

Historia:

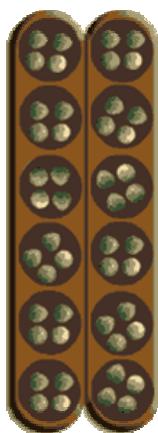
Considerado el ajedrez de África, tiene su origen en el antiguo Egipto. Se han encontrado tableros de este juego tallados en piedra en los templos de Menfis, Tebas y Luxor. Es muy corriente en África donde se juega realizando el tablero directamente sobre la tierra. Es un juego perteneciente a la familia del Mancala.

Presentación :

Se clasifica como juego de captura. Es para dos jugadores.

Se necesita tablero con 12 huecos, compuesto por dos filas de huecos que se llaman casas, 48 semillas, fichas, piedras (o cualquier cosa pequeña).

Reglas del juego:



- Se colocan las semillas en la posición inicial, según el dibujo. En cada hueco 4 semillas.
- Los jugadores alternativamente van cogiendo las semillas que haya en un hueco de su banda y van sembrando (dejando caer una semilla en cada hueco siguiente), en sentido contrario a las agujas del reloj.
- Si la última semilla cae en un hueco del contrario para totalizar 2 ó 3 semillas, esas semillas son capturas y las de todos los huecos anteriores que tengan 2 ó 3 semillas ininterrumpidamente. Las semillas capturadas son acumuladas en el granero propio del jugador.
- Si el hueco elegido contiene muchas semillas, el sembrado puede exigir darle más de una vuelta al tablero; en este caso el hueco del que se cogieron las semillas no se tendrá en cuenta en la siembra (se saltará).
- De los huecos con sólo una semilla no se podrá sembrar mientras se tengan huecos con más semillas.
- El juego termina cuando un jugador, en su turno, tiene todos sus huecos vacíos.
- Cuando se terminen las posibilidades de jugar y los jugadores se pongan de acuerdo para dar por terminada la partida, las semillas que queden en los huecos pasaran a los graneros respectivos para el conteo de piezas capturadas.

Objetivos:

- Reunir más semillas que el contrario en el granero.

