

RELAX ENIGMISTICO UMORISTICO

MENSILE DI GIOCHI VIGNETTE RACCONTI VARIETA

NEL MONDO DEI GIOCHI

* * *

I GIOCHI DI MANCALA (AWELE) - (1ª PARTE)

Mancala è il nome generico di un vasto gruppo di giochi che vengono chiamati Awele. I due nomi sono sinonimi. Il primo, Mancala, prevale nella letteratura anglosassone (e deriva dalla denominazione araba del gioco), il secondo, Awele, in quella francofona (e deriva dal nome più usato nell'Africa nera).



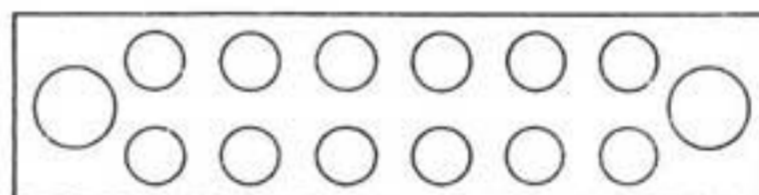
Tutti i Mancala sono caratterizzati da due o più file di buche entro cui vengono poste un certo numero di pedine (di solito semi o sassolini); queste pedine sono poi ridistribuite, a turno, da ciascun giocatore. Il Mancala può rivelare all'osservatore non distratto profondità di strategia e sottigliezza di calcolo secondo alcuni non inferiori a quelli scacchistici e ciò - come precisa Giampaolo Dossena - è tanto più notevole in quanto i giocatori di Mancala sono spesso privi di quelle che noi consideriamo le culture alfabetica e numerica.

I giochi di Mancala sono praticati in tutto il continente africano e in vaste parti dell'Asia (India, Indonesia, Malaysia, Filippine, ecc.); sono diffusi anche in vari paesi caraibici e sud-americani, come risultato dell'importazione degli schiavi.

In Italia c'è qualcuno che comincia ad interessarsi al Mancala e riesce a giocare le principali varianti. In tutta l'Africa nera si giocano vari tipi di Mancala, ma dato che i tavolieri sono scavati nella sabbia, o costruiti in materiali deperibili come il legno, non è stato possibile determinare esattamente la provenienza di questo gioco. Potrebbe aver avuto origine nell'antico Egitto ed essersi diffuso verso sud-ovest (in età faraonica c'era in intenso traffico

commerciale fra l'Egitto e l'Africa centro-occidentale), oppure potrebbe essere nato nell'Africa nera ed essere stato portato molto presto in Egitto. Una serie di buche è stata ritrovata scavata nelle pietre di copertura di un tempio costruito a Kurna, sulla riva occidentale del Nilo, datato 1400 a.C. Altri schemi per giochi di Mancala sono stati ritrovati in Arabia, e risalgono ad epoca preislamica. In Africa si gioca quasi sempre scavando in terra le buche e utilizzando dei semi o dei noccioli come pedine. Dove invece è tuttora vivo il significato religioso e rituale da sempre connesso agli Awele, il mobile da gioco è realizzato con materiali estremamente pregiati.

Negli esemplari in commercio sono di solito aggiunte due buche più grandi, dette granai, che servono come deposito per i semi catturati.



Una tavola di Mancala consiste generalmente in 2 file da 6 buche semisferiche e 48 semi o sassolini; vi sono comunque varianti con 24 buche e/o 72 sassolini. I pezzi sono tutti uguali tra loro, senza alcuna distinzione di forma o colore. Comune a tutti gli Awele è pure il ciclo antiorario: il giocatore a cui spetta muovere prende tutte le pedine contenute in una buca e le semina a una a una da sinistra verso destra nelle buche del proprio campo e da destra verso sinistra nelle buche del campo avversario, fino all'esaurimento delle pedine stesse. Come si diceva le varianti sono molteplici, la prossima volta inizieremo con le regole del WARI, forse le più diffuse e codificate.

(continua)

Dario De Toffoli

RELAX ENIGMISTICO UMORISTICO

MENSILE DI GIOCHI VIGNETTE RACCONTI VARIETA

NEL MONDO DEI GIOCHI

* * *

I GIOCHI DI MANCALA (AWELE) - (2ª PARTE)

IL WARI

La scorsa puntata abbiamo presentato la grande famiglia di giochi originari dell'Africa nota indifferentemente con i nomi di Mancala o Awele. Ora vediamo le regole del WARI, forse il più conosciuto in occidente fra questi giochi.



Si gioca con un tavoliere di 12 buche più 2 buche più grandi - i granai - che servono solo a contenere i semi (o sassolini) catturati. I semi sono 48 e all'inizio se ne sistemano 4 in ogni buca. Ciascun giocatore dispone di una fila di sei buche e solo da queste può muovere. Chi inizia sceglie una buca, e "semina" tutti i semi in essa contenuti a uno a uno nelle buche seguenti in senso antiorario, fino all'esaurimento dei semi stessi. Ciò fatto, cede la mano all'avversario che a sua volta sceglie una buca e da questa semina nelle buche successive. Quando l'ultimo seme di una serie cade in una buca avversaria contenente 1 o 2 pedine (che diventano rispettivamente 2 o 3 comprendendo la pedina seminata), il giocatore che l'ha seminata cattura tutte le pedine contenute nella buca. Se anche la buca precedente (quella in cui è stata seminata la penultima pedina) contiene 2 o 3 pedine, si catturano anche queste e così via retrocedendo finché non si trova una buca con meno di due o più di tre pedine, che interrompe la serie. La serie di catture si interrompe comunque quando si arriva sul proprio campo. Quando la buca scelta per la semina contiene più di 11 pedine, il ciclo riporta il gioco sulla buca di partenza: questa va saltata e la semina continua dalla buca successiva. Ma vediamo un esempio di situazione:

B	0	1	2	1	3	2
A	0	1	1	0	6	1
	1	2	3	4	5	6

Muove A dalla buca 5. Toglie tutte le sei pedine da A5 e le semina a una a una a partire dalla successiva, A6, poi B6, B5, B4, B3, B2. La nuova situazione è la seguente:

B	0	2	3	2	4	3
A	0	1	1	0	0	2
	1	2	3	4	5	6

L'ultima pedina di A è caduta in B2, che ora contiene due pedine. Prima di riprendere il gioco, A cattura le pedine di B2, B3 e B4. La buca B5 ne contiene 4, e dunque la serie di prese si interrompe e A cede la mano. Il gioco riprende nella seguente posizione, con la mossa a B:

B	0	0	0	0	4	3
A	0	1	1	0	0	2
	1	2	3	4	5	6

Se tutte le buche dell'avversario sono vuote, il giocatore di turno deve, se può, fare una mossa che vi porti dei semi; se non può la partita è finita e lui cattura tutti i semi ancora presenti nelle sue buche. Se un giocatore cattura tutti i semi presenti nelle buche avversarie, lasciando così l'avversario senza mosse, egli cattura anche quelli ancora presenti nelle proprie buche. La partita finisce quando un giocatore cattura almeno 25 semi, con ciò vincendo l'incontro. Si può avere pareggio quando ciascun giocatore ha catturato 24 semi e quando nessuno ha raggiunto i 25 ed è chiaro che con i semi ancora in gioco non si può più fare alcuna cattura.

(continua)

Dario De Toffoli

NEL MONDO DEI GIOCHI

* * *

I GIOCHI DI MANCALA (AWELE) - (3ª PARTE)

MANCALA A SEMINA MULTIPLA

La scorsa puntata abbiamo visto come si gioca a Wari, il più noto fra gli innumerevoli giochi di Mancala o Awele. Moltissime sono le varianti del Wari, ma il meccanismo resta lo stesso: si prendono tutti i "semi" contenuti in una buca e li si "semina" uno a uno nelle buche successive, fino a esaurimento; quando l'ultimo seme cade in una buca avversaria contenente un determinato numero di pedine queste vengono catturate e la mossa ha comunque termine.



Questa volta parliamo dei Mancala a *semina multipla*. In essi seminando in senso antiorario, quando l'ultimo seme cade in una buca che già contiene uno o più semi, il contenuto di questa nuova buca (compreso il seme appena deposto) viene prelevato e con esso inizia una nuova semina. Ciò continua fintantochè l'ultimo seme di una semina non giunge in una buca vuota. Il seguente esempio può chiarire meglio il concetto; data questa situazione:

B	0	0	0	1	0	3
A	1	0	2	0	4	7
	1	2	3	4	5	6

Se A muove dalla buca A1 la sua mossa finisce subito, perchè il seme arriva in A2, una buca vuota:

B	0	0	0	1	0	3
A	0	1	2	0	4	7
	1	2	3	4	5	6

Se invece muove dalla buca 3, l'ultimo seme finisce nella 5 e inizia un'altra semina da A5 sino a B3, ottenendo alla fine della mossa la seguente situazione

B	0	0	1	2	1	4
A	1	0	0	1	0	8
	1	2	3	4	5	6

Uno dei più famosi Mancala a semina multipla è l'ENDODOI, giocato soprattutto dai Masai in Kenia e Tanzania. Il tavoliere è quello classico con 2x6 buche riempite inizialmente con 4 semi ciascuna. Se la buca vuota dove giunge l'ultimo seme deposto al termine di una mossa, è avversaria la mossa si conclude senza catture. Se invece questa è una buca propria si distinguono 2 casi; 1) la corrispondente buca avversaria è occupata da 1 o più semi; in questo caso chi ha mosso cattura tutti i semi ivi contenuti ed anche il suo seme finale; 2) la corrispondente buca avversaria è vuota; in questo caso la mossa si conclude senza catture. Quando al suo turno un giocatore non può più muovere (non ha semi in nessuna delle sue 6 buche) la partita finisce e l'avversario cattura i semi ancora rimasti in gioco. Vince naturalmente chi ha catturato complessivamente il maggior numero di semi. Il seguente esempio potrà meglio chiarire le modalità di gioco.

B	0	0	3	0	2	0
A	1	0	2	2	0	3
	1	2	3	4	5	6

Se A muove dalla buca 1, il seme finisce in A2 senza catturare nulla (non ci sono semi nella buca opposta, B2). Se muove dalla 3, finisce in A5 catturando 3 semi (due nella buca opposta, B5, e 1 in A5). Se muove dalla 4, finisce in A6, che risemina finendo in B3, che risemina finendo in A2 e catturando 2 semi (1 in B2 e 1 in A2). Se muove dalla 6 finisce in B4 senza catturare nulla.

(continua)

Dario De Toffoli

RELAX ENIGMISTICO UMORISTICO

MENSILE DI GIOCHI VIGNETTE RACCONTI VARIETA

NEL MONDO DEI GIOCHI

* * *

I GIOCHI DI MANCALA (AWELE) - 4ª PARTE DAKON

Abbiamo visto che *Mancala* è il nome generico di una vastissima famiglia di giochi diffusa, con caratteristiche di volta in volta differenti, in varie parti del pianeta. Dopo il *Wari* (la versione più conosciuta in occidente) e i *Mancala a semina multipla*, parliamo questa volta del *Dakon*, il capostipite di un gruppo di varianti diffuse in estremo oriente, in particolar modo Malaysia, Indonesia e Filippine.

Si gioca con un tavoliere composto di 2 file di 7 buche, in ognuna delle quali sono presenti all'inizio 7 semi: vi sono anche lateralmente 2 buche più grandi che fungono da "granai" per i semi catturati dai giocatori (ognuno possiede il granaio alla sua destra).

	7	7	7	7	7	7	7	
	7	7	7	7	7	7	7	

Al suo turno un giocatore raccoglie il contenuto di una delle sue 7 buche e inizia a "seminare" in senso antiorario, lasciando cadere un seme in ciascuna delle buche successive (compreso il suo granaio ed escluso il granaio avversario), finché l'ultimo seme di una semina viene deposto in una buca vuota o nel proprio granaio. Se l'ultimo seme cade nel proprio granaio, il giocatore inizia un'altra mossa da una qualsiasi sua buca occupata.

Se l'ultimo seme cade su una buca avversaria vuota, semplicemente la mossa è finita e il turno passa all'avversario.

Se l'ultimo seme cade in una buca propria vuota e la corrispondente buca avversaria è piena, il giocatore cattura l'intero contenuto di quest'ultima, come pure

quell'ultimo seme, e sistema il tutto nel suo granaio.

Se infine l'ultimo seme cade in una buca propria vuota ed è vuota pure la corrispondente buca avversaria, il turno finisce senza che siano effettuate catture.

La seguente mossa può meglio chiarire le regole di gioco:

B	26	1	3	4	1	2	0	0	40
A		6	4	0	2	6	2	1	

A muove da A7 e il seme finisce nel suo granaio: può fare un'altra mossa; A muove da A6 e l'ultimo seme finisce nel suo granaio: può fare un'altra mossa; A muove da A7 e il seme finisce nel suo granaio: può fare un'altra mossa; A muove da A5 e l'ultimo seme finisce in B5 che non è vuota; A ricomincia quindi a seminare da B5 e l'ultimo seme cade in B2 che non è vuota; A ricomincia a seminare da B2 e l'ultimo seme cade in A3 che è vuota: A cattura dunque sia i 5 semi ora presenti in B3 che il seme in A3.

Il *Dakon* si può anche giocare in partite multiple. Con i semi catturati in una partita ognuno riempie quante più possibile sue buche per iniziare una nuova partita. Quelli che avanzano o i resti vanno in granaio. Per esempio se dopo la prima partita un giocatore ha 73 semi e l'altro 25, la situazione di partenza per la prossima partita è la seguente:

B	4	7	7	7	/	/	/	/	24
A		7	7	7	7	7	7	7	

Le buche vuote si marcano e per quella manche non vengono più usate. Si continua così finché un giocatore non ha più semi sufficienti per riempire almeno una buca, cioè ha meno di 7 semi.

Dario De Toffoli

RELAX ENIGMISTICO UMORISTICO

MENSILE DI GIOCHI VIGNETTE RACCONTI VARIETA

NEL MONDO DEI GIOCHI

* * *

I GIOCHI DI MANCALA (AWELE) - (5ª PARTE)

Mancala a quattro file di buche

I giochi di Mancala sono certamente una delle famiglie con più varianti al mondo. Fin qui abbiamo visitato i principali gruppi di Mancala a 2 file di buche, alcuni dei quali cominciano ad essere conosciuti anche in occidente. Questa volta invece consideriamo lo *Njombwa*, interessante esempio della vastissima serie di Mancala a 4 file. *Njombwa* è giocato soprattutto in Mozambico e Malawi in un tavoliere formato da 4 file di 8 buche, quasi tutte inizialmente riempite di 2 semi, come si vede in figura:

B	2	2	2	2	2	2	2	2
BB	2	2	2	2	2	2	1	0
AA	0	1	2	2	2	2	2	2
A	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	2	3	4	5	6	7	8

Ogni giocatore gioca sulle 2 file più vicine a lui, una esterna e una interna. Al suo turno raccoglie i semi di una qualsiasi delle sue 16 buche, che contenga due o più semi e inizia a "seminarli" in senso antiorario uno per buca nelle sue due file di buche, finché l'ultimo seme di una semina cade in una buca vuota. Se l'ultimo seme cade in una buca occupata, si raccolgono tutti i semi presenti in quest'ultima e si ricomincia una nuova semina. Se l'ultimo seme cade in una buca vuota della propria fila esterna, semplicemente la mossa è finita e il turno passa all'avversario. Se l'ultimo seme cade in una buca vuota della propria fila interna e la buca adiacente nella fila interna avversaria è occupata, il giocatore cattura il contenuto di entrambe le corrispondenti buche avversarie, sia nella fila interna che in quella esterna. Se infine l'ultimo seme cade in una buca vuota della propria fila interna e la buca avversaria adiacente è vuota, il turno finisce senza che vengano fatte catture.

Per iniziare una mossa, un giocatore può usare una buca con un seme singolo solo se non ha altre buche contenenti più di un seme, e inoltre deve scegliere un seme singolo che muova in una buca adiacente vuota. Vince il giocatore che cattura tutti i semi avversari.

La seguente figura può illustrare le regole di movimento e cattura.

B	0	0	1	1	1	0	0	0
BB	0	1	1	1	0	1	1	0
AA	0	2	0	1	0	0	3	2
A	2	0	1	2	2	2	0	1
	1	2	3	4	5	6	7	8

Se il giocatore muove da AA2, l'ultimo seme cade in A1 e da qui parte una nuova semina; l'ultimo seme cade in A4 da cui parte una nuova semina che finisce in A7 senza che siano effettuate catture.

Se il giocatore muove da A6, l'ultimo seme cade in A8, poi l'ultimo seme cade in AA7 e poi ancora l'ultimo seme cade in AA3, catturando i semi avversari in BB3 e B3.

Se A muove da A4, l'ultimo seme cade in A6, poi in AA8 e infine in AA5; non vengono effettuate catture poiché BB5 è vuota.

Se A muove da AA8, l'ultimo seme cade in AA6 e cattura il seme avversario in BB6.

Se fosse invece di turno il giocatore B le regole gli permetterebbero di muovere o dalla buca B3 (senza catturare nulla) o dalla BB4 (senza catturare nulla) o ancora dalla BB7 (catturando i semi di A in AA8 e A8).

La profondità strategica di questo tipo di giochi è molto più grande di quanto si possa immaginare a prima vista. Esistono in Mozambico veri "Campioni" paragonabili ad esempio ai Grandi Maestri di scacchi. Sono infatti in grado di giocare alla cieca più partite in contemporanea e facilmente vincerle tutte contro qualsiasi giocatore occidentale.

Dario De Toffoli

RELAX ENIGMISTICO UMORISTICO

MENSILE DI GIOCHI VIGNETTE RACCONTI VARIETA

NEL MONDO DEI GIOCHI

* * *

I GIOCHI DI MANCALA (AWELE) - (6ª PARTE)

Concludiamo questo veloce excursus nel mondo del Mancala, forse la più ricca famiglia di giochi del mondo. Innumerevoli le varianti codificate, tutte per 2 giocatori, tutte piuttosto semplici da imparare e praticare, ma tutte molto interessanti, che si prestano ad enormi approfondimenti strategici. Oggi parliamo invece di *Oh-Wah-Ree*, un'interpretazione moderna di questo antico gioco, frutto delle riflessioni del maestro Alex Randolph (uno dei maggiori autori di giochi al mondo) e pubblicato per la prima volta nel 1962 dalla 3M. L'idea base parte dalle regole del *Wari*, la variante più nota in occidente, ed esplora l'ipotesi di estendere il gioco anche a 3 o 4 giocatori. Non più 2 file di 6 buche, ma un circolo di 12 buche. Il problema della proprietà delle buche è stato risolto con degli indicatori colorati che si pongono davanti alle buche stesse (in pratica piccole biglie che si inseriscono in appositi incavi)



Dunque in due giocatori 6 buche adiacenti a testa, in tre 4 buche a testa e in quattro 3 buche a testa. Per il resto si gioca come nel *Wari*. Vi sono 48 sassolini, all'inizio 4 di ogni buca. Chi inizia sceglie una "sua" buca, e "semina" tutti i sassolini in essa contenuti a uno a uno nelle buche seguenti in senso antiorario, fino all'esaurimento dei sassolini stessi. Ciò fatto, cede la mano all'avversario che a sua volta sceglie una "sua" buca e da questa semina nelle buche successive. Quando l'ultimo sassolino di una serie cade in una buca avversaria contenente 1 o 2 sas-

solini (che diventano rispettivamente 2 o 3 comprendendo quello seminato), il giocatore che l'ha seminato cattura tutti i sassolini contenuti nella buca. Se anche la buca precedente (quella in cui è stato seminato il penultimo sassolino) contiene 2 o 3 sassolini, si catturano anche questi e così via retrocedendo finché non si trova una buca con meno di due o più di tre sassolini, che interrompe la serie. La serie di catture si interrompe comunque quando si arriva sul proprio campo. Quando la buca scelta per la semina contiene più di 11 sassolini, il ciclo riporta il gioco sulla buca di partenza: questa va saltata e la semina continua dalla buca successiva. Se tutte le buche dell'avversario sono vuote, il giocatore di turno deve, se può, fare una mossa che vi porti dei semi; se non può la partita è finita e lui cattura tutti i semi ancora presenti nelle sue buche. Se un giocatore cattura tutti i semi presenti nelle buche avversarie, lasciando così l'avversario senza mosse, egli cattura anche quelli ancora presenti nelle proprie buche. La partita finisce quando un giocatore cattura almeno 25 sassolini, con ciò vincendo l'incontro.

C'è poi la più interessante variante *Grand Oh-Wah-Ree* che introduce un concetto del tutto inedito, il cambio di proprietà delle buche. Sostanzialmente quando si conquistano i sassolini di una buca, si conquista anche la buca stessa e ciò si evidenzia sostituendo l'indicatore del colore avversario con uno proprio. In questo modo può succedere che i giocatori possiedano buche non tutte adiacenti e ciò apre nuovi e per certi versi inesplorati orizzonti strategici.

Dario De Toffoli