

# Mankala

Herkomst: Afrika

Aantal spelers: 2-4

Duur: 15'

## Oorsprong

Kalaha, awalé, mankala ... dit spel heeft maar liefst 200 verschillende namen. Dit komt doordat het een van de oudste spellen ter wereld is. De basisgedachte komt van zaaien, oogsten, opslaan en het vermijden van hongersnood. Alle namen van het spel verwijzen dan ook naar zaaien, kuil, veroveren of huis. De naam 'mankala' verwijst naar 'kalah' of verzamelkom, waarin de zaden gelegd worden.

Het spel dat jullie spelen bestaat uit hout met kuiltjes en stenen. Oorspronkelijk werd het spel gespeeld met materiaal uit de directe omgeving: kuiltjes in het zand, zaden, steentjes ... Het spel werd in het begin meestal met twee spelers gespeeld. De variant die wij aanbieden, voorziet de mogelijkheid om met vier te spelen.

De mankala is een belangrijk element in de Afrikaanse cultuur en bestaat al duizenden jaren. Waarschijnlijk is mankala ontstaan in het oude Egypte. Het spel werd afgebeeld in verschillende pyramides. Van daaruit werd het verspreid over grote delen van de wereld: door Afrikaanse slaven die gedeporteerd werden naar het Caraïbisch gebied, door de verspreiding van de islamitische cultuur naar Turkije, het Midden-Oosten en Azië, en door recente migratie naar Europa.



## Afrika, de bakermat van de wiskunde

Kalaha is een tel- en verover spel, het gaat dus om goed redeneren en je strategie bepalen. Er is helemaal geen geluksfactor aanwezig. Kalaha is een tactisch spel - laat je niet misleiden door het sobere materiaal of de regio waar het spel vandaan komt. Afrika is wel degelijk de bakermat van dit wiskundige spel.

Een halve eeuw geleden ontdekte de Belgische geoloog-archeoloog Jean De Heinzelin een botje van 20.000 v.C. bij opgravingen in het Congolese Ishango, op vijftien kilometer van de evenaar, aan de oever van het Edwardmeer. Het Ishango-botje, dat 'de oudste wiskundige vondst van de mensheid' wordt genoemd, is een opmerkelijk object: slechts tien centimeter lang, met een kwartskristal aan het uiteinde. Het lijkt op een soort schrijf- of werktuig, maar het meest opmerkelijke aan het botje zijn de drie kolommen met kerven die langs de lengteas verspreid staan. Doe stellen getallen voor en zouden het oudste bewijs van wiskundige kennis bij de mens kunnen zijn.

## Spelregels

### Doel van het spel

Diegene die aan het einde van het spel de meeste stenen in zijn grote kom (kalaha) heeft verzameld, is de winnaar.

### Spelregels:

- Leg het bord in het midden zodat elke speler 6 kuiltjes aan zijn kant heeft liggen.
- Vul alle kommetjes met 4 stenen. De 4 kalaha's (grote kuilen in het midden) blijven (in het begin) leeg.
- Elke speler heeft volgens zijn positie aan tafel 6 kuiltjes en 1 kalaha, rechts van de 6 kuiltjes.

- Er wordt bepaald wie er mag beginnen.
- De speler kiest aan zijn kant een van de zes kuiltjes, haalt alle stenen eruit en legt deze stenen één voor één tegen de richting van de wijzers van de klok in de hierna volgende kommetjes. Er wordt steeds maar één steen in een kommetje gelegd.
- Heb je geen stenen in je eigen kuiltjes, dan sla je je beurt over tot je terug stenen hebt.
- Wanneer een speler bij het afleggen van de stenen bij zijn eigen kalaha komt, wordt ook hier een steen in gelegd. Wanneer de speler nog stenen over heeft, worden deze opnieuw één voor één aan de kant van de tegenstanders geplaatst. Wanneer de speler zoveel stenen over heeft dat hij tot aan de kalaha van de tegenstander stenen kan neerleggen, mag hij hier geen steen plaatsen en gaat hij door aan de kant van de volgende speler.
- De stenen die in de kalaha's liggen, worden niet meer gepakt.

#### **Laatste steen!**

- Wanneer je tijdens je beurt de laatste steen in je eigen kalaha legt, krijg je nog een beurt. Dit kan zich meerdere keren herhalen.
- Wanneer de laatste steen van een beurt in een leeg kommetje aan de eigen kant terechtkomt, mogen deze steen en alle stenen uit het tegenoverliggende kommetje van de tegenstander worden gepakt en in de eigen kalaha worden gelegd. Hiermee is de beurt van de speler voorbij en is het aan de volgende speler. Wanneer het tegenoverliggende kommetje leeg is, blijft de laatste steen in het kommetje en is de beurt voorbij.

#### **Einde van het spel**

- Het spel is over zodra alle stenen in kalaha's liggen.
- Let op: de speler die als laatste nog stenen in zijn kommetjes heeft, mag al zijn stenen nog eerst in zijn kalaha plaatsen.
- Nu worden de stenen in de kalaha's geteld. Degene met de meeste stenen wint het spel.