

© Classic Games

Se llama mancala a una amplia familia de juegos de tablero de origen africano que comparten una serie de características comunes: el tablero con receptáculos u hoyos y las semillas.

Los componentes del juego son:

1. El tablero, compuesto por una serie de receptáculos (que pueden ser agujeros hechos en el suelo o en un bloque de madera) organizados en filas.
2. Estos receptáculos contienen una serie de piezas -48- (semillas, guijarros, canicas) indiferenciadas, que son los elementos móviles del juego.
3. El movimiento básico es el que habitualmente se llama «de siembra», que consiste en tomar todas las piezas contenidas en uno de los receptáculos e irlas depositando de una en una en receptáculos consecutivos.

El juego tiene muchas variantes. Veamos algunas:

1. Siembra simple: Se cogen las semillas (piezas) de un agujero (casilla) y se guardan una por una siguiendo un circuito predeterminado. Cuando se acaban las semillas se termina el movimiento.
2. Siembra encadenada: Se hace una siembra simple y, según las condiciones en que se acaba, se cogen las semillas del último agujero (o el inmediatamente posterior) y se vuelve a sembrar.
3. Un ciclo: Indica que hay un solo ciclo o circuito compartido por ambos jugadores, de manera que cuando hacen sus siembras pasan por los mismos agujeros.
4. Dos ciclos: Indica que hay dos ciclos o circuitos, por lo que cada jugador siembra sólo por uno de ellos.

El juego se considera como solucionado cuando se puede predecir con exactitud el resultado final de todas las posiciones posibles. Esto es equivalente a decir que se conoce una estrategia con la que un jugador puede mover sin cometer ningún error.