lados de cuencos queda vacío.

La partida puede darse por terminada desde que restan en el total de cuencos sólo seis u ocho piezas. Entonces cada jugador toma para sí las piezas de su lado.

Gana la partida el jugador que pose más piezas en el cuenco grande de su derecha.

## EN MANCALA

**OBJECT OF THE GAME:** To obtain the highest number of counters possible, as the more counters you have the more likely you are to win the game.

**CONTENTS:** Mancala board, 48 multicoloured counters.

**PREPARATION:** All the pieces are dealt out in fours into all the pits on the board. The 6 pits, situated in front of each player belong to them and the remaining six to the opponent.

The large pit situated to the right of each player is where they will deposit the counters they have captured.

**HOW TO PLAY:** A player is chosen to begin. Whoever starts, takes the pieces from one of their pits and one by one places them in the next pits in an anticlockwise direction.

It is obligatory to leave one counter in each pit, more than one may be left, but at least one must be deposited.

If the last piece that a player deposits on their turn falls into an enemy pit occupied by just one or two pieces, the player captures them and deposits them in the empty pit to their right.

They may also take the pieces from the pit immediately before if it contains only one or two pieces and so on until the last hole with one or two pieces.

In Mancala it is better to examine the enemies' possibilities than to rely on one's position: a pit that has only one or two pieces is immediately threatened by those enemy pits containing the same amount between the two.

**The threatened player can defend themselves:** Moving one of their unique pieces or a pair to the adjacent pit.

Adding one or two pieces to the pit that is threatened.

Adding a piece to the threatening pit (because, having one more piece will exceed its goal).

**RESTRICTIONS:** A player cannot leave an enemy's pit empty if they have pieces to fill it.

A player cannot capture all of their opponent's pieces, leaving them without any to play with.

If the pieces go round the board more than once, the pit that was emptied to obtain them can no longer receive them. If the pit is reached it is skipped.

**END OF THE GAME:** The game ends when one of the two sides of pits is empty.

The game can end when a total of only six or eight pieces are left in the pits. In which case, the players take the pieces on their side.

The game is won by the player with the most pieces in the large pit to their right.

## FR MANCALA

**BUT DU JEU:** Ramasser le plus grand nombre de cailloux. Le joueur qui ramassera le plus grand nombre de cailloux remportera la partie.

**CONTENU:** Plateau de jeu Mancala, 48 cailloux multicolores.

**PREPARATION:** Les cailloux sont répartis quatre par quatre dans toutes les alvéoles du plateau. Les 2 joueurs se placent de part et d'autre du plateau de jeu de façon à ce que chacun ait 6 alvéoles en face de lui.

La grande alvéole située à la droite de chaque joueur sert à déposer les cailloux capturés.

**REGLE DU JEU:** Le joueur qui débute la partie est désigné par tirage au sort. Celui qui commence prend tous les cailloux d'une des alvéoles lui appartenant et les place, une par une, dans les alvéoles suivantes dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

C'est obligatoire de laisser un seul caillou dans chaque alvéole, il est possible d'en laisser plusieurs mais il faut en laisser au moins un.

Si le dernier caillou qu'un joueur dépose à son tour tombe dans une alvéole de l'adversaire occupée uniquement par un ou deux cailloux, il les capture et, avec le sien, les dépose dans l'alvéole vide située à sa droite.

Il est également possible de retirer les cailloux de l'alvéole précédant

immédiatement l'alvéole capturée si celle-ci contient seulement un ou deux cailloux et ensuite ceux de celle précédant cette dernière si la même condition est remplie, et ainsi successivement.

Dans le Mancala, mieux vaut étudier les possibilités de l'adversaire que faire confiance à sa propre position : une alvéole qui ne contient qu'un ou deux cailloux est immédiatement menacée par les alvéoles adverses qui contiennent autant de cailloux qu'il y a d'alvéoles entre les deux.

**Le joueur menacé peut se défendre:** En déplaçant un de ses cailloux, ou deux, dans une alvéole contiguë.

En ajoutant un ou deux cailloux dans l'alvéole menacée.

En ajoutant un caillou dans l'alvéole menaçante (parce qu'en ayant un caillou de plus, elle dépassera son objectif).

**INTERDICTIONS:** un joueur ne peut laisser les alvéoles de son adversaire vides s'il a des cailloux pour les remplir.

Un joueur ne peut capturer tous les cailloux de son adversaire en le laissant sans possibilité de jouer.

Si les cailloux font le tour du plateau de jeu plus d'une fois, l'alvéole qui a été vidée pour ramasser les cailloux ne peut plus les accueillir. Si le joueur atteint cette alvéole, il doit la sauter.

**FIN DU JEU:** Le jeu prend fin quand un des deux côtés des alvéoles est vide.

La partie peut être considérée comme terminée à partir du moment où il ne reste que six ou huit cailloux pour l'ensemble des alvéoles. Chaque joueur ramasse alors les cailloux qui se trouvent de son côté.

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de cailloux dans la grande alvéole située à sa droite.

## DE VERFEHL IHN

**ZIEL DES SPIELES:** So viele Spielsteine wie möglich zu gewinnen. Wer die meisten Spielsteine hat, ist Sieger der Spielrunde.

**INHALT:** Spielbrett Verfehl ihn, 48 bunte Spielsteine

**VORBEREITUNG:** Es werden alle Spielsteine von jeweils vier in alle Becher des Spielbretts aufgeteilt. Die 6 Becher bei jedem Spieler sind seine und die anderen 6 gehören dem Gegner.

Der große Becher, der auf der rechten Seite von jeden Spieler ist, dient zum Ablegen der gefangenen Spielsteine.

**ART DES SPIELES:** Es wird ausgelost, wer das Spiel beginnt. Und auf wen dies fällt, nimmt alle Spielsteine von einem Becher auf seiner Seite und legt einem zu einem in die Becher, die entgegen dem Uhrzeigersinn von ihm liegen.

Man muss einen Spielstein in jeden Becher liegen. Man kann mehr als einen in jedem liegen lassen, aber mindestens einer muss bleiben.

Wenn der letzte Stein, den ein Spieler, der an der Reihe ist, in einem gegnerischen Becher liegt, in dem nur ein oder zwei Steine liegen, ergreift er ihn und legt ihn zusammen mit dem seinen in den leeren Becher zu seiner Rechten.

Außerdem kann er auch die Steine aus dem genau vorher geleertem Becher nehmen, wenn dieser nur einen oder zwei Steine hat und nachher auch aus diesem zuvor liegendem, unter denselben Bedingungen und so weiter.

Beim Verfehl ihn ist es mehr wert, die Möglichkeiten des Gegners zu studieren, als auf die eigene Position zu vertrauen: Ein Becher, der nur ein oder zwei Steine hat, wird sofort von den gegnerischen Becher bedroht, welche die gleiche Anzahl an Steinen haben, wie es Näpfe zwischen den beiden gibt.

**Der bedrohte Spieler kann sich verteidigen:** Er kann einen seiner Einzelsteine, oder ein Paar, bis zum nächsten Becher legen.

Dabei fügt er ein oder zwei Steine dem bedrohten Becher zu.

Dabei fügt er dem Becher, den er bedroht einen Stein hinzu (weil er, mit einem Stein mehr, sein Ziel überschreitet)

**VERBOTE:** Ein Spieler kann die Becher seines Gegners nicht leer lassen, wenn er Steine hat, mit denen er sie auffüllen kann.

Ein Spieler kann nicht alle Steine seines Gegenübers einnehmen und ihn so nicht mehr spielen lassen.

Wenn die Steine das Spielbrett mehr als einmal umkreisen, darf der Becher, der leer gemacht wurde, um sie zu erlangen, sie nicht bekommen. Wenn diese Position erreicht wird, muss gesprungen werden.

**ZIEL DES SPIELES:** Das Spiel wird beendet, wenn eine der Seiten mit den Becher leer bleibt.

Die Spielrunde kann für beendet erklärt werden, wenn in der Gesamtheit der Becher nur noch sechs oder acht Steine sind. Dann nimmt jeder Spieler die Steine an seiner Seite für sich.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Steine in dem großen Becher zu seiner Rechten hat.

**OBIETTIVO DEL GIOCO:** Ottenere il maggior numero possibile di pezzi, dato che il giocatore che ne consegue di più vince la partita.

**CONTENUTO DELLA CONFEZIONE:** Tavoliere Mancala, 48 pezzi multicolori.

**PREPARAZIONE:** Si dividono tutti i pezzi (chiamati "semi") in gruppi di quattro ciascuno e si posizionano in ognuna delle buche (dette "case") del tavoliere. Le sei case situate di fronte al giocatore sono sue, le altre sei sono dell'avversario.

La casa più grande, che si trova alla destra del giocatore, serve per depositare i semi catturati.

**COME SI GIOCA:** Si estrae a sorte il giocatore che inizia il gioco e il prescelto prende tutti i semi da una delle case della sua parte e li colloca uno a uno nelle case seguenti in senso antiorario.

È obbligatorio lasciare un seme in ogni casa, se ne può lasciare più di uno, però se ne deve lasciare sempre almeno uno.

Se l'ultimo seme che il giocatore deposita durante il suo turno si viene a trovare in una casa dell'avversario che sia occupata solo da uno o due semi, li cattura e, insieme al suo, li deposita nella casa più grande che si trova alla sua destra.

Inoltre, può togliere anche i semi dalla casa immediatamente precedente a quella catturata nel caso in cui vi si trovino solo uno o due semi e poi quelli della casa ancora precedente, se anch'essa rispetta le condizioni appena viste, e così via.

Nel Mancala è una strategia migliore valutare le possibilità dell'avversario che confidare nella propria posizione: una casa che contenga solo uno o due semi è minacciata immediatamente da quelle case dell'avversario che contengano un numero di semi pari alle case che li separano.

**Il giocatore minacciato si può difendere:** Spostando uno solo dei suoi semi, o una coppia, nella casa attigua.

Aggiungendo un seme o due alla casa minacciata.

Aggiungendo un seme alla casa che minaccia (visto che, contenendo un pezzo in più, sorpasserà il suo obiettivo)

**DIVIETI:** un giocatore non può lasciare vuote le case del suo avversario se ha semi con cui riempirle.

Un giocatore non può catturare tutti i semi del suo avversario, lasciandolo senza semi da muovere.

Se i semi fanno il giro del tavoliere più di una volta, la casa da cui sono stati prelevati non può più riceverli. Se si arriva alla sua posizione, bisogna saltarla.

**FINE DEL GIOCO:** Il gioco finisce quando uno dei due lati di case rimane vuoto.

Si può considerare finita la partita da quando rimangono nel totale delle case solo sei o otto semi. A quel punto, ogni giocatore prende per sé i semi che si trovano sul suo lato.

Vince la partita il giocatore che possiede più semi nella casa grande alla sua destra.

**OBJECTIVO DO JOGO:** Conseguir o maior número de fichas possível, uma vez que o jogador que tiver mais fichas ganhará a partida.

**CONTEÚDO:** Tabuleiro de Mancala, 48 fichas multicolores.

**PREPARAÇÃO:** Repartem-se as fichas de quatro em quatro por todas as covas do tabuleiro. As seis covas situadas em frente de cada jogador são suas e as outras seis pertencem ao adversário.

A cova grande situada à direita de cada jogador é onde se depositam as fichas capturadas.

**COMO JOGAR:** Sorteia-se quem vai iniciar o jogo. O primeiro a jogar, pega nas peças todas de uma das covas do seu lado e vai colocando-as uma a uma nas covas, em sentido inverso aos ponteiros do relógio.

É obrigatório deixar uma ficha em cada cova, pode-se deixar mais do que uma em cada cova, mas o mínimo é uma.

Se a última peça que um jogador colocar, cair numa cova do adversário que esteja ocupada por uma

ou mais peças, estas são capturadas, e, juntamente com as suas são colocadas na cova vazia do seu lado direito.

Para além disso, pode-se retirar também as peças da cova imediatamente antes de ser capturado, se esta alberga unicamente uma ou duas peças, e desta forma, as anteriores a esta cumprem a mesma condição e assim sucessivamente.

No Mancala deve-se examinar todas as possibilidades do adversário que confia na sua própria posição: Uma cova que tenha uma ou duas peças está de imediato ameaçada pelas covas adversárias que contenham o mesmo número de peças nas covas que existem entre os dois.

**O jogador ameaçado pode defender-se:** Deslocando uma das suas peças única ou um par até à cova vizinha. Somando uma peça ou duas à cova ameaçada. Juntando uma peça à cova que ameaça (porque ao ter uma peça a mais ultrapassará o seu objectivo).

**PROIBIÇÕES:** Um jogador não pode deixar vazias as covas do seu inimigo se tiver peças com que preenche-las. Um jogador não pode capturar todas as peças do seu adversário, deixando-o sem peças para jogar. Se as peças rodarem o tabuleiro mais do que uma vez, a cova que se esvaziou para obtê-las já não poderá recebê-las. Se se alcançar a sua posição, é avançada.

Fim do Jogo: O jogo termina quando um dos dois lados das covas ficar vazio.

A partida pode dar-se por terminada desde que restem no total das covas apenas seis ou oito peças. Aí, cada jogador fica com as peças do seu lado.

Vence a partida o jogador que tiver na cova grande do seu lado direito mais peças.

### CEL GRY

Gracje starają się zebrać w swoich „domach” jak największą liczbę kamieni.

### ZAWARTOŚĆ

Plansza, 48 różnokolorowych kamieni

### PRZYGOTOWANIE

Wszystkie kamienie rozkłada się po 4 w małe otwory na planszy. Każdy gracz dysponuje rzędem, który się przed nim znajduje. Po prawej stronie każdego gracza znajduje się większy otwór tzw. „dom”. To w nich gracze gromadzą zebrane kamienie.

### PRZEBIEG GRY

Losowo wybiera się gracza rozpoczynającego. Gracze w swojej turze biorą wszystkie kamienie z jednego pola i rozkładają po jednym w kolejnych polach w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. W każdym otworze musi być zostawiony jeden kamień. Pomija się tylko „dom” przeciwnika. Kiedy ostatni kamień zostanie umieszczony w „domu” aktywnego gracza wykonuje on jeszcze jeden ruch przekładając kolejne kamienie. Jeżeli ostatni kamień znajdzie się w otworze po stronie przeciwnika, w którym znajdują się tylko jeden lub dwa kamienie zostają one zbite i wszystkie kamienie z tego otworu przenosi się do „domu” aktywnego gracza. Również kiedy ostatni kamień łąduje w pustym otworze aktywnego gracza a na sąsiadującym polu przeciwnika znajduje się tylko jeden lub dwa kamienie również są one zbijane i z tym ostatnim kamieniem trafiają do „domu” aktywnego gracza.

W Mankali należy bardzo uważnie planować ruchy i unikać pozostawiania jednego lub dwóch kamieni w otworach ponieważ mogą one zostać przechwycone przez przeciwnika. Należy więc zwracać uwagę na położenie kamieni i starać się chronić je przed zbiciem.

Jeśli kamieni w jednym otworze było na tyle dużo, że zostawiając po jednym w każdym otworze, gracz powrócił do otworu, z którego zostały one zabrane, pomija ten otwór i nie zostawia w nim kamienia.

### KONIEC GRY

Gra kończy się kiedy wszystkie otwory po jednej stronie planszy są puste. Wtedy gracze liczą ile kamieni znajduje się w ich „domach”, ten któremu udało się zebrać ich więcej, wygrywa.

**DOEL VAN HET SPEL:** Om het hoogste aantal mogelijke tellers te krijgen, hoe meer tellers je hebt, hoe groter de kans dat je het spel wint.

**INHOUD:** Mancala-bord, 48 meerkleurige tellers.

**VOORBEREIDING:** Alle stukjes worden verdeeld in vieren in alle putjes op het bord. De 6 pits, gesitueerd voor elke speler, behoren hen toe en de overige zes aan de tegenstander.

In de grote put rechts van elke speler leggen ze de tellers neer die ze hebben gevangen.

**HOE TE SPELEN:** Er wordt een speler gekozen om te beginnen. Degene die begint, haalt de stukken uit een van zijn/haar putten en plaatst ze een voor een in de volgende putjes tegen de wijzers van de klok in.

Het is verplicht om één teller in elke put te laten, er kunnen er meer dan één zijn, maar er moet er tenminste één worden neergelegd.

Als het laatste stuk dat een speler op zijn beurt neerlegt, in een vijandelijke kuil valt die door slechts één of twee stukken wordt bezet, vangt de speler ze op en legt ze neer in de lege kuil aan zijn/haar rechterkant.

Ze kunnen de stukken ook meteen eerder uit de put nemen als deze slechts één of twee stukken bevat enzovoort tot de laatste hule met één of twee stukken.

In Mancala is het beter om de mogelijkheden van de vijand te onderzoeken dan op iemands positie te vertrouwen: een put die slechts één of twee stukken heeft, wordt onmiddellijk bedreigd door die vijandige putten die hetzelfde bedrag tussen de twee bevatten.

**De bedreigde speler kan zichzelf verdedigen:** een van hun unieke stukken of een paar naar de aangrenzende put verplaatsen.

Een of twee stukken toevoegen aan de pit die wordt bedreigd.

Een stuk toevoegen aan de bedreigende put (omdat het hebben van dit stuk het doel zal overtreffen).

**BEPERKINGEN:** Een speler mag de put van een vijand niet leeg laten als deze stukken heeft om hem te vullen.

Een speler kan niet alle stukken van zijn tegenstander pakken, waardoor die er niet meer kan mee spelen.

Als de stukken meer dan één keer rond het bord gaan, kan de put die werd leeggemaakt om ze te krijgen er niet langer ontvangen. Als de betreffende put is bereikt, wordt deze gewoon overgeslagen.

**EINDE VAN HET SPEL:** Het spel eindigt als een van de twee kanten van het bord leeg is.

Het spel kan eindigen als er in totaal slechts zes of acht stukken over zijn in de putten. In dat geval nemen de spelers de stukken langs hun kant.

Het spel wordt gewonnen door de speler met de meeste stukken in de grote kuil rechts van hem.

**JUGUETES CAYRO S.L.**  
Pol. Ind. Juyarco 54-55  
03700 Dénia (Alicante) España  
[www.cayro.es](http://www.cayro.es)

