

Historia :

Con este nombre se conoce toda una familia de juegos que se desarrollan sobre un tablero similar y que simulan la siembra. Este juego tiene su origen en el antiguo Egipto. Juego típico de África donde se juega en huecos hechos en la tierra. Se han encontrado tableros de este juego tallados en piedra en los templos de Menfis, Tebas y Luxor. En el siglo XIX los viajeros europeos eran retados a jugar Mancala en los cafés de El Cairo, y por costumbre el perdedor pagaba los cafés tomados durante el juego.

Presentación :

Se clasifica como juego de captura. Juego para dos jugadores. Se necesita tablero con 14 huecos, compuesto por dos filas de 6 huecos que se llaman casas y dos huecos más grandes en los extremos que son los graneros (éstos sirven para depositar las semillas capturadas a lo largo del juego). 48 semillas, fichas, piedras (o cualquier cosa pequeña).

Reglas del juego:



- Se colocan las fichas en la posición inicial, según el dibujo. En cada hueco 4 semillas. el granero que tiene a su derecha pertenece a cada jugador.
 - Los jugadores alternativamente van cogiendo las semillas que haya en un hueco de su banda y van sembrando, en sentido contrario a las agujas del reloj, una semilla en cada hueco utilizando también los graneros. Si la última semilla cae en el granero del que siembra, vuelve a escoger otro hueco para seguir sembrando.
 - Si la última semilla cae en un hueco vacío de la casa del que esta sembrando: esa semilla y todas las que estén en el hueco de enfrente del contrario son capturadas y depositadas en el granero del jugador que siembra.
- El juego termina cuando un jugador, en su turno, tiene todos sus huecos vacíos. Las semillas que queden en los huecos del otro jugador pasaran a su correspondiente granero para el conteo final de las piezas capturadas.

Objetivos:

- o Reunir más semillas que el contrario.

