



O xogo do Mancala

LUCÍA SOMOZA SAMPAYO
MERCEDES SAMPAYO YÁÑEZ

Este artigo é un esbozo histórico-antropolóxico dunha variante dun dos xogos de taboleiro máis antigos do mundo, o xogo do Mancala.

Palabras chave: Mancala, xogo, interxeracional, escravos, etnias, caoríes, Ganvie.

O xogo do Mancala

This article is a historic-anthropology sketch of a variant of one of the most ancient board games in the world, Mancala's game.

Key words: Mancala, game, intergenerational, slaves, ethnic group, caoríes, Ganvie.

O desencadeante deste artigo sobre o xogo do Mancala foi a lembranza dunha viaxe en novembro de 2006 á República de Benín que trouxo á memoria a escena dun grupo de nenos que á saída da escola se reunía coas persoas maiores nas rúas da cidade beninesa de Banamé para xogar ao *Aji*, unha das múltiples variantes do xogo do Mancala. Nas imaxes tomadas nesa viaxe pódese constatar a diferenza de idade e a sintonía dos xogadores diante do taboleiro.

En diversas Feiras Matemáticas, celebradas arredor do 12 de maio na cidade de A Coruña co gallo do Día Escolar de Matemáticas, o alumnado do IES Eusebio da Guarda presentaba, entre as súas actividades, a do Xogo do Mancala. Dita actividade consistía en amosar unha exposición de taboleiros do xogo Mancala coas súas sementes respectivas, a maioría estaban feitos artesanalmente con envases de iogur, moldes de magdalenas, oveiras...; as sementes ou *ajikwin* eran da máis diversa orixe, ían dende froitos secos, bólas de cristal, abelorios, cantos rodados, *caoríes*, que son unhas cunchas de molusco usadas como moeda de cambio nos países africanos ata o século XIX.



Imaxe 1: Rúa de Gbanamé, novembro de 2006

Explicábanse as regras do xogo facendo fincapé en que é un xogo de integración social, bipersoal, de estratexia e equitativo, xa que a ganancia dun xogador implicaría a perda do contrincante, pola contra, non se considera un xogo aleatorio posto que a información é completa. Por último, convidábase a botar unha partida ás persoas que se acercaban polo posto. Simultaneamente visualizábase unha presentación de Power-Point sobre o país de Benín con fotos da citada viaxe que remataba cunha explicación da forma de xogar do *Aji*.



(a) Mancalas artesanais



(b) Sementes



(c) Caoríes

Imaxe 2: Compoñentes dun Mancala

O xogo do Mancala na Historia da civilización

O xogo do Mancala xunto ao xogo do xadrez están considerados como os primeiros xogos de mesa dos que se ten noticia na historia dos tempos. Conectúrase que o primeiro xogo de mesa é o Xogo Real de Ur, atopado en 1920 por Sir Leonard Wooley nas Tumbas Reais de Ur, descoñécese o seu regulamento. Está formado por dúas táboas e a súa antigüidade supera os 4600 anos. Na actualidade este taboleiro atópase no British Museum.

Aínda que os historiadores non se poñen de acordo sobre a antigüidade do Mancala, hai testemuños gravados na pedra dos templos e edificios públicos de Sumeria e de Exipto de taboleiros que ben puidesen ser do Mancala, datados cara ao 1400 a.C. Outros son da opinión de que estes taboleiros non eran para fins lúdicos, senón para levar a contabilidade ou facer inventarios, tamén se di que podían ser soportes utilizados pola nobreza para facer ofrendas aos deuses. Outras fontes manifestan que o taboleiro máis antigo

pertence á época minoica por estar datado no século XVIII a.C, foi atopado en Creta. Os historiadores móstranse unánimes ao afirmar que o primeiro taboleiro dun xogo do Mancala, que se pode considerar como tal, apareceu en Etiopía e é do século VII.

O prestixioso historiador e científico senegalés Cheikh Anta Diop (1923-1983), especialista mundial en xogos Mancala, defendía a teoría de que os primeiros Mancalas xurdiron na zona do Golfo de Guinea e que pola transmisión oral o xogo foise modificando, de aí as súas distintas variedades. Os comerciantes árabes levaron o Mancala ao Oriente Medio, expandíndose polo sur e centro de Asia. Especúlase que a palabra Mancala pode provir da fusión de palabras do árabe clásico e do swahili falado nas costas occidentais de África. Outras teorías afirman que o Mancala xa era coñecido na península arábica.



Imaxe 3: Cheikh Anta Diop

A transmisión do Mancala ao continente americano foi obra dos negros que eran vendidos como escravos, ata ben entrado o século XIX, para traballar nas plantacións de azucre. Na actualidade o xeito de xogar dos habitantes dalgúns lugares de América é un sinal de identidade que permite saber a orixe dos seus antepasados.

O país de Benín non se viu libre da lacra da escravitude, unha proba é a cidade de Ganvie, coñecida como a “Venecia africana”. É a cidade lacustre máis grande de África, está asentada no lago Nokouek e foi construída polos *toffis* a principios do século XIII. Cando os guerreiros *fon* eran enviados pola realeza para a captura dos habitantes das zonas rurais e a súa venda posterior no comercio de escravos, as xentes de Ganvie trasladaron as súas vivendas ao lago, xa que as tradicións relixiosas do país impedían que os ataques tivesen lugar sobre a auga. É por iso que *Ganvié*, na lingua *toffi*, significa “Comunidade Salvada”.



Imaxe 4: Benín



Imaxe 5: Ganvie, coñecida como a “Venecia africana”

Ademais dos *toffis* e *fon*, outra etnia importante nese país é a dos *yoruba*. A cidade de Ketou situada ao sueste de Benín, próxima a Nixeria, está considerada como a capital dos *yoruba* en Benín. Existe a crenza de que os *yoruba* proceden de Exipto, o seu xefe espiritual é o *Oba*, cando concede audiencia hai que descalzarse e axeonllarse na súa presenza por orde xeracional como recolle a instantánea realizada no ano 2006.

Na actualidade o mancala é un xogo popular, pero na antigüidade, nalgúns países só xogaba a nobreza, as fichas ou sementes eran de ouro ou marfil. As partidas do mancala eran previas aos combates entre as tribos veciñas co fin de agudizar o enxeño e os reflexos para fomentar as súas habilidades mentais na loita. Tamén valía para elixir a sucesor dun rei falecido, os candidatos xogaban sucesivas partidas do Mancala e o gañador final era o novo rei. No British Museum pódese contemplar unha estatua funeraria do século XVI, que representa ao rei Shunda Balongobo cun mancala na cabeza e outro no colo.



Imaxe 6: O *oba* de Ketou. Instantánea realizada no ano 2006

En África, o xogo do mancala, engloba varios tipos de xogos: na zona ao norte do Golfo de Guinea, coñecida como África non bantú, o taboleiro está formado por dúas ringleiras de seis ocos cada unha; na zona situada ao sur do citado Golfo, a África bantú, o taboleiro ten catro ringleiras e na zona de Somalia e Etiopía os taboleiros teñen tres. Segundo o primeiro dicionario fon-francés, publicado polo sacerdote español, o padre Segurola, o Mancala caracterízase por ser un xogo de cálculo que varía segundo o xeito de xogar e o número de *ajikwin*, que son as sementes que hai en cada burato. Algunhas das variantes son *Aklu*, *Atondu*, *Enexodu*, *Xwenumé* e *Kowolodu*. En todas estas versións o gañador é o xogador que logra facerse con máis *ajikwin*.

Como se xoga ao Mancala?

A variante do xogo que se vai a mostrar é a da zona de Benín. Xógase entre dúas persoas por quenda. O taboleiro colócase entre os xogadores, de xeito que cada xogador teña diante unha ringleira de seis ocos, en cada oco colócanse catro sementes.



Imaxe 7: Rúa de Gbanamé, novembro de 2006

Algúns taboleiros poden ter dous ocos laterais para pór as sementes que se comen. O xogo ten como fin que cada xogador consiga o maior número de sementes do contrincante.

		Xogador B							
Casa de B		••	••	••	••	••	••	Casa de A	
		6 _B	5 _B	4 _B	3 _B	2 _B	1 _B		
		••	••	••	••	••	••		
		1 _A	2 _A	3 _A	4 _A	5 _A	6 _A		
		Xogador A							

Dun xeito aleatorio elíxese o xogador que empeza primeiro. Supoñamos que é o xogador **A** o que inicia a partida e que colle todas as sementes dun dos seus ocos do seu lado e vai depositándoas unha a unha nos ocos seguintes, segundo o sentido contrario das agullas do reloxo. Por exemplo, o xogador **A** parte do oco **6_A** e bota unha semente en cada un dos ocos **1_B**, **2_B**, **3_B** e **4_B**.

		Xogador B							
Casa de B		••	••	••	••	••	••	Casa de A	
		6 _B	5 _B	4 _B	3 _B	2 _B	1 _B		
		••	••	••	••	••			
		1 _A	2 _A	3 _A	4 _A	5 _A	6 _A		
		Xogador A							

A captura prodúcese se a última semente se deposita nun oco inimigo, e se este contén, coa semente que acabamos de depositar, dúas ou tres sementes, entón captúranse as sementes dese burato e as de todos os anteriores que teñan dúas ou tres sementes. Por exemplo, se o xogo está como indica o seguinte taboleiro, se **A** move desde o oco **4_A**, os ocos **3_B**, **4_B**, e **5_B** ficarán baleiros.

		Xogador B							
Casa de B		•	••	•	•	•••	••	Casa de A	
		6 _B	5 _B	4 _B	3 _B	2 _B	1 _B		
			••	••	••••		•		
		1 _A	2 _A	3 _A	4 _A	5 _A	6 _A		
		Xogador A							

⇓

		Xogador B							
Casa de B		•	•••	••	••	••••	•••	Casa de A	
		6 _B	5 _B	4 _B	3 _B	2 _B	1 _B		
			••	••		•	••		
		1 _A	2 _A	3 _A	4 _A	5 _A	6 _A		
		Xogador A							

⇓

Xogador B							
Casa de B	•				••••	•••	
	6 _B	5 _B	4 _B	3 _B	2 _B	1 _B	••••••••
		••	••		•	••	Casa de A
	1 _A	2 _A	3 _A	4 _A	5 _A	6 _A	
Xogador A							

Da simple observación do xogo dedúcese que o número máximo de sementes que se pode comer nun movemento é dezaoto. Hai normas suplementarias para os seguintes casos:

Se o oco de partida contén máis dunha ducia de sementes, daremos unha volta completa ao taboleiro saltando o oco de partida que debe quedar baleiro.

No caso de que un xogador quede con todos os ocos do seu lado baleiros de sementes, o seu rival está obrigado a realizar na súa quenda un movemento que introduza sementes no lado do xogador que quedou sen elas. No caso de que esta opción non sexa posible, remata a partida. O xogador que conserva as sementes nos seus ocos recólleas para a súa casa.

Cando quedan moi poucas sementes no taboleiro, repetíndose ciclicamente as mesmas posicións, cada xogador unirá as sementes que estean ao seu lado do taboleiro coas sementes que comeu durante a partida.

É interesante, desde o punto de vista estratéxico, estar na procura de acumular o máximo de sementes nun dos propios ocos. E tamén tratar de non introducir sementes nos ocos do xogador contrario.

A partida remata cando o xogador gañador logra facerse coa maioría das sementes (vinte e cinco ou máis).



Imaxe 8: A xulgar polo sorriso, xa sabemos quen gañou

Referencias

Bibliográficas

- [1] F. E. Agostini, N. A. Carlo de, *Juegos de la Inteligencia*, Círculo de Lectores, Barcelona, 1989, páxs. 128-130.
- [2] J. Pericay (ed.), *Mancala. Sembrar y cosechar*, Juegos de Ingenio, tomo Juegos, fascículo 8, Ediciones Orbis S. A., Barcelona, 2003.

En internet

- [3] Au Jardin Helvetia, <http://ajh.biz/information/information.php?langue=en>
- [4] Awalé.info, *Juegos Mancala en el mundo*, <http://www.awale.info/historia/jocs-mancala-al-mon/?lang=es>
- [5] A. M. Bermejo, *Como una Venecia africana*, Público.es, 7/12/09, <http://www.publico.es/viajes/276084/como-una-vene-cia-africana>
- [6] J-Ch. Coovi Gomez, *L'oeuvre de Cheikh Anta Diop et les defis majeurs de la Renaissance Africaine au troisieme millenaire*, <http://www.sangonet.com/infosp/form/oeuvre-CAD-defim-Renaissance-Af3eM.html>
- [7] R. Gale, *Blog A Welsh View*, <http://xo.typepad.com/blog/2008/03/ganvie---the-ve.html>
- [8] C. García, *Las tiendas de juego de tablero de Madrid*, <http://juegosdetablero.tripod.com/wari.html>
- [9] M. Moreira, *Un tablero para cada crisis*, ABC.es, 30/06/2012, <http://www.abc.es/20120630/comunidad-valencia/abcp-tablero-para-cada-crisis-20120630.html>
- [10] A. K. Ouessou I., *Desde Benín*, La Gaceta de Guinea Ecuatorial, <http://www.lagacetadeguinea.com/126/11.htm>
- [11] Projet Bénin, <http://www.projetbenin.com/benin.php>

LUCÍA SOMOZA SAMPAYO
 CIFP Anxel Casal - A Coruña
 <luciasomoza@edu.xunta.es>

MERCEDES SAMPAYO YÁÑEZ
 Profesora xubilada
 <msy@edu.xunta.es>