

*Més informació sobre l'auale
i altres jocs de mancala, a*

<http://www.manqala.org/>

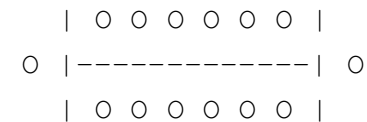
(en català) i a

<http://www.wikimanqala.org/>

(en anglès)

Juguem a sembrar?

*L'auale
i altres **jocs de mancala**
tradicionals d'arreu del món*



ADRECES D'INTERÈS

Internet

<http://www.wikimanqala.org/> (wikimanqala)

Web en anglès, de format wiki (col·laboratiu, editable per tothom que s'hi doni d'alta) amb informació sobre jocs de mancala.

<http://www.manqala.org/> (manqala.org)

Web en català amb informació sobre jocs de mancala, awalé en particular, i qualsevol joc en general.

<http://www.oware.org/> (The Oware Society)

Web en anglès de l'Oware Society, una associació britànica que promou l'awalé i organitza múltiples competicions.

<http://www.awari.cs.vu.nl/> (The Awari Oracle)

Quan funciona, un aplet de java contra el que es pot jugar. Té un mode de joc perfecte (segons les seves regles especials).

<http://www.awale.fr.tc/> (L'awalé en Provence-Alpes-Côte d'Azur)

Web en francès amb informació de les activitats d'awalé a la Provença, a Canes principalment.

<http://www.myriad-online.com/en/products/awale.htm> (Awale)

Web en francès i anglès on es pot trobar un programa prou bo per a jugar a l'awalé i a diversos altres jocs de mancala, altament configurable.

<http://www.kurnik.org/intl/ca/mancala/> (Kurnik)

Web polonès, en múltiples idiomes (entre ells el català) on es pot jugar a múltiples jocs de taula en línia, amb altra gent. Inclou l'awalé. És molt fàcil trobar-hi gent per jugar.

©2007 per Víktor Bautista i Roca.



Aquesta obra està subjecta a una llicència de Creative Commons reconeixement, no comercial, compartir igual. Per a saber-ne més, visiteu:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/es/deed.ca>

Aquesta obra es pot trobar gratuïtament a manqala.org, a la secció de documents.

Ha estat feta, amb motiu de la fira JocJoc de Tona, de l'any 2007, amb la finalitat de recollir fons per a un premi en el campionat d'awalé de Catalunya.

- A: *Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*. London (UK), Vol. 62, 23-37] Reyssset, Pascal i François Pingaud 1993. *Awélé : Le jeu des semilles africaines*. Paris.
- Kofital 1992. *Rules for playing oware : Abapa version*. Kumasi Romariz Santos Silva, Elísio 1995. *Jogos de quadrícula do tipo mancala com especial incidência nos praticados em Angola*. Lisboa.
- Lhôte, Jean-Marie 1994. *Histoire des jeux de société*. Paris. Romein, John 2002. *The Awari Oracle*. Amsterdam.
1996. *Dictionnaire des jeux de société*. Paris. Romein, John W. and Henri E. Bal 2003. *Solving the Game of Awari using Parallel Retrograde Analysis*. A: IEEE Computer, volume 36, number 10, pp. 26-33, Octubre, 2003
- Murray, H. J. R. 1952. *A history of board-games other than chess*. Oxford. Russ, Larry 2000. *The complete mancala games book*. New York.
- Odeleye, Chief A.O. 1979. *Ayo : A popular Yoruba Game*. Ibadan
- Pingaud, François 1996. *L'awélé : Jeu de stratégie africain*. Paris. Schmittberger, R. Wayne 1992. *New rules for classic games*. New York.
- Pinto Cebrián, Fernando 1999. *Juegos saharauis para jugar en la arena : Juegos y juguetes tradicionales del Sáhara*. Madrid. De Voogt, Alexander J. 1995. *Limits of the Mind : Towards a characterisation of Bao mastership*. Leiden
1997. *Mancala Board Games*. Cambridge.
- Popova, Assia 1976. *Les mankala africain*. In Cahiers d'Études africaines 16 (3-4): 444-445. Zaslavsky, C. 1974. *Africa counts: Number and Pattern in African Culture*. Boston, USA.
- Raabe, Juliette 1972. *Le jeu de l'awélé*. Paris
- Retschitzki, Jean 1990. *Stratégies des joueurs d'awélé*. Paris. Максаг Шотаев 2006. *Laws of Togyzkumalak*. Astana, Kazakhstan.

Taula de continguts

L'auale.....	1	Sembra sense captura (takasa) en la primera fase.....	23
Regles de l'auale.....	2	Sembra sense captura (takasa) en la segona fase.....	23
Equip necessari	2	Sembra amb captura (mtaji) en la primera fase.....	24
Definicions	2	Sembra amb captura (mtaji) en la segona fase.....	25
Regles "abapa" o internacionals	3	Objectiu i final de partida.....	25
Posició inicial	3	Takasia.....	25
Objectiu	4	Resum jeràrquic de les regles.....	25
Moviment o sembra.....	4	Takasa.....	25
Graners.....	4	Mtaji.....	26
Captura o collita.....	5	Moviment.....	27
Excepcions a la captura.....	6	Condicions de victòria.....	28
L'obligació de donar de menjar.....	6	Pasuppandi.....	29
Final de partida	6	Equip necessari	29
Matxs	8	Instruccions	29
Temps.....	8	Sungka.....	32
Variants	9	Equip necessari	32
L'awari, resultat.....	9	Instruccions	32
Nomenclatura.....	9	Laomuzhu qi.....	35
Jugant amb handicap.....	10	Equip necessari.....	35
L'auale a casa nostra.....	11	Instruccions.....	35
Els jocs de mancala.....	13	Segona partida i següents.....	36
Distribució.....	13	Mefuvha.....	37
Definicions.....	14	Equip necessari	37
Classificació	14	Instruccions	37
Comparació dels jocs de mancala amb altres jocs de tauler.....	15	Ise ozin egbe.....	39
Nyam nyam.....	16	Equip necessari.....	39
Equip necessari	16	Instruccions.....	39
Instruccions	16	Eson korgool.....	40
L'hoyito.....	18	Equip necessari.....	40
Toğızqumalaq.....	19	Instruccions.....	40
Equip necessari	19	Bao.....	40
Instruccions	19	Equip necessari	42
Bao.....	22	Instruccions	42
Equip necessari	22	Bibliografia i referències.....	41
Instruccions	22	Adreces d'interès.....	43

BIBLIOGRAFIA I REFERÈNCIES

Biblioteques i llibreries

- Armstrong, W.P. Johns (Antigua & Barbuda).
1997. *A Game Called Island Wari. A Board Game From The Caribbean Islands*. A: Wayne's Word: Vol. 6 No. 3 Fall 1997. <http://waynesword.palomar.edu/w0603.htm>
<http://waynesword.palomar.edu/nicker.htm> (14 de setembre de 2004)
- Ballou, Kanga
1978. *Règles et stratégies du jeu d'awale*. Abidjan.
- Bautista i Roca, Víktor
2000. *Juguem a l'auale : Manual del curs Juguem al wari*. Barcelona.
- Bell, Robert Charles
1979. *Board and table-games from many civilizations*. Revised edition. New York.
- Bell, Robbie, Michael Cornelius
1988. *Juegos con tablero y fichas. Estímulos a la investigación matemática*. Edició traduïda a l'espanyol de 1990. Barcelona.
- Botermans, Jack, Tony Burrett, Pieter van Delft, Carla van Splunteren
1987. *El libro de los juegos*. Edició traduïda a l'espanyol de 1989. Esplugues de Llobregat.
- Chamberlin, David
1984. *How to play Warri*. Saint
- Culin, Stewart
1896. «Mancala, the National Game of Africa». A: *Annual Report of the Board of Regents... for the Year Ending June 30, 1894. Report of the U.S. National Museum*. Washington.
- Deledicq, A. i A. Popova
1977. *Wari et solo. Le jeu de calculs africain*. Paris.
- Eagle, Vernon A.
1998. «On a Phylogenetic Classification of Mancala Games, with some Newly Recorded Games from the Southern Silk Road, Yunnan Province, China». A: *Board Games Studies*, 1; 50-68.
- Gering, Ralf
2003. «Layli Goobalay : The preferred game of the camels». A: *Abstract Games Magazine*, 2003; 4 (13): 9, 14, 29.
- Grunfeld, F.V.
1978. *Juegos de todo el mundo*. Madrid.
- Herskovits, Melville J.
1932. «Wari in the New World».

ESON KORGOOL

Mongòlia

L'**eson korgool** és un joc kazakh que es juga al departament de Bajan Ögij, a la Mongòlia del nord-oest. Té com a característica que no hi ha camps definits: tots dos jugadors poden començar un moviment a qualsevol forat.

Equip necessari

El tauler està format per dues rengleres de 5 forats. A part calen 9 merdetes de cabra per forat (90 en total).

9	9	9	9	9
9	9	9	9	9

Posició inicial

Instruccions

Es comença posant nou peces per forat. Com hem dit en aquest joc no hi ha camp propi ni contrari. Es juga per tornos alterns i les sembres són en sentit horari.

Se sembra agafant totes les peces d'un forat qualsevol (de qualsevol dels dos costats) i desant-les una a una en els forats següents, seguint el sentit de les agulles del rellotge.

Si s'acaba la sembra en un forat no buit seguit d'un altre de buit s'agafen les peces del forat immediatament següent a aquest (si no és buit) i es capturen (es desen a part).

9	9	9	9	9
9	9	9	9	9

Sud inicia un moviment...

10	10	10	10	10
10	10	10	10	0

i l'acaba al forat superior dret, capturant el contingut del forat marcat en fosc

El joc s'acaba quan ja no hi ha més possibilitat de capturar més peces i guanya la partida qui n'ha capturat més al final.

L'AUALÉ

Àfrica occidental i Carib

L'**auale** és un joc de mancala que es juga tradicionalment al Nord del Golf de Guinea, des del Camerun fins al Senegal, amb petites variants locals. També es juga a les Antilles, on va ser portat pels africans que hi van anar a parar com a esclaus provinents d'aquestes mateixes zones.

Actualment, de tots els jocs de mancala, és possiblement el més estès i el més estudiat. Se'n fan campionats periòdicament a Antigua i Barbuda, Ghana, Anglaterra, França, Itàlia, Txèquia, Nigèria, Suïssa i Catalunya.

Degut a la gran varietat lingüística dels llocs on es juga, el podem trobar anomenat de moltes i diferents maneres:

adi, aji, awari, awalé, awèlé, awere, ayo, ayoayo, dagboprou, dagh, érhérhé kale, ichwe, igori, kale, ma, ogori, oura, oure ngon, oware, shayo, urin, walu, wari, warri, wolo, wora, woro

En moltes hi podem reconèixer les mateixes arrels, i en altres apreciem simples transcripcions diferents, tipus wolo i woro o adi, adji i aji.

En els països anglòfons se'l sol conèixer com a wari, awari, warri o oware. En canvi, als francòfons, com a awélé o awalé. En català, donat que aquí n'han arribat taulers majoritàriament a través de comerç amb l'Àfrica francòfona, hem adoptat la forma d'auale, la qual s'ha acabat oficialitzant. El 3 d'agost de 2001 va sortir publicat al *Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya* una resolució en la qual es publicaven termes normalitzats pel Consell Supervisor del Termcat¹, entre els quals hi havia els mots aualé i mancala. En la forma i definició d'ambdós hi va estar implicat un nucli de jugadors d'auale i altres jocs de mancala.

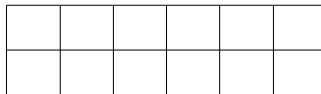
Malauradament, cap dels dos termes no ha aparegut a la segona edició del *Diccionari de la Llengua Catalana* de l'Institut d'Estudis Catalans.

¹ El Termcat és l'organisme de l'Institut d'Estudis Catalans dedicat als neologismes, o sigui, a batejar coses que en català no tenien encara nom

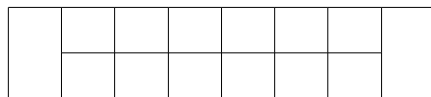
REGLES DE L'AUALÉ

Equip necessari

Per a jugar a l'auale cal un tauler compost per dues rengleres de sis forats cadascuna i quaranta-vuit petites peces (llavors usualment) no diferenciades. De manera opcional el tauler pot tenir un forat més gran a cada extrem, el dipòsit.



Tauler sense dipòsits

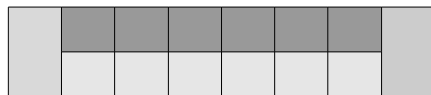


Tauler amb dipòsits

Definicions

Anomenarem els jugadors Nord i Sud.

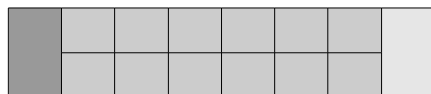
Anomenarem camp d'un jugador els sis forats que té més propers.



Camp de Nord en fosc, camp de Sud en clar.

Anomenarem llavors les peces que s'usen per al joc.

Anomenarem dipòsits els forats en què es desen les llavors collides. El dipòsit de cada jugador és el que té a la seva dreta.



Dipòsit Nord en fosc, Dipòsit de Sud en clar.

En alguns llocs de l'Àfrica occidental els dipòsits no són per a desar-hi les llavors capturades, sinó per a posar-hi unes pedretes que faran de marcador de partides guanyades.

ISE OZIN EGBE

Sud de Nigèria

L'**ise ozin egbe** (joc de la paciència) es juga a la zona més meridional de Nigèria i té la particularitat, entre els jocs de mancala, que és un solitari. És més un joc d'habilitat manual, de destresa, que de cap altra cosa, ja que tots els moviments estan decidits de bon principi. És útil per introduir la gent al fet de sembrar, concretament a fer sembres encadenades.

Equip necessari

El tauler consisteix en dues rengleres de 3 forats cadascuna. A més, calen 22 llavors. El tauler sol consistir, simplement, en forats fets en terra.

Instruccions

Es comença amb la posició marcada al diagrama. És a dir, 10 llavors als forats del mig i una a cada extrem de la renglera inferior.

0	10	0
1	10	1

Posició inicial

S'agafen totes les llavors del forat del mig de la renglera inferior, i se sembren, una a una, en els forats correlatius, segons el sentit horari. Fent-ho bé, s'acabarà en un forat ocupat. Se n'agafen totes les llavors (inclosa la que s'hi acaba de desar) i es continua igual.

2	12	2
3	1	2

Posició després de la primera sembra, i forat on acaba

L'objectiu és tornar a tenir la posició inicial. Si es fa tot bé, sempre s'acaben les sembres en forats ocupats, i s'arriba a la posició inicial en 144 sembres. Si s'acaba una sembra en un forat buit, això vol dir que en algun moment anterior s'ha fet algun error.

Juguem a sembrar? _____

està ocupat, també se'n cullen les llavors.

Només es pot començar una jugada des d'un forat amb una sola llavor si no es tenen forats que en tinguin més, i si se la sembra en un forat buit. Això és, una llavor sola només es pot sembrar cap a un forat que estava buit, i només si no tenim cap altra opció.

Guanya qui cull totes les llavors del contrari.

Noms erronis.

En molts llibres, articles i webs es pot veure aquest joc referenciat amb el nom “mefuhva”, amb l'hac entre la u i la v, en lloc de “mefuvha”. Això és degut al fet que el gran difusor dels jocs de taula, H. J. R. Murray, en la seva obra magna *A history of board-games other than chess*, publicada a Oxford el 1952, es va equivocar, i la gent ha anat repetint l'error

El joc que ve a continuació es diu “ise ozin egbe”, però en uns quants llocs es pot trobar sota el nom “ise onzin egbe”, en què “ozin” ha passat a ser “onzin”. Aquest error és degut a l'autor d'aquest mateix llibret que teniu ara entre mans. En un fanzín fet el 1994, i després en una pàgina web, tots dos en català, va cometre aquest error d'escriptura, i des d'aleshores l'error s'ha propagat, i ara es pot trobar en pàgines web en idiomes diversos, com hongarès, anglès, italià o polonès.

_____ *L'auale i altres jocs de mancala tradicionals d'arreu del món*

Anomenarem graner un forat que contingui dotze o més llavors. Un graner pot ser verd, si no arriba al camp contrari, madur, si hi arriba, o podrit, si es passa de llarg.

Anomenarem sembrar el fet de moure les llavors.

Anomenarem collir el fet de capturar llavors.

Els forats, a nivell oral, s'acostumen a anomenar 1, 2, 3, 4, 5 i 6 d'esquerra a dreta en tots dos camps (o sigui, en el sentit del joc).

	6	5	4	3	2	1	
	1	2	3	4	5	6	

Numeració dels forats

En alguns llibres hi ha la tendència a anomenar-los amb lletres (de la A a la F), però en alguns ho fan en sentit horari i en altres antihorari.

A Antigua al forat 6 se l'anomena cap (head), al 5 coll (neck) o gola (throat), i de l'1 en diuen peu (foot).

Regles “abapa” o internacionals

Les regles que s'expliquen aquí són les regles unificades internacionals, usades en els campionats internacionals organitzats actualment arreu del món. Se les coneix com a *Regles Internacionals* o *Abapa* (un mot twi que vol dir correctes).

Posició inicial

Es comença amb 48 llavors, 4 a cada forat i cap als dipòsits.

0	4	4	4	4	4	4	4	0
	4	4	4	4	4	4	4	

Posició inicial

Per triar qui comença la partida se sol fer a sorts. La manera típica és que un jugador agafa una llavor i l'amaga dins un puny. Si l'altre jugador encerta on és, comença. Depenent de la tradició, les altres partides les comença qui ha guanyat l'anterior (o el mateix que l'anterior en cas d'empat), o bé s'alternen tots dos jugadors.

Objectiu

L'objectiu és capturar més llavors que l'altre jugador. Com que hi ha 48 llavors, el jugador que n'aconsegueixi 25 o més haurà guanyat. En el cas que tots dos jugadors n'aconsegueixin 24 el resultat de la partida és un empat.

Moviment o sembra

Per torns, els jugadors prenen totes les llavors d'un dels sis forats més propers a ell (el seu camp) i les distribueixen una per una en un sentit contrari a les agulles del rellotge (antihorari) en els forats successius, tant del seu camp com del del contrari. Un cop han sembrat totes les seves llavors, si hi ha captura (més endavant es veurà com) la fan, i passa el torn.

0	4	4	4	4	4	4	0
	4	4	4	4	4	4	

Sud juga des del forat 5...

0	4	4	4	5	5	5	0
	4	4	4	4	0	5	

i acaba en el forat 3 de Nord

Graners

Si un forat conté onze o més llavors i el jugador sembra des d'ell, quan hagi fet la volta sencera al tauler el saltarà i no hi sembrarà cap llavor. Si fes dues o tres voltes al tauler (més de vint-i-dues o trenta-tres llavors, respectivament), en cada volta el saltarà.

0	0	0	0	4	3	2	0
	0	6	7	9	14	3	

Sud juga des del forat 5...

0	1	1	1	5	5	4	0
	1	7	8	10	0	5	

se'l salta en fer la volta, i acaba en el forat 2 de Nord

MUFUVA

Sud de l'Àfrica

El **mefuvha** és un dels jocs de mancala amb un tauler més gran, fins a 112 forats. Només hi juguen homes i a vegades ho fan per equips. S'hi juga a Malawi i al Transvaal (República Sud-africana). Se suposa que porta mala sort jugar-hi amb fruits o a l'època de pluges. És un exemple de joc de dos cicles en què les llavors collides surten fora del tauler.

Equip necessari

El tauler està format per 4 rengleres d'entre 6 i 28 forats cadascuna. A més calen 2 llavors per forat, menys 6.

2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	1	0
0	1	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Posició inicial en un tauler de 10 forats per renglera

Instruccions

Es comença amb dues llavors per forat, excepte el forat de l'extrem esquerre de cada fila del davant, que estarà buit, i el forat anterior, que només en té una.

Cada jugador només pot moure les llavors pel seu camp (les dues rengleres més properes a ell).

Es juga per torns alterns.

Qui comença agafa totes les llavors d'un forat qualsevol del seu camp amb dues o més llavors i les desa, una a una, als forats correlatius, en sentit antihorari. Si acaba en un forat ocupat, n'agafa totes les llavors, inclosa la que hi acaba de desar, i continua sembrant. Acaba la jugada quan desa la darrera llavor d'una sembra en un forat buit.

Quan la darrera llavors d'una sembra cau en un forat buit de la fila interior, i en el forat oposat del contrari hi ha llavors, es cullen i es desen a part. Si s'ha collit i el forat corresponent de la renglera exterior del contrari també

successivament.

La partida acaba quan es veu que no es poden capturar més peces. Les restants es divideixen a parts iguals, i si n'hi ha una de més es decideix qui se la queda a pedra, paper, estisores.

Segona partida i següents

Si un jugador té totes dues truges en ven una a l'oponent a canvi de cinc garrins.

Cada jugador omple les posicions de la seva meitat. Les que queden buides del tot passen a ser de l'oponent, qui hi posa un porquet propi. Passen a ser tians, camps productius, i es marquen d'alguna manera. Els garrins restants es deixen a part, cadascú els seus. Als tians hi ha sempre un porquet, i no s'hi poden fer captures normals. Qualsevol peça de més que hi aterri passa a ser del propietari del tian.

Quan en una sembra s'arriba a una sèrie d'un o més tians es pot, o bé saltar-los tots, o bé sembrar-hi a tots. Si es fan diverses voltes al tauler cada cop que s'hi passa es decideix si s'hi sembra o no.

Si els tians no són propis, i el jugador no té prou peces per sembrar-hi a tots, els ha de saltar per força.

Si els tians són propis s'hi pot sembra encara que el jugador no tingui prou llavors per sembrar-hi a tots. Si s'acaba la sembra en un tian, s'acaba el torn.

Sota cap circumstància una truja no pot ser deixada en un tian. Una truja que està en una posició anterior a un tian i que se sembra ha de saltar els tians per força.

Guanya qui, quan s'acaba una partida, deixa oponent sense cap truja ni prou garrins per pagar-ne una.

Captura o collita

Si la darrera llavor sembrada acaba en un forat del camp contrari que conté (incloent-hi les llavors sembrades) dues o tres llavors, són capturades.

0	0	0	0	16	3	2	0
	0	6	7	9	2	3	

Sud juga des del forat 5...

0	0	0	0	16	3	3	0
	0	6	7	9	0	4	

acaba al forat 1 de Nord amb 3 llavors...

0	0	0	0	16	3	0	3
	0	6	7	9	0	4	

i les captura

Les llavors capturades es desen al dipòsit propi o fora del tauler. A Kumasi i a altres llocs de Ghana i de l'Àfrica occidental les llavors capturades es guarden a la mà esquerra i els jugadors hi solen jugar.

Si el forat previ aconpleix les mateixes condicions (és al camp del contrari i conté dues o tres llavors) el seu contingut també és capturat, i així es continua amb els forats anteriors fins que un no aconpleix les condicions.

0	2	0	0	16	2	1	0
	0	6	7	9	3	2	

Sud juga des del forat 2...

0	2	0	0	16	3	2	0
	0	0	8	10	4	3	

acaba al forat 2 de Nord, que conté 3 llavors, i els anteriors en tenen 2 i 3...

0	2	0	0	16	0	0	5
	0	0	8	10	4	3	

però només captura els forats 2 i 1 de Nord, ja que l'anterior és del mateix Sud

Excepcions a la captura

Si es fa un moviment tal que duria a capturar totes les llavors del camp de l'oponent, no el moviment es pot fer, però no es captura res.

19	0	0	0	1	1	1	23
	0	0	0	0	0	3	

Sud tira des del forat 6...

19	0	0	0	2	2	2	23
	0	0	0	0	0	0	

i no captura res, ja que deixaria Nord sense llavors al seu camp

L'obligació de donar de menjar

Si un jugador fa un moviment tal que es queda sense llavors al seu camp, l'oponent ha de moure de tal manera que desi alguna llavor en el camp del contrari, per tal que aquest pugui continuar jugant. Si no hi ha cap moviment possible que arribi a desar llavors al camp contrari la partida s'acaba i les llavors s'afegeixen a les collides per qui les té al seu costat.

20	0	0	0	0	0	0	21
	1	1	0	3	1	1	

Com Nord té el camp buit Sud ha de sembrar des dels forats 4 o 6

23	0	0	0	0	0	0	19
	2	2	2	0	0	0	

Sud no arriba a donar llavors a Nord...

23	0	0	0	0	0	0	25
	0	0	0	0	0	0	

la partida s'acaba i es queda les llavors del seu camp

Final de partida

Una partida d'aualé es pot donar per acabada si es dóna una de les següents condicions:

LAOMUZHU QI

Sud de la Xina

El **laomuzhu qi** (joc de la vella truja) es juga (o jugava, ja que tots els practicants coneguts són ancians) a la província de Yunnan, al sud de la Xina, prop de la frontera amb el Tibet, Birmània, Laos i el Vietnam. És un bon representant dels jocs de mancala que es juguen en aquesta zona, en què les peces s'anomenen porquets o truges i en què sol haver-hi dos tipus de peces amb valors i comportaments diferents. També tenen d'especial que no se solen jugar en forats, sinó en quadrícules dibuixades en terra.

Equip necessari

El tauler està format per una quadrícula de 2 per 5, amb els dos forats d'un extrem marcats amb una creu. A part calen 40 pedretes (els garrins) i 2 pedres més grans (les truges).

1	5	5	5	5
5	5	5	5	1

Posició inicial, amb les caselles marcades i les truges en negreta

Instruccions

Per començar es posen les truges en els quadrats marcats, i cinc garrins a cadascun dels altres forats.

Es decideix a pedra, paper, tisores qui comença.

En el primer moviment de cada partida s'ha de començar des d'un quadrat del costat propi. En els altres moviments podem començar des d'on es vulgui (excepte d'un tian, que ja veurem què és més endavant).

Es pot moure en qualsevol direcció (sentit horari o antihorari).

S'agafen totes les peces del quadrat escollit i es desen una a una en els forats següents. Si hi havia la truja és la primera que s'ha de desar. Si la posició següent a la final de la sembra no era buida se n'agafen les peces i es torna a començar la sembra a partir d'ella. Si era buida es captura el contingut de la següent posició (si no és que també és buida). Si la de més enllà de la capturada torna a ser buida es captura la següent i així

La partida s'acaba quan no queden llavors fora dels dipòsits.

A la següent partida cada jugadora omple tants forats com pot del seu costat amb set peces exactament, començant des de l'esquerra. Les peces que sobren es queden als dipòsits. Els forats que no s'han pogut omplir es marquen i durant aquesta partida no s'hi juga.

60	0	0	0	0	0	0	0	38
	0	0	0	0	0	0	0	

Si una partida acaba 60 a 38

11	X	X	7	7	7	7	7	3
	7	7	7	7	7	7	7	

Tots dos jugadors reomplen els forats i Nord n'ha de tapar dos.

Es juga a diverses partides. Guanya qui deixa a l'oponent amb menys de set llavors al final d'una partida.

La primera jugada de cada partida, per tal d'evitar l'avantatge de començar, se sol fer simultàniament, i qui primer l'acaba és qui comença el joc en si.

A les illes Maldives aquest primer moviment simultani és imprescindible, ja que les dones que hi juguen, sense tenir cap formació matemàtica, han estat capaces de trobar el seguit de sembres que, sense deixar cap opció a l'oponent, capturen més de la meitat de les llavors en el primer moviment.

1) Un dels jugadors aconseguix 25 llavors o més. O sigui, més de la meitat, de manera que ja ha guanyat.

Normalment no està gaire ben vist que qui ja ha guanyat (per tenir més de 24 llavors) demani d'acabar la partida. Ha de ser qui ha perdut que ho demani.

2) Un dels jugadors es queda sense llavors al seu camp i l'oponent no li pot donar de menjar (fer un moviment que li doni llavors per a continuar jugant). Qui té llavors al seu camp de les queda.

3) Una posició es repeteix cíclicament (estem en un cercle viciós). Quan ja queden poques llavors en joc és possible que es repeteixin una sèrie de posicions hi ha certes posicions indefinides, sense que es pugui evitar. Normalment ambdós jugadors es posen d'acord que no sortiran del cercle viciós i acaben la partida i cadascun es queda les llavors que hi ha al seu camp. Si no es posessin d'acord, quan una mateixa posició en que hi ha llavors en tots dos camps es repeteix per tercer cop la partida s'acaba i cada jugador es queda les llavors que hi ha al seu camp.

22	1	0	0	0	0	0	24
	0	0	0	0	0	1	

Aquesta posició es repeteix cada 12 moviments. Quan els jugadors se n'adonen...

23	0	0	0	0	0	0	25
	0	0	0	0	0	0	

la partida s'acaba i cadascun es queda les llavors que hi havia al seu costat

23	1	0	1	0	0	0	22
	0	0	0	0	0	1	

Aquesta posició es repeteix cada 12 moviments. Quan els jugadors se n'adonen...

25	0	0	0	0	0	0	23
	0	0	0	0	0	0	

la partida s'acaba i cadascun es queda les llavors que hi havia al seu costat

Matxs

Típicament i tradicional no es juga només una partida, sinó una ronda o matx, especialment en torneigs. Normalment, abans de posar-se a jugar, dos jugadors es posaran d'acord a quantes partides o victòries juguen. A nivell tradicional, depenent del lloc, un matx pot ser:

A Antigua se sol jugar a ser el primer a guanyar 6 partides o a portar-ne 3 d'avantatge a l'oponent.

En torneigs internacionals els matxs solen ser a el primer a guanyar 3 partides (com a Canes), 5 partides (com a Londres) o al primer a aconseguir 3 punts (com a Suïssa, on una victòria compta com un punt i un empat com a mig).

En torneigs organitzats en llocs on no hi ha tradició de jugar a l'auale, especialment si els organitza gent provinent dels escacs, o si hi ha un temps limitat per al torneig, se sol jugar a una sola partida (com a Praga i Andorra).

Els iorubes solen jugar a ser el primer en guanyar 3 partides seguides.

Els akans de Costa d'Ivori solien jugar a guanyar 5 partides seguides, però com això és tan difícil se sol jugar a ser el primer en guanyar-ne 3.

A Kumasi se sol jugar a ser el primer en guanyar 5 partides.

Temps

A diferència d'altres jocs, com els escacs, el go i similars, no hi ha tradició de jugar-hi amb rellotges, ni tan sols les competicions. La tradició mana que es jugui molt ràpid, *blitz*, en dirien en escacs, partides llampec. Tanmateix, en llocs amb sense tradició, hi ha qui juga molt lentament i als torneigs s'usen rellotges. També, darrerament, als torneigs a Antigua s'usa el sistema que en escacs anomenen gong. Cada jugador té 15 segons per a fer cada jugada. Als 15 segons, o bé juga, o bé ha perdut.

*Pel que sembla, a Antigua hi havia hagut moltes queixes per alguns jugadors que usaven el jugar lentament com a tàctica psicològica per a afeblir l'oponent, i per això s'ha imposat aquesta nova norma. Fins i tot hi ha un jugador el mal nom del qual és **Slowplay** (joc lent).*

30	0	12	9	0	0	1	2	25
	1	1	4	2	6	4	1	

Sud mou des del seu darrer forat

31	0	12	9	0	0	1	2	25
	0	1	4	2	6	4	1	

acaba al dipòsit i torna a tirar, ara des del primer forat

31	0	12	9	0	0	1	2	25
	0	1	4	2	6	5	0	

acaba al segon forat i continua des d'aquest

31	0	12	9	0	0	1	2	25
	1	2	5	3	7	0	0	

ara acaba al darrer forat, que era buit i davant d'un forat també buit. El torn s'ha acabat

Si el darrer cauri acaba en un forat buit del camp propi i el forat contrari que hi ha en front no és buit, se n'agafa el contingut, així com el cauri que ha propiciat la captura, i es desen al dipòsit propi. Si el forat del davant estigués buit no es colliria cap cauri, ni del camp propi ni del contrari. En tots dos casos s'acaba el torn.

30	0	12	9	0	0	1	2	25
	0	0	4	1	6	5	3	

Sud mou des del seu primer forat

30	0	12	9	0	0	1	2	25
	0	0	4	2	7	6	0	

Acaba al forat del mig i continua

43	0	0	9	0	0	1	2	25
	0	0	5	0	7	6	0	

Acaba al penúltim forat, que era buit i al davant en tenia un d'ocupat. En captura el contingut i el cauri d'aquest forat

Si quan a un jugador li toca moure no té peces al seu camp li passa el torn.

SUNGKA

Filipines, Indonèsia, Malàisia, Maldives

El **sungka** o **sunka** és jugat a Malàisia i les Filipines amb gairebé les mateixes regles però diferents noms, com **congkak**, **main congkak** o **congklak** (en tots ells la c es pronuncia tx), a Indonèsia o **dakon** a Java. És un exemple de joc de mancala en què se sembra en el dipòsit propi però no en el de l'oponent.

Equip necessari

El tauler està format per dues rengleres de 7 forats, més un dipòsit per camp. A part calen 7 cauris per forat (98 en total). Hi ha versions amb més o menys forats per renglera, normalment un nombre senar i, a cada forat, al principi, s'hi posen tants cauris com forats hi ha en una renglera.

0	7	7	7	7	7	7	7	0
	7	7	7	7	7	7	7	

Posició inicial, amb el camp i el dipòsit de Sud marcats

Instruccions

Es comença amb set peces per forat. Els set forats més propers a cada jugador són el seu camp. El dipòsit de l'esquerra és el del jugador. Es juga seguint el sentit horari (en algunes zones es fa en sentit antihorari).

Es juga per torns, fent sembra encadenada, i sembrant al dipòsit propi, però no al de l'oponent. Això és, s'agafen totes les peces d'un forat qualsevol del camp propi (mai del dipòsit) i es desen, una a una, en els forats consecutius, cap a l'esquerra, incloent el dipòsit propi, però no el de l'oponent.

Si el darrer cauri acaba en el dipòsit propi, el jugador torna a sembrar començant des de qualsevol forat del seu camp.

Si s'acaba la sembra en un forat que no estava buit se n'agafen els cauris i es continua la sembra a partir d'aquí.

Si el darrer cauri acaba en un forat buit del camp contrari s'acaba el torn.

Variants

Essent l'auale un joc tan antic i difós, i no havent-hi hagut una autoritat central durant segles, hi ha diferències en les regles una mica per tot arreu.

A part de no haver-hi una autoritat central, cal pensar que entre el Carib i l'Àfrica gairebé no hi ha hagut contactes des de l'abolició del comerç d'esclaus per part dels britànics, el 1807, i de l'esclavatge el 1833, de manera que el que és realment estrany és la unitat del joc.

Les principal diferències que hom es pot trobar jugant amb algú que hi juga tradicionalment, a part de les de comportament (poder o no agafar les llavors d'un forat per a comptar-les, sense haver-les de jugar, per exemple), radiquen en el final de la partida i en si es poden o no capturar totes les llavors del camp contrari.

L'awari, resolt

Fa uns anys, un científic informàtic van resoldre computacionalment l'awari. Aquest és una variant de l'auale que només juguen aquesta mena d'investigadors. En ella, si no hi ha cap altra opció, es pot fer un moviment que capturi totes les llavors del camp contrari. La partida s'acaba i les llavors restants al tauler són de qui ha fet la captura. També, quan una posició es repeteix per tercer cop les llavors es reparteixen a parts iguals entre els jugadors, fins i tot si són senars, de manera que una partida pot acabar amb un resultat de 24,5 – 23,5.

En awari, si tots dos juguen sempre la millor de les jugades possibles, el resultat final és un empat.

Nomenclatura

A bona part del Carib anglòfon de collir llavors en diuen *to cut*, tallar.

A Antigua el forat de més a l'esquerra s'anoma *foot*, peu, el de més a la dreta *head*, cap, i el que té al seu costat *throat*, gola, o *neck*, coll.

Normalment, i en diversos idiomes, dels forats se'n diu cases, però a Antigua *house*, casa, fa referència a un graner.

Els forats amb moltes llavors s'anomenen graners, *kru*, *kroo*, *krou*, *aklou*, *odu*...

Juguem a sembrar? _____

Una captura des d'un graner, especialment si es capturen totes les llavors del camp del contrari (en les versions en què es pot), s'anomena *grand slam*. Sembrar llavors a un graner de l'oponent, de manera que se sobrecarregui (i deixi d'amenaçar) és *podrir-lo*. Un graner està *madur* quan arriba al camp contrari.

A Barbados de les llavors se'n diu *horse nickers* (renills de cavall). Se suposa que prové d'*arsenicals*, ja que les llavors tenen traces d'arsènic.

Típicament les llavors i el joc comparteixen el mateix nom, i a vegades fins i tot l'arbre que les dona. Per exemple a Antigua i Barbuda el joc es diu *warri*, les llavors *warri seeds* (llavors de *warri*) i l'arbre *warri tree* (arbre de *warri*).

Jugant-se a tants llocs, l'awalé té molts noms:

Francès: Awalé or Awélé

Mooré: Awele

Baulé: Alé o Awalé

Jula / Bambara: Awele

Anglès: Oware, Wari o Warri

Anglès d'Antigua: Warri

Anglès de Barbados: Wari

Twi: Owari o Oware

Yoruba: Ayo o Ayoayo

Portuguès: Ouri

Crioll de Cap Verd: Ourin o Ouri

Wolof: Wari o Woro

Mandinga: Wari o Woro

Peul / Fulani / Ful: Awélé o Wari

Gola: Kpo o Poo

Fang: Kale

Aucaner: Aghi

A Surinam: Awari

Jugant amb handicap

A Antigua existeix un sistema d'handicaps. Si un jugador juga amb algú molt més fort, es considera que ha guanyat si, abans que el fort arribi a capturar 24 llavors, ell en captura una quantitat donada, menor de 22. De 22 es passa a jugar sense handicap.

_____ *L'awalé i altres jocs de mancala tradicionals d'arreu del món*

14	9	8	10	0	1	0	10	13
	0	0	7	10	0	9	0	

Nord es guarda el quatre al seu dipòsit, encara que l'hagi fet Sud

Al final del joc (quan s'acaben les llavors al tauler) cada jugadora torna a omplir (6 en cadascun) els forats del seu camp, començant pel de la dreta i cap a l'esquerra. La que menys n'ha collit no és capaç d'omplir-los tots, i els forats buits es marquen amb un palet i a la propera partida no s'hi jugarà (els excedents de peces es guarden en els dipòsits respectius).

57	0	0	0	0	0	0	0	27
	0	0	0	0	0	0	0	

Final d'una partida. Cada jugadora reomple el seu camp

15	6	6	6	6	6	6	6	3
	X	X	X	6	6	6	6	

Sud tanca tres forats que no podia omplir, i cadascun es queda el seu romanent al dipòsit

La jugadora que ha començat abans serà la segona ara, i així s'alternarà fins acabar el joc.

El joc acaba quan una jugadora no arriba a collir 6 llavors en una partida i per tant es quedaria sense camp en la següent.

18	7	9	1	2	8	0	8	10
	8	0	3	9	0	0	1	

Sud mou des del seu tercer forat

18	7	9	1	2	8	0	8	10
	8	0	0	10	1	1	1	

Acaba al penúltim forat i continua des de l'últim

18	7	9	1	2	8	0	9	10
	8	0	0	10	1	1	0	

Acaba al primer forat contrari i com el forat següent és buit...

18	7	9	1	2	0	0	9	18
	8	0	0	10	1	1	0	

... captura el contingut del següent i acaba el torn.

Si durant el joc en un forat queden quatre llavors (se'n diu una vaca) la propietària del forat les agafa i les desa al seu dipòsit mentre la sembra continua.

10	8	7	9	3	0	5	9	9
	0	0	7	10	3	8	3	

Sud mou des del cinquè forat

10	8	7	9	3	0	5	10	9
	0	0	7	10	0	9	4	

Sud mou des del cinquè forat, fa una vaca al darrer forat, acaba en el primer del contrari i continua pel segon

10	9	8	10	4	1	0	10	13
	0	0	7	10	0	9	0	

Sud es guarda els quatre al seu dipòsit i acaba la sembra al darrer forat de Nord. No continua ni captura, al haver-hi després dos forats buits. Ha fet una vaca al forat del mig de Nord

L'AUALÉ A CASA NOSTRA

Països Catalans

Els campionats d'aualé de Catalunya no han tingut una periodicitat del tot regular. Organitzats per les entitats SOS Àfrica i Kidege - "l'Ocellet", sota el nom Festiwalé, s'han celebrat els anys 1998, 1999, 2000, 2001, 2003 i 2004. Des del 2006 el Campionat d'aualé de Catalunya l'organitza el Grup de Jocs de l'Institut de Ciències de l'Educació de la Universitat Politècnica de Catalunya, el primer cop amb la col·laboració de les entitats anteriors.

Campionat d'aualé de Catalunya					
Any	Data	Lloc	Edat	Qtt	Guanyadors
1998	ds 27 i dg 28 juny	Casa Golferichs		~16	Guillem Cuello
1999	ds 19 juny	Casa Golferichs	>14		Guillem Cuello
			<14		Dani Climent
2000	ds 1 juliol	Casa Golferichs	>16	18	Xavier Noé
			<16	8	Faileigh Cooper
2001	ds 16 juny	Casa Golferichs	>16	9	Salvador Cases
			<16	6	Dani Climent
2003	dg 15 juny	Centre de Cultures del Món		11	Blaise Joly
2004	ds 2 octubre	Centre de Cultures del Món		11	Stephane Tombolato
2006	ds 10 juny	Centre de Cultures del Món	>18	15	Xavier Noé
			<18	11	Ricardo Luis Costa Pires
2007	dg 3 juny	Institut de Ciències de l'Educació	>14	11	Víktor Bautista i Roca
			<15	22	Nil Gavin Garriga

La informació sobre el campionat d'aualé de Catalunya (passats, i futur, quan està disponible) es pot trobar a <http://www.manqala.org/>

S'hi troba a l'apartat de campionats.

A Andorra se n'han celebrat també campionats, en aquest cas escolars.

Campionat escolar d'aulalé d'Andorra				
Any	Data	Edat	Quantitat	Guanyadors
2006	dc 5 d'abril	<18	26	Guillem Montoliu
2007	dc 25 d'abril	<15	24	Ferran Picó
		<13		Mònica Larrègola
		>14	14	Ricardo Luis Costa Pires

S'ha fet forta promoció de l'aulalé a Catalunya en les festes de la diversitat organitzades per SOS Racisme, en una exposició de jocs del món del Departament de Benestar Social de la Generalitat de Catalunya i en moltes escoles, especialment en l'àrea del Maresme.

També se n'han fet activitats a Manacor i diverses poblacions, a un nivell més puntual.

A part, hi ha hagut catalans participants en campionats a fora: a Londres, Antigua i Barbuda, i a Canes i La-Tour-De-Peilz (Suïssa, al Museu Suís del Joc), en aquests dos casos amb una periodicitat anual, a Canes des del 2002 i a La-Tour-De-Peilz des de la primera edició del torneig, el 2005.

Malauradament, encara hi ha pocs africans residents a Catalunya que participin habitualment i activament en els diferents torneigs que s'hi fan. Això sí, els que hi han jugat tradicionalment als seus països, solen ser dels millors jugadors que hi ha aquí.

Per a qui té un tauler de dues rengleres de sis forats, i només la intenció d'aprendre un joc, aquesta publicació s'acaba aquí. Actualment l'aulalé és l'únic joc de mancala que es juga habitualment als Països Catalans, i és prou interessant i profund com per donar moltes satisfaccions. Això sí, els més tastaolletes o els qui tenen taulers diferents, poden continuar amb la resta d'explicacions de jocs de mancala d'arreu del món.

PASUPPANDI

Sud de l'Índia

El **pasuppandi** és un joc dels tàmls de l'estat de Tamil Nadu, al sud de l'Índia, i de Sri Lanka. Tradicionalment és un joc de dones, però també ha estat jugat amb juguesca per homes. A voltes apareix en llibres amb el nom **pallangulli**, que sembla que és una transliteració dolenta (o antiquada) del bo **pallankuzhi**, que voldria dir molts forats (pal = molts i kuzhi = forat). En un principi aquest seria un nom genèric tàmil per a tots els jocs de mancala, no exclusiu del pasuppandi.

Pot ser un bon exemple dels jocs de mancala amb el tipus de sembra anomenat «pussa kanawa». Gairebé tots ells són jugats a l'Índia, excepte un a Somàlia.

Equip necessari

El tauler està format per dues rengleres de 7 forats, més un dipòsit per camp. A part calen 6 cauris per forat (84 en total).

0	6	6	6	6	6	6	6	0
	6	6	6	6	6	6	6	

Posició inicial

Instruccions

Es comença amb 6 llavors per forat. La filera de forats més propera a cada jugador és el seu camp. El forat gran de la dreta el seu dipòsit.

El moviment es fa agafant totes les llavors d'un forat (deixant-lo buit) del camp propi i sembrant-les una per una en els següents forats (seguint un sentit antihorari). Quan s'acaba una sembra s'agafen tots els cauris del forat següent i se segueix sembrant.

Quan s'acaba la sembra i el forat següent és buit, es cullen les llavors del següent (al buit) i es desen al dipòsit propi i s'acaba el torn. Si s'acaba la sembra en un forat al que en segueixen dos de buits acaba el torn.

- Moviment de takasa des d'alguns d'aquests forats
- Si no hi ha cap forat del davant amb més d'una llavor
- Moviment de takasa des d'alguns forats amb més d'una llavor de la renglera del darrera

Condicions de victòria

- Si en qualsevol moment un jugador es queda sense llavors en cap dels forats de la seva renglera del davant, ha perdut.
- Si quan li toca jugar un jugador té tots els seus forats amb una llavor com a màxim, ha perdut la partida

ELS JOCS DE MANCALA

Els jocs de **mancala** són una família de jocs de tauler que es troben una mica arreu del món, però no tradicionalment a ca nostra. Poc a poc, això sí, hi van entrant. En dir que són una família de jocs la idea no és com el que podrien ser les diferents variants de les dames, sinó més com el que són els jocs de cartes. La brisca i la mona són dos jocs de cartes, però són ben diferents. El mateix passa amb els jocs de mancala. Allò que podria definir aquesta família de jocs són les següents característiques:

- El tauler es compon de forats (no cal que siguin forats reals; poden ser rodones dibuixades en guix al terra, per exemple)
- Les peces s'agrupen als forats
- Les peces són indiferenciades
- No hi ha peces d'un o altre jugador
- Al tauler alguns forats pertanyen a un jugador i altres a l'altre.
- Per moure s'agafen les llavors d'un forat propi i es van desant en altres forats, una a una, seguint un ordre predeterminat.

En un principi anomenarem jocs de mancala els que aconsegueixen tot això, però bé, n'hi ha que no n'aconsegueixen alguna. Les més essencials són que als forats hi poden haver diverses peces i que aquestes es mouen sembrant-les.

Distribució

La distribució tradicional dels jocs de mancala es limita a l'Àfrica, el Sud i el centre de l'Àsia, el Carib i algunes parts de Sudamèrica.



També n'hi ha a Oceania a la part occidental de l'illa de Nova Guinea, degut a la política de colonització feta pel govern indonesi (per bé que en una petita comunitat s'hi havia jugat tradicionalment) i a les illes Mariana, portats pels espanyols des de les Filipines. A part, n'hi ha un de jugat al segle XIX a la zona del Bàltic, que encara sembla mantenir-se a la part oriental d'Alemanya. També n'hi ha hagut de tradicionals a l'Àndalus (se'n conserva un d'ivori de la filla d'Abd-al-Rahman II) i a la Grècia sota domini turc.

Modernament s'han creat jocs nous a occident, un dels quals amb molta difusió als Estats Units, i que va aparèixer en alguns telèfons mòbils. També es dóna el cas que, amb la mundialització i els moviments migratoris, molts jocs es perden, però molts altres arriben a llocs on no s'hi havia jugat mai.

Definicions

Sembra simple

S'agafen les llavors d'un forat i se sembren en els següents.

Sembra encadenada

Igual que la sembra simple, però es continua sembrant amb les llavors del darrer forat (o el següent) fins a arribar a un forat buit.

Cicles

Hi ha jocs en què tots dos jugadors sembren en tots els forats del tauler, fent un sol circuit (un cicle). En canvi, hi ha altres jocs en què cada jugador només sembra en la seva part del tauler, i no en la del contrari, fent dos circuits (dos cicles).

Reintroducció de llavors

En alguns jocs, especialment en jocs de dos cicles, les peces capturades del camp del contrari no són tretes fora del joc, sinó reintroduïdes en el camp propi.

Captura de forats entre partides

En molts jocs es juga per rondes, no per partides, i entre partida i partida, en reomplir els forats, cada jugador es queda els que ha reomplert. A vegades, en lloc de capturar-los, el que es fa és omplir només els forats del camp propi i tancar els que no s'han pogut omplir.

Captura de forats durant la partida

En alguns jocs, donades una circumstàncies determinades, un forat d'un

Moviment

- Si queden llavors de reserva (namua):
 - Si hi ha captura possible (davant d'un forat ocupat de la renglera interior hi ha un forat ocupat contrari)
 - S'hi afegeix una llavor i es capturen les del contrari. Moviment de mtaji
 - Si no hi ha captura possible
 - Si no hi ha casa
 - Si hi ha algun forat del davant amb més d'una llavor
 - S'afegeix una llavor de reserva a un d'aquests forats i se'n fa un moviment de takasa
 - Si no hi ha forats del davant amb més d'una llavor
 - S'afegeix una llavor de reserva a algun forat amb més d'una llavor del darrera i se'n fa un moviment de takasa
 - Si hi ha casa
 - Si la casa és l'únic forat ocupat de la renglera del davant
 - S'agafa una llavor de la casa, i una de la reserva, i se sembren cap a la dreta o l'esquerra de la casa
 - Si hi ha forats ocupats, a part de la casa
 - S'afegeix una llavor de reserva a algun d'aquests forats i se'n fa un moviment de takasa
 - Si no queden llavors de reserva
 - Si hi ha alguna captura possible (es pot iniciar una sembra que acabi en un forat ocupat oposat a un forat ocupat del contrari)
 - Es fa el moviment de mtaji
 - Si no hi ha captura possible
 - Si hi ha algun forat del davant amb més d'una llavor

Mtaji

- Se sembren les llavors capturades
 - Si s'han capturat d'algun dels dos forats de més a la dreta
 - Se sembren des del forat de més a la dreta, en direcció al centre
 - Si s'han capturat d'algun dels dos forats de més a l'esquerra
 - Se sembren des del forat de més a l'esquerra, en direcció al centre
- Si s'han capturat dels quatre forats de més al centre
 - Si ja hi havia un sentit de sembra
 - Si el sentit era horari
 - Se sembren des del forat de més a la dreta, en direcció al centre
 - Si el sentit era antihorari
 - Se sembren des del forat de més a l'esquerra, en direcció al centre
 - Si no hi havia un sentit de sembra
 - Es tria el sentit se sembra
 - Si el sentit és horari
 - Se sembren des del forat de més a la dreta, en direcció al centre
 - Si el sentit és antihorari
 - Se sembren des del forat de més a l'esquerra, en direcció al centre
- En tots els casos, si la sembra acaba en un forat ocupat de la fila del davant, oposat a un forat contrari també ocupat, se'n capturen les llavors i es repeteix el moviment de mtaji.
- Si la sembra acaba en un forat buit el moviment acaba
- Si la sembra acaba en un forat ocupat, es continua com en takasa, però si una sembra provoca una situació de captura, es passa a mtaji

jugador pot passar a ser de l'altre jugador, que es quedarà al final de la partida totes les llavors que hi hagin anat a parar.

Classificació

Es poden classificar els jocs de mancala depenent de com s'hi juga:

Jocs amb sembra encadenada

Jocs d'un cicle

Se sembra des del forat següent a l'inicial i es continua pel darrer (ba awa, sungka, ise-ozin-egbe, laomuzhu qi)

Se sembra al forat inicial i es continua pel següent del darrer (pasuppandi)

Jocs de dos cicles

Amb les llavors capturades tretes fora del joc (mefuvha)

Amb reintroducció de les llavors capturades (||hus, bao)

Amb forats de canvi de sentit (omweso)

Jocs amb sembra simple

Se sembra des del forat següent a l'inicial (auale, eson korgool)

Se sembra al forat inicial (togyzqumalaq)

Comparació dels jocs de mancala amb altres jocs de tauler

	Jocs de mancala	Escacs	Dames	Backgammon
Sense atzar	Sí	Sí	Sí	No
Diverses peces per casella	Sí	No	No	Sí
Peces iguals	Sí	No	Sí (tret de la dama)	Sí
Peces compartides	Sí	No	No	No
Cicles	Sí	No	No	En certa manera
Sembra	Sí	No	No	No
Camps	Sí	No	No	No

NYAM NYAM

Àfrica occidental i Carib

Al **nyam nyam** (o **nam nam**) hi juguen els twi (poble akan, com els aixanti, de Ghana), però amb altres noms i regles gairebé idèntiques s'hi juga a bona part de l'Àfrica occidental i el Carib. És un exemple del subgrup de jocs de mancala en què es cull en fer quatre llavors en un forat i que tenen com a característica el fet que els camps dels jugadors varien. Sovint hi juguen dones i infants, com a joc més senzill amb relació amb l'aualé. Hi ha llocs on comparteix el nom amb aquest, i l'un és conegut com l'aualé dels homes i l'altre com el de les dones. Els iorubes (Nigèria, Benin) el coneixen com a **jèrin-jèrin**, i també pot ser trobat amb noms com **ba-awa** o **round and round**.

Equip necessari

El tauler està format per dues rengleres de 6 forats cadascuna. A més es necessiten 48 llavors.

Instruccions

Es juga a diverses partides.

Es comença amb 4 llavors per forat.

0	4	4	4	4	4	4	0
	4	4	4	4	4	4	

Posició inicial

A la primera partida, cada jugadora controla una meitat del tauler (el seu camp).

Qui comença agafa totes les llavors d'un forat qualsevol del seu camp i les desa, una a una, als forats correlatius, en sentit antihorari. Si acaba en un forat ocupat, n'agafa totes les llavors, inclosa la que hi acaba de desar, i continua sembrant. Acaba la jugada quan desa la darrera llavor d'una sembra en un forat buit, o en un forat que tenia 3 llavors, fent-ne amb aquesta 4. Si acaba en un 4 el captura, i tots els quatre consecutius anteriors.

Sembra amb captura (mtaji) en la segona fase

Si ja no hi ha llavors en reserva, el que es fa és sembrar des d'un forat qualsevol de manera que s'acabi directament en un forat ocupat de la renglera interior que al davant tingui un forat contrari també ocupat, que és capturat. El joc continua igual que em dit anteriorment.

Objectiu i final de partida

Perd qui es queda sense llavors a la renglera del davant (*hamna*, no n'hi ha) o, quan li arriba el torn, no pot moure perquè tots els forats els té o buits o amb una sola llavor. Així doncs, està prohibit començar un moviment que, ni que sigui temporalment, deixi la renglera del davant pròpia buida.

Takasia

Cal saber que hi ha una regla especial, que només es fa servir en casos molt especials i que fins i tot pot arribar a provocar dubtes als mestres. S'anomena takasia. En un principi no cal que preocupar-se per ella i es pot jugar normalment amb les regles explicades.

La takasia diu que si en fer un moviment de takasa es deixa un i només un forat del contrari amenaçat de captura, i el contrari també ha de fer takasa, aquest no pot iniciar el seu moviment des del forat "takasiat". A més, si una sembra li acaba en aquest forat, no continua i acaba el torn. La takasia només es pot donar quan s'han acabat les llavors de reserva.

Resum jeràrquic de les regles

Takasa

- S'agafen totes les llavors del forat
 - Si ja hi havia un sentit de sembra
 - Se sembren en el sentit establert a partir del forat següent
 - Si no hi havia un sentit de sembra
 - Es tria el sentit de sembra i se sembren en el sentit triat a partir del forat següent
- En tots dos casos, si la sembra acaba en un forat ocupat, es repeteix el moviment de takasa. Si acaba en un forat buit, s'acaba el torn

llavor i se'n sembren les llavors a dreta o esquerra, amb les mateixes normes que abans. En aquest cas, si es pot, cal començar per la fila del davant, i si no hi ha cap forat amb més d'una llavor, es pot començar per la del darrera.

Sembra amb captura (*mtaji*) en la primera fase

Cal recordar que, si es dóna la oportunitat, cal capturar.

Si s'està en namua (encara s'estan introduint llavors), el jugador posa una llavor de la reserva en un forat de la renglera del davant que en front tingui llavors. Aleshores s'agafen aquestes llavors que estaven al camp contrari i se sembren començant per un dels forats dels extrems de la renglera interior, i en direcció al centre.

Si s'ha collit dels dos forats de més a la dreta, cal començar per la dreta.

Si dels dos de més a l'esquerra, per l'esquerra.

Si es captura dels quatre forats centrals i s'estava sembrant ja en sentit horari, cal començar per l'esquerra, si en sentit antihorari, per la dreta (o sigui, es manté el sentit).

I si no es dóna cap d'aquests casos, es pot començar en l'extrem que es vulgui.

D>							<E
E>							<D

Marcats el forats de canvi de sentit. En més fosc els que provoquen continuar la sembra des de D i cap a l'esquerra, i en més clar els que fan continuar des del forat E cap a la dreta

Es continua com en takasa, però si una sembra acaba en un forat ocupat de la renglera interior, i al davant hi ha un forat ocupat, se n'agafen les llavors, i es procedeix com abans, depenent d'on s'hagin capturat i del sentit anterior. Una altra diferència amb la takasa és que si s'acaba una sembra a la casa es pot escollir d'acabar-hi i acabar el torn o de sembrar-ne les llavors (safari).

Si en algun moment de la sembra de qualsevol de les jugadores una s'adona que en un dels forats del seu camp hi ha exactament 4 llavors, les agafa i les desa a part.

8	3	3	0	6	2	3	12
	1	1	0	1	3	5	

Sud juga des del seu primer forat,

8	3	3	0	6	2	3	12
	0	2	0	1	3	5	

acaba al seu segon forat, i continua des d'ell

8	3	3	0	6	2	3	12
	0	0	1	2	3	5	

acaba al seu quart forat, i continua des d'ell

8	3	3	0	6	2	3	12
	0	0	1	0	4	6	

acaba al seu sisè forat, i continua des d'ell, però com ha fet un 4 al cinquè forat, el captura

8	4	4	1	7	3	4	16
	0	0	1	0	0	6	

acaba al sisè forat contrari, i com hi ha fet un 4 el captura, així com el 4 anterior. Nord captura el 4 que hi ha al seu primer forat

12	0	0	1	7	3	0	24
	0	0	1	0	0	6	

Posició al final del torn, ja fetes les captures

En el moment en què solament resten 4 llavors en joc, se les queda qui ha fet la darrera captura i la partida s'acaba.

Per a la següent partida, es comença posant les llavors de la partida anterior 4 a cada forat. Tants forats consecutius com omplim cada jugadora, tants forats formaran el seu camp en aquesta partida.

16	0	1	0	0	0	0	24
	1	0	1	2	3	0	

Sud tira des del quart forat...

16	0	1	0	0	0	0	24
	1	0	1	0	4	1	

fa un 4 al cinquè forat...

16	0	1	0	0	0	0	28
	1	0	1	0	0	1	

el captura...

16	0	0	0	0	0	0	32
	0	0	0	0	0	0	

captura les darreres 4 llavors en joc i cadascú reomple tants forats com pot amb les captures

0	4	4	4	4	4	4	0
	4	4	4	4	4	4	

En clar els forats de Nord per a la següent partida, i en fosc els de Sud

En algunes versions els forats no són conquerits, sinó tancats, de manera que qui va guanyant té sempre 6 forats i l'altre 6 o menys. Les llavors no usades es desen al dipòsit i compten com a ja guanyades des del principi.

Es continua jugant fins que un de les jugadores es queda amb tots els forats. Com que això sol ser molt difícil, podem acordar acabar quan algú els tingui tots menys un o menys dos.

L'hojito

A República Dominicana es juga l'**hojito**. N'hi ha dues versions, totes dues molt semblants al nyam-nyam.

En una només es captura quan s'acaba en un quatre. Els quatsres que es fan mentre se sembra no es capturen. A més, quan es captura, es torna a tirar. L'altra és igual al nyam-nyam, tret que qui captura els quatsres que es van fent durant una sembra és qui sembra, no l'amo del forat.

5	5	5	5	0	0	0	0
2	2	2	6	0	0	0	0
0	0	0	0	6	2	2	2
0	0	0	0	5	5	5	5

Posició prèvia, per a comptar les llavors, amb les 22 de cadascun remarcades

S'anomena casa (*nyumba*, en suahili) el forat quadrat, sempre que no hagi estat destruïda (se n'hagin sembrat les llavors o n'hagin estat capturades).

Les llavors que tenim a les mans s'usen en la fase prèvia (*namua*), que arriba a la fi quan s'acaben aquestes.

Se sembra per tornos alterns. Pot ser amb captura o sense però la captura és obligatòria.

Sembra sense captura (*takasa*) en la primera fase

Si encara li queden llavors de reserva (fase de *namua*), el jugador n'agafa una i l'afegeix a un qualsevol dels forats que tingui ocupats a la renglera del davant (si ja no té casa, ho ha de fer en un forat que contingui més d'una llavor), excepte la casa. Aleshores n'agafa totes les llavors (inclosa la que hi acaba de desar) i les diposita correlativament, una a cadascun, als forats següents, en sentit horari o antihorari, com vulgui, i movent-les només per les dues rengleres més properes a ell. Si la darrera cau en un forat ocupat, n'agafa de nou totes les llavors i continua sembrant, en el mateix sentit. Fa així fins que acaba una sembra en un forat buit o a la casa. Aleshores li passa el torn.

Si l'únic forat a la fila del davant amb llavors és la casa, el que es fa és agafar la llavor que se sembra, ajuntar-n'hi una de les de la casa, i sembrar-les com si sortissin de la casa, cap a la dreta o l'esquerra. Si la casa es queda amb menys de 6 llavors, ja no es considera casa provisionalment, però si abans de buidar-la o ser capturada torna a tenir 6 o més llavors, torna a ser-ho.

Sembra sense captura (*takasa*) en la segona fase

Si ja no quedaven llavors de reserva el moviment de *takasa* és així: es tria un forat qualsevol (aquí sí que es pot començar per la casa) amb més d'una

BAO

Àfrica de l'Est

El **bao** és un dels jocs de mancala més difícils que hi ha. Fins i tot s'han escrit llibres sobre les capacitats mentals que requereix i hi ha qui diu que no és possible d'aprendre'n les regles només llegint-les, sense algú al costat que ja en sàpiga. A Zànzibar hi ha grans mestres i s'hi fan torneigs, i a Tanzania hi ha jugadors professionals. Serveix d'exemple dels jocs de mancala de dos cicles en què les llavors collides són reintroduïdes al camp.

Equip necessari

El tauler està format per quatre rengleres de vuit forats cadascuna. Tots els forats són iguals (rodons) excepte el quart començant per la dreta de cadascuna de les dues rengleres del mig, que és quadrat. A més, calen 64 llavors.

Instruccions

Cada jugador juga només a les dues rengleres més properes a ell, que constitueixen el seu camp. La posició inicial és la marcada pel dibuix, és a dir, 6 llavors a la casa (el forat quadrat), i 2 als dos forats de la seva dreta, i 5 a cadascun dels forats del darrera d'aquests. A part, cada jugador té 22 llavors a la mà.

0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	2	6	0	0	0	0
0	0	0	0	6	2	2	0
0	0	0	0	0	0	0	0

Posició inicial amb les dues cases remarcades

Sovint, per comptar les llavors i repartir les 22 de cadascun, se' posen al tauler 6 a la casa, 2 a cadascun dels forats de la seva dreta, i 5 a cadascun dels forats de la meitat dreta del darrera. Per començar, cada jugador agafa totes les llavors del darrera i les dues de l'extrem dret, i les desa a part.

TOĞIZQUMALAQ

Àsia Central

Aquest és un joc tradicional kazakh i kirguís. **Toğizqumalaq** (**Тоғызқұмалақ**, o **togyzqumalaq**, pronunciat una mica com tógus cúmalac, amb les c guturals), nou boles, n'és el nom kazakh. En kirguís es diu **toguz korgool**, nou merdetes, perquè s'hi jugava amb merdetes de cabra o xai.

A més de jugar-se al Kirguizistan i al Kazakhstan també es juga com a mínim a l'Uzbekistan, el Tadjikistan, el Turkmenistan i parts limítrofes de Mongòlia, la Xina i Rússia. O sigui, tota l'Àsia central.

S'hi fan competicions locals i internacionals, especialment al Kazakhstan i al Kirguizistan, i és un joc amb molt prestigi.

El togyzqumalaq és un dels poc jocs de mancala en que està normalitzat el fet que persones cegues entrin en torneigs. Hi ha fins i tot clubs de cecs i competicions per a ells, a part de participar en altres de generals.

Els taulers de jocs de mancala no necessiten gaires adaptacions per a ser jugats per invidents. En aquest cas, l'únic que hi canvien és el material de les boletes. En lloc de ser de plàstic són metàl·liques.

Equip necessari

El tauler tradicional era de fusta, però ara són gairebé tots de plàstic. Es compon de dues rengleres de nou forats cadascuna i dos dipòsits, anomenats kazan, un per a cada jugador, al centre del tauler (o a la dreta de cadascun). Si és al centre, cada jugador usa el que està més lluny d'ell, per facilitar el fet de desar-hi les boles capturades.

També calen 162 peces, normalment esfèriques. Típicament, el tauler i les boles estan fets de manera que tant als forats com als kazans les boles resten dipositades per parelles, fent immediat identificar si el contingut d'un forat és parell o senar.

Instruccions

Es comença amb nou peces per forat, excepte els kazans que són buits.

	9	9	9	9	9	9	9	9	9	
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	

Posició inicial amb els forats i el kazan de Sud remarcats

Es juga per tornos alterns. Es pot decidir a sorts qui comença.

Per a moure s'agafen totes les boles d'un forat del costat del jugador (els nou més propers a ell) i es desen, una a una, en els següents, seguint un sentit antihorari. Cal tenir en compte que la primera peça es desa en el forat inicial, excepte si només n'hi havia una, que es passa al següent.

10	1	0	10	10	10	10	10	10	10	10
	10	10	10	10	10	10	10	0	1	

Sud juga des del seu 7è forat

10	1	0	11	11	11	11	11	11	11	10
	10	10	10	10	10	10	1	1	2	

I el tauler resta així

10	1	0	11	11	11	11	11	11	11	10
	10	10	10	10	10	10	1	1	2	

Si Nord respon des del seu novè forat

10	0	0	11	11	11	11	11	11	11	10
	11	10	10	10	10	10	1	1	2	

El tauler restarà així

Si la darrera bola cau costat contrari i amb aquesta bola inclosa n'hi ha un nombre parell, el jugador les captura i les desa al seu kazan.

0	9	9	9	9	9	9	9	9	9	0
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	

Si Sud fa el seu primer moviment des del seu vuitè forat...

0	9	9	10	10	10	10	10	10	10	0
	9	9	9	9	9	9	9	1	10	

acaba en el setè forat del contrari, que ara conté deu boles, un nombre parell,

0	9	9	0	10	10	10	10	10	10	10
	9	9	9	9	9	9	9	1	10	

i en captura el contingut.

Si la darrera peça cau en un forat del costat contrari i amb aquesta peça inclosa n'hi ha tres, aquest forat passa a ser el tuz (o tuzdyq) del jugador que movia i es marca com a tal. Durant la partida només es pot tenir un sol tuz per jugador, que no pot variar. El tuz no es pot fer ni en el forat de l'extrem dret del contrincant ni simètric al tuz d'aquest. O sigui, si el tuz contrari es troba en el tercer forat propi començant per l'esquerra, el propi no es pot fer en el tercer forat del contrari començant per la seva esquerra. Es pot moure de manera que s'hi acabi i desar-hi tres peces, però no esdevindrà un tuz.

38	1	1	2	12	12	1	12	12	0	24
	1	1	14	2	0	13	13	2	1	

Sud juga des del seu tercer forat,

38	1	1	3	13	13	2	13	13	1	24
	1	1	1	3	1	14	14	3	2	

acaba en el setè forat de Nord, que ara conté tres boles,

38	1	1	X	13	13	2	13	13	1	27
	1	1	1	3	1	14	14	3	2	

les captura i converteix el forat en un tuz. Si el setè forat de Sud hagués estat un tuz, o ja en tingués un a la meitat de Nord, ni hagués capturat les tres llavors ni el forat hagués esdevingut un tuz.

No es pot iniciar un moviment des d'un tuz. Les peces que van entrant en un tuz passen a ser del propietari d'aquest. Quan vulgui, o si està massa ple, les pot desar al seu kazan.

La partida s'acaba quan li toca moure a un jugador i no té peces al seu costat per a fer-ho. Cal recordar que les del tuz no compten, ja que són de l'adversari. Aquest desa al seu kazan les peces que té al seu costat.

Cada jugador compta les peces que té al seu kazan, afegint-hi les del tuz. Guanya qui en té més.

Es pot acabar la partida tan bon punt un jugador té 82 boles o més.