

# MAN KALAK

Fco. Javier Garcia de Abajo & Patxi Angulo

**M**unduan zehar jokoan bila segitzen dugu. Oraingoan Afrikara goaz. Bertan Mankala izeneko joko-motaren zenbait bertsio ikusi ahal izan dugu. Hala ere, bertsio guztietan ideia bat mantentzen da: lurrean edo taula batean egindako zuloetan erein behar dira haziak, harriak eta abarrak, banan-banan.

Mankala hitza arabieratik datorkigu. Mangala-mangala edo naqala hitzek mugitu esan nahi dute. Jokoa Egiptotik omen dator; Kamat, Luxor eta Kurna inguruetan aurkitutako eta 3.500 baino urte gehiagoko taulak lekuko. Mankala jokoak ugari dira, H. J. R. Murray-k berrehun bat bertsio aipatzen ditu *A History of Board-Games Other Than Chess* (Oxford University Press, 1952) liburuan.

Afrikan ezezik Ozeania, Asia eta Amerikan ere ikus daitezke mankala jokoak. Amerikan esklabu gisa eramandakoek sartu zuten. Tokian tokiko izen desberdinak erabiltzen badira ere, jatorri berbera daukate.

Lehenik eta behin, Antilletako awari jokoaren deskribapen osoa egingo dugu. Gero, arauak antzekoak direla kontutan hartuz, beste joko batzuen azaleko deskribapena egingo dugu; Mbau, Bao eta Hus jokoena hain zuzen.

## Awari<sup>1</sup>

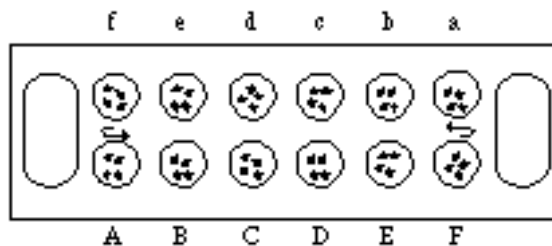
Awari-taulak sei zulo bi ilada dauzka; muturretan beste zulo handiago bana dago, harrapatutako piezak gordetzeko. Piezak garbantzutamainako haziak edo uharriak dira; 48 guztira.

Bi jokalaria taularen aldamenetan kokatzen dira. Bakoitza bere aldeko sei zulo eta bere eskuineko zuloaren jabe da. Hasteko hamabi zuloetan launa pieza ipintzen dira (ikus 1. irudia).



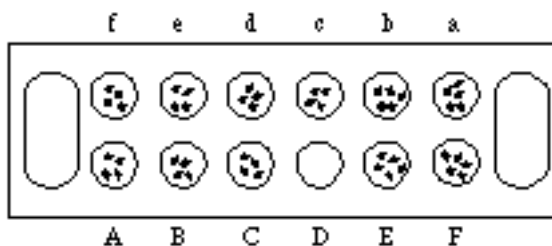
1. irudia.

Hasten den jokalaria bere aldeko edozein zulotik hazi guztiak hartu eta, erloju-orratzen norantzaren kontra, ondoko zuloetan, banan-banan, eraiten ditu (ikus 2. irudia).

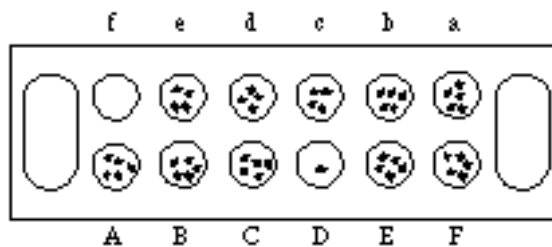


2. irudia.

3. irudiko adibidean JOKALARIAK D zulotik hartu ditu haziak eta E, F eta aurkakoaren a eta b zuloetan erein ditu. 4. irudian ikusten den legez, jokalaria f zulotik hartu eta A, B, C eta D zuloetan erein ditu haziak.



3. irudia.



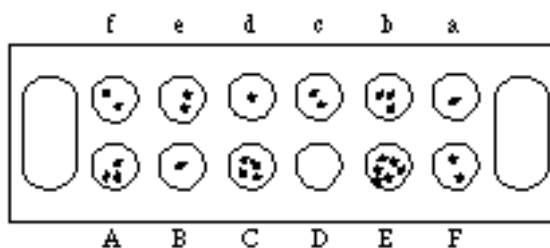
4. irudia.

Honela segitu behar dute txandaka. Zuloren batean 12 edo hazi gehiago egon liteke. Beraz haziak hortik

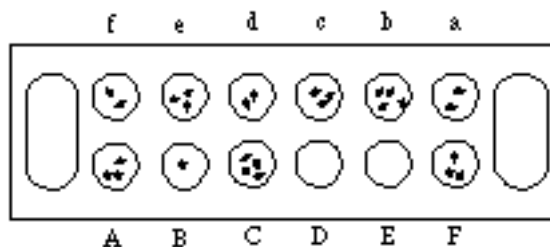
# Matematikaren inguruan



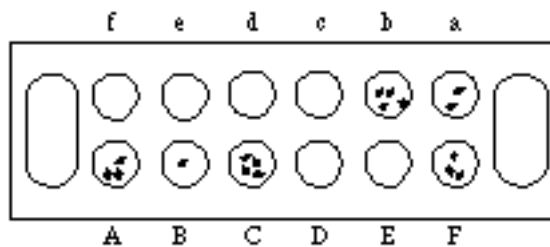
*Brontzezko estatua hauek, Ghanako Ashanti tribukoenak dira. Jokatzan ari den emakumeak gizartean gradu handiagoa du, tronoan eserita dagoenez.*



*5. irudia.*



*6. irudia.*



*7. irudia.*

hartuz gero jokalaria buelta osoa emango lioke taulari. Kasu horretan aipatutako zuloan ez da hazirik erein behar (hutsik utziko da).

Ereindako azken hazia aurkako jokalaria aldeko zulo batean utzitakoan bi edo hiru hazi geratzen badira, mugitu duen jokalaria bi edo hiru hazi horiek hartu eta bere gordelekura eramango ditu. Aipatutako zuloaren hurrengo eta aurreko zuloetan 2 edo 3 hazi baleude, hauek ere harrapatu geratuko lirake eta horrela zulo batean bi baino gutxiago edo hiru baino gehiago aurkitu arte. Ez dago hazirik harrapatzerik azken hazia mugitu duen jokalaria aldeko zulo batean geratuz gero edo aurkako jokalaria aldeko zuloan hazi bat edo hiru baino gehiago utziz gero. 5. irudian JOKALARIAK E zuloetik sei haziak hartzen baditu eta hurrengo-etan ereiten baditu (ikus 6. irudia), azken hazia e zuloan erein duenez JOKALARIAK hiru hazi horiek harrapatu egingo ditu eta baita f-ko biak, d-ko biak eta c-ko hirurak ere, taula 7. irudian bezala geratzen delarik.

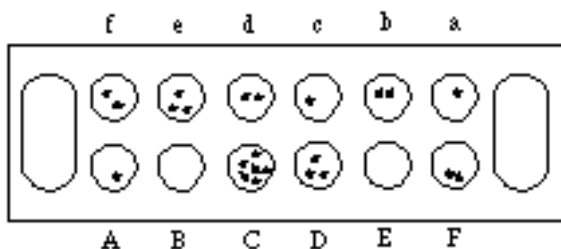


*Keniako gerrari hauek beren lantzak utzi eta awari jokoan ari dira.*

# Matematikaren inguruan

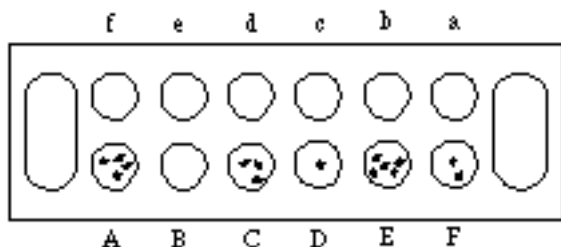
Zenbait egoera berezi ikusteko dugu:

- a) Jokalariak ezin dituzte aurkakoaren aldeko zulo guztiak hustu. 8. irudian JOKALARIAK C zulotik abiatuz gero, aurkakoaren hazi guztiak harrapatuko lituzke. Hortaz beste zulo batetik abiatu beharko du. Hala ere, edozein zulotatik abiatuz gero jokalaria batek aurkakoaren hazi guztiak harrapatu beharko balitu, ez luke jokaldia burutuko eta jokaldia bukatu egingo litzateke. Orduan jokalaria bakoitzak bere aldeko haziak eramango lituzke bere gordelekura.



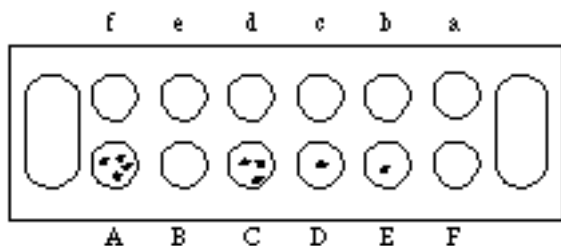
8. irudia.

- b) Jokalari baten zuloak hutsik egonez gero, mugitu behar duen jokalaria (ahal izanez gero) zerbait erein beharko du haietan. Demagun jokalaria f zuloan baduela bere hazi bakarra eta A zuloan erein behar duela (ikus 9. irudia).



9. irudia.

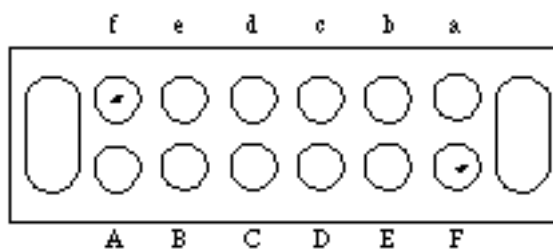
Beste JOKALARIAK E edo F zuloetatik abiatu beharko du; lehenengoaren zuloetan zerbait erein behar bait du. 10. irudiko egoera izanez gero, JOKALARIAK ez du aukerarik haziak beste aldeko zuloetan erieteko. Hortaz, joko bukatutzat emango da eta JOKALARI honek bere gordelekura eramango ditu haziak.



10. irudia.

- c) Harrapatzeko aukerarik gabe hazi gutxi geratzen bada, (ikus 11. irudia) joko bukatu egingo da eta

jokalari bakoitzak bere aldeko haziak eramango ditu gordelekura.



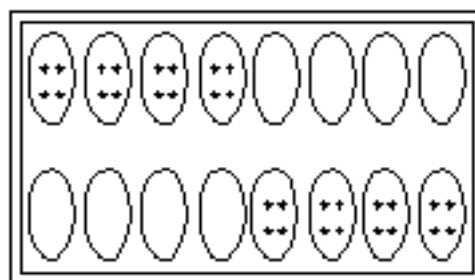
11. irudia.

Esan bezala, joko bukatu egingo da hazi gehiago harrapatzerik ez badago edo jokalaria batek mugitzerik ez badauka. Orduan, gordelekuetako haziak zenbatu egingo dira eta gehien duena izango da irabazle. Jokaldia lehenago buka daiteke jokalaria batek hazien erdia (24) baino gehiago harrapatzen bada.

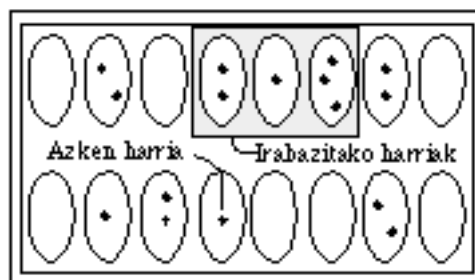
Mbau

Keniara egindako bidaietan, Lamu-tik gertu dagoen Shela-ko txoko batean ikusi genituen gizon batzuk Mbau jokoan ari zirela. Denbora pixka batez begira egon eta gero, hala ez genuela ikasiko konturatu ginen. Irakasteko eskatu genien eta partida bat jokatzen genuela irakatsi ziguten.

Joko honetan jokalariek 16 zulo taulatik hartzen dituzte harriak. Hasieran 32 harri daude kokaturik 12. irudian ikusten den bezala. Jokalari bakoitzak bere aldeko zulo batetik hartzen ditu harriak eta, erloju-



Mbau jokoaren hasierako posizioa



Mbau jokoan harriak nola harrapatu

12. irudia.

# Matematikaren inguruan

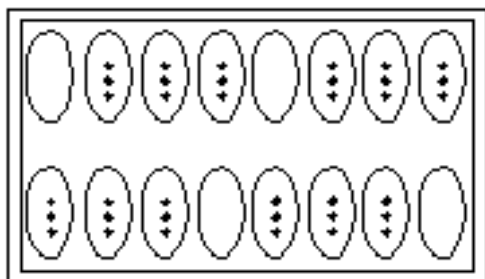
-orrazten norantzaren kontra, hurrengo zuloetan kokatu ditu. Jarritako azken harria (lehenengo mugimenduan joklariaren aldeko zuloetan ezin da utzi) hutsik ez dagoen zulo batera eroriz gero, harri hori eta zuloan daudenak hartuko ditu eta, lehen bezala, hurrengo zuloetan kokatzen segituko du. Honela behin eta berriz, azken harria zulo hutsera erori arte. Zulo huts hau mugitu duen joklariaren aldekoa balitz, joklariak zulo hutsaren eta bere ondoan dauden zulo huts guztien aurrean dauden aurkakoaren zuloetatik harri guztiak kanpora ditzake (ikus 12. irudia). 17 harri lehenbizi kanporatzen dituenak irabaziko du.

## Bao

Nairobiko *African Heritage* erakundearen aurreko jokoaz galdetu genuen eta taula berean jokatzeko den beste joko bat azaltzen zuen orriskak eman ziguten:

Bao hitzak *kiswahili* hizkuntzan taula esan nahi du. Jokoan bi pertsona aritzen dira, 12, 16, 24 edo 32 zulo (shimo) dituen taulan (baoan). 16 zulo taulan, hemen erabiliko dugunean, joklariak 18na harri (kete) daukate. Hirunakako sei taldetan (mtaji-tan) banaturik, sei zulotan kokatzen dira.

13. irudian hasierako posizioa ikus daiteke.



Bao jokoen hasierako posizioa

13. irudia.

Baoren gakoa banaketa aurreztean datza. Izan ere, joklariak zulo bakoitzean gutxienez bi harri uzten saiatuko dira (talde bat gutxienez bi harri osatzen bait du). Zulo guztietan talde bat (gutxienez bi harri) lortzen ez badu, aurkakoak etxe (Nyumba) egiteko aukera izango du. Harri gehien harrapatzen duena da irabazlea.

Hiru mugimendu-mota daude bao jokoa: kutakata, harrapaketa eta etxe egitea. Lehenengo txanda zotz egiten da.

- Kutakata txanda guztien (ez lehenengoarena bakarrik) irekiera da. Irekieran joklariak bi mugimendu egiten dituzte erloju-orrazten norantzaren kontra. Joklariak bere aldeko zulo bateko taldea hartzen du eta hurrengo zuloetan banatzen ditu aleak, banan-banan, mugimendu bat bukatuz. Azken harria zulo hutsean uzten badu, txanda bukatu egiten zaio. Aldiz, talde bat daukan zuloan uzten badu, bertako harriak eta azken harria hartu eta banatzen segituko

du, beste mugimendu bat betez. Horrela behin eta berriz azken harria zulo hutsean geratu arte. Bigarren mugimendutik aurrera (bigarrena barne) azken harria harri bakarria duen zuloa eroriz gero, etxe (nyumba) bat (bi harri) osatzen du.

- Etxeak, azken harria harri bat soilik daukan zuloa erortzen bada osatzen dira. Etxeak irekieraren ondoren soilik osa daitezke. Joklariak taularen bi aldeetan osa ditzakete etxeak. Hori gertatzen denean joklariak ez ditu banatzen segitzeko etxeko bi harriak hartzen; bertan uzten ditu baizik, txanda bukatu zaiolarik. Edozein joklariaren edozein harri etxe batera eroriz gero, hor geratuko da jokoaren bukaera arte eta harri harrapatutzat hartzen da, etxearen jabearentzat puntu bat izanik.

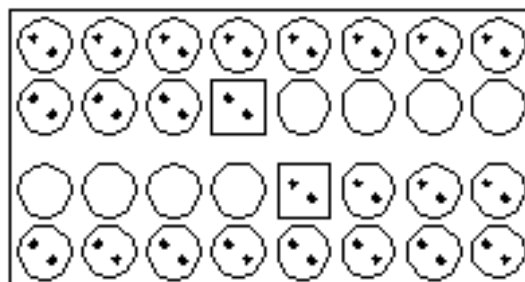
- Harrapaketa, puntuak biltzeko erarik azkarrena da. Azken harria joklariaren aldeko zulo hutsera erorita gertatzen da. Zulo huts hori talde baten aurrean badago, joklariak harri horiek taulatik kanporatu egingo ditu. (Irekierako lehenengo mugimenduan salbu). Joklariak harririk harrapatzeko aukerarik ez badakusa, etxe bat egiten saiatuko da edo gutxienez mugitzen segitzeko aukera bilatuko du, zulo guztietan talde bat mantentzeko moduan. Joklariak harrapa ezin dezaketene kasu bakarria, zulo hutsaren aurrean etxe bat egotea da. Etxeak horregatik dira garrantzitsuak.

Orriska horretan *Bao La Kiswahili* bertsioko osatua ere azaltzen zen, baina zehaztasunik gabe (hasierako posizioa, harri-kopurua, zenbait arau, etab.). Beraz, hemen ez azaltzea erabaki dugu.

## Hus<sup>2</sup>

Antzeko izena duten aurreko bi jokoen diferentziaz ez gintuzten pozik utzi eta Nairobiko Keniar Liburutegi Nazionalera jo genuen. Han, R. C. Bell-en bi aleko jokoei buruzko lana aurkitu genuen. Bigarren alean, mankala izenaren pean bildurik, Afrikako joko-sorta bat azaltzen zen, non guztiak harri edo bolekin eta harean edo tauletan egindako zuloetan jokatzeko bait ziren.

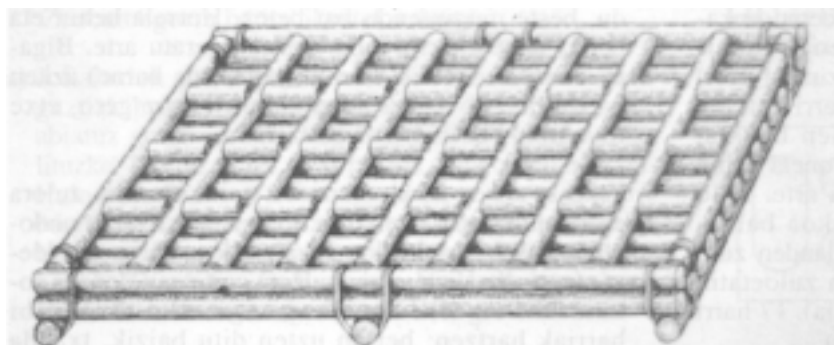
Ondoren, Lamun ikusi genuen taulan jokatzeko dena azalduko dizuegu; *Hus* izenekoak alegia. Liburuak,



Bao jokoen hasierako posizioa

14. irudia.

# Matematikaren inguruan



*Hus jokorako taula hau, makila finak ebaki eta lotuta osatu da, 32 laukitxo dituela.*



*Emakume hotentoteak arratsaldean hus jokoan aritzen dira. Lau iladako joko hau, Hegoafrikan eta Ekiafrikan jokatzen da, baina aditu batzuek diotenez jatorriz arabiarra da.*

Afrikako ekialdean eta Hegoafrikako hotentoteek jokatzen zutela zioen. Badirudi K.o. 1450-1800 bitartean sortua dela. Beste mankala jokoetan ez bezala, bertsiu honetan harriak ez dira taulatik ateratzen. 14. irudian Hus jokoaren hasierako posizioa ikus daiteke.

Arauk:

1. Lehenengoa zein den zozketaz erabakitzen da. Partida bat zenbait eskuk osatzen dute. Esku guztietan jokalaria berbera hasten da.
2. Mugimendu guztiak erloju-orratzaren norantzaren aldekoak dira eta jokalaria bakoitzaren aldeko bi errenkadetan (erdikoa-kanpokoa) egiten dira.
3. Jokalari batek bere aldeko zulo batetik hartzen ditu bi harriak eta hurrengoetan uzten ditu, banan-banan. Azken harria zulo hutsera erortzen bada, txanda bukatu egiten zaio.
4. Azken harria zulo betera erortzen bada, harri guztiak (utziberria ere bai) hartu eta hurrengo zuloetan kokatzen segituko du.
5. Prozesua erdiko lerroko zulo betean bukatzen bada eta aurrean dagoen aurkakoaren erdiko lerroko zuloa beterik badago, jokalaria bere harrien ordezkari aurkakoaren harri horiek hartuko ditu eta bere aldeko zuloetan kokatzen segituko du. Txanda berean nahi diren harrapaketak egin daitezke.
6. Jokalari batek aurkakoaren erdiko lerroko zulo batean harrapaketa egiten duenean aurkakoaren kanpoko lerroan dagoen zuloa beterik balego, jokalaria aurkakoaren bi zuloetako harriak irabaziko lituzke eta, horietaz gain, aurkakoaren edozein zuloak (zulo batekoak) ere bai. Harrapatutako harri guztiak bere aldeko zuloetan kokatuko ditu, harrapaketa egin den zuloaren hurrengotik hasita.
7. Mugimenduak, bi edo harri gehiago dituen zuloetik hasiko dira, eta harri bateko zuloak bakarrik baleude, ezingo luke mugitu eta jokaldia galdu egingo luke.
8. Jokalari batek aurkakoaren harri guztiak harrapatuko balitu, garaipen bikoitz gisa hartuko litzaiteke.
9. Partida, zazpi eskutan irabazitakoak irabaziko du.

*Hus jokoan azpimarratzekoa da zortea zein azkar aldatzen den.*

1. Tadeo Movenin; *Cacumen* 9; orr.: 46-49; 1983.
2. R. C. Bell; *Board and Table Games from Many Civilizations*; Oxford University Press; 1969. Gaztelaniazko itzulpena: F.V. Grundfeld; *Juegos de todo el Mundo*; UNICEF; 1978.