

Philos – Mankala/Kalaha utazó játék (18478)

1. A játék célja

Az nyeri a játékot, aki a játék végén több követ gyűjtött a nagy tálkájába, amit úgy hívunk, hogy Kalaha.

2. A játék menete

Helyezzétek a játéktáblát a két játékos közé úgy, hogy mindenki kényelmesen elérje. Tegyetek 4 követ minden mélyedésbe, A játéktábla szélén található két nagyobb mélyedést (Kalaha) hagyjátok üresen. Minden játékos Kalaha-ja tőle jobb oldalon helyezkedik el. Állapodjatok meg egy kezdőjátékosban, aki kiválaszt a 6-ból egy mélyedést az ő oldalán. és kiveszi belőle az összes követ. Ezek után az óra járásával ellentétes irányba haladva minden mélyedésbe beletesz 1-1 követ. Ha a játékos elér a Kalaha-jához ugyanúgy beleejt egy követ. Ha marad a kezében kő azokat tovább haladva az ellenfél oldalán teszi le az eddigi módon. Abban az esetben mikor annyi kő halmozódik fel a játékos kezében, hogy elér a másik Kalaha-ját azt kihagyva folytatja a sort. A Kalaha-ba ejtett kövek onnan már nem mozgíthatóak el.

Amikor egy játékos köre a saját Kalaha-jában végződik újra az ő köre következik. Ez addig ismétlődik, amíg az utolsó kő máshová esik.

Ha az utolsó kő egy üres mélyedésbe kerül a játékos saját oldalán, kiveheti a saját követ és a saját kövével szemközti oldalon lévő mélyedésben lévő összes követ és a Kalaha-jába teheti. Ezzel véget és a játékos köre és az ellenfél következik. Ha az utolsó kő egy olyan üres mélyedésbe esik, amivel szemközi mélyedés szintén üres a játék megy tovább.

3. A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor mind a 6 mélyedés üres lesz az egyik oldalon. Figyelem: ha a másik játékosnak maradtak még kövek a saját oldalán beteheti a saját Kalaha-jába, A végén számoljátok meg kinek sikerült több követ gyűjteni. Az nyeri a játékot, aki több követ gyűjtött.

