**Mangala nasıl oynanır?**

Mangalanın (Türk Mankalası) Genel Özellikleri ve Kuralları

Türk Mankalası (Mangala) oyunu 4 temel kural çerçevesinde şekillenmiş bir oyundur. Oyunu amatör olarak oynamak için bu dört temel kuralı bilmek yeterlidir fakat turnuvalarda oynayabilmek için tüm kuralların bilinerek uygulanması çok önemlidir.

Öncelikle 4 temel kurala değineceğiz ve sonrasında turnuvalarda uyulması geken kurallarında yer aldığı bölüme geçeceğiz.

1. Hamle yapan oyuncu elindeki son taşı hazinesine bırakırsa bir kez daha oynama hakkına sahip olur.

2. Hamle yapan oyuncu elindeki son taşı rakip kuyuya bırakır ve bu kuyudaki taş sayısı çift sayı olursa (2, 4, 6, 8, 10, 12) bu kuyudaki taşları alarak kendi hazinesine taşır ve hamle sırası rakibine geçer.

3. Hamle yapan oyuncu elindeki son taşı kendi boş kuyusuna bırakır ve bu kuyunun karşısındaki rakip kuyuda taş var ise hem rakip kuyudaki hem kendi kuyusundaki taşı alarak hazinesine taşır, hamle sırası rakip oyuncuya geçer.

4. Kuyusundaki taşları ilk biten oyuncu rakibin kuyusundaki taşları hazinesine taşır.

**Kural 1:**

Türk Mankalası (Mangala) 12 küçük kuyu ve hazine adı verilen 2 büyük  kuyudan oluşan oyun zemininde 48 taş ile iki oyuncu arasında oynanır.

**Kural 2:**

12 küçük kuyudan 6 adedi ve 2 hazineden biri oyunculardan birine; diğer kuyular ve hazine ise inci oyuncuya aittir.

**Kural 3:**

Başlangıç pozisyonunda her oyuncunun 24 taşı vardır ve oyuncular taşlarını küçük kuyulara her kuyuda eşit taş olacak şekilde dağıtırlar. Hazinelere başlangıç pozisyonunda taş konulmaz. Yani başlangıç pozisyonunda hazineler boş diğer kuyularda 4er adet taş bulunur.

**Kural 4:**

Taşların rengi, boyutu ve üretildiği malzeme değişiklik gösterebilir. Bu durum taşların değerini etkilemez. Oyun içerisinde tüm taşların değeri birbirine eşittir.

**Kural 5:**

Oyun zemininde taraflar beyaz ve siyah renk ile işaretlenmiştir. Bu işaretler oyuna kimin önce başlayacağını belirtir. Oyuna her zaman beyaz ile işaretli taraf başlar.

Hangi oyuncunun  beyaz taraf olacağını belirlemek için ilk tur da kura çekilir. Sonra ki turlarda durum turnuvalarda tur sonuçlarına göre belirlenir. İki kişinin kendi arasında oynadığı oyunlarda ise o tur da kimin galip geldiğine bakılmaksızın oyuncular her tur sonunda renk değiştirirler.

**Kural 6:**

Oyun beyaz oyuncunun hamlesi ile başlar kurallar dahilinde iki tarafın karşılıklı hamleleri ile saat yönünün tersine doğru oynanır.

**Kural 7:**

Oyuncu kendisine ait istediği küçük kuyudan hamle yapabilir.

**Kural 8:**

Oyuncu dokunduğu  kuyuda hamle yapmak zorundadır.

**Kural 9:**

Hamle sırası kendisinde olmak şartıyla ve sayacağını rakip oyuncunun duyacağı bir tonda söyleyerek ve duyduğundan emin olarak ve kuyudaki taşları eline almadan ve kuyunun dışına çıkarmadan bir kalem,  çubuk veya tek parmağını kullanarak (işaret veya şerde parmağı) kuyudaki taşları sayabilir
Bu durumda 8 numaralı kural uygulanmaz.

**Kural 10.**

Oyuncu hamle yapacağı kuyudaki taşların hepsini alır. Oyuncular taşları dağıtmak için 3 farklı metot kullanabilirler.

A.    Tüm taşları taş dağıtmak için kullanmadığı elinin avucuna karşıdaki oyuncunun tüm taşları göreceği şekilde koyarak tek tek dağıtır.

B.     Tüm taşları kendi önünde masa üzerine rakip oyuncunun hepsini göreceği şekilde  bırakarak tek tek dağıtır.

C.     Taşları tek tek hamle yaptığı kuyudan alarak dağıtabilir.

**Kural 11.**

A. Oyuncu hamlesini yaparken Kural 10. A ve B seçeneklerinden birini kullanıyor ise ilk taşı hamlesini yaptığı kuyuya bırakmak şartıyla sonra ki taşları kendisine göre soldan sağa doğru (yani saat yönünün tersinde) tek tek dağıtmaya başlar ve tüm taşlarını dağıtarak bitirir.

B. Eğer oyuncu Kural 10. C seçeneğini kullanarak taş dağıtıyor ise kuyudaki taşları tek tek alarak kendisine göre soldan sağa (yani saat yönünün tersine) dağıtmaya başlar. Taşları direk kuyudan alarak dağıttığı için ilk taşını hamle yaptığı kuyuya değil dağıtma yönündeki ilk kuyuya yapar, hamle yaptığı kuyudaki son taşı bu kuyuda bırakır ve hamlesini tamamlar.

C. Hamle yapılan kuyuda bir tane taş olması durumunda oyuncu bu kuyudaki taşı alarak kendisine göre soldan sağa (yani saat yönünün tersinde) bir sonra ki kuyuya bırakır. Bu işlem Kural 10. A, B ve C seçeneklerinin hepsinde aynı şekilde işler.

**Kural 12.**

            Türk Mankalasında oyunun akışını ve sonra ki hamleyi her zaman son taş belirler.

A. Kural 11. A seçeneğinde belirtildiği gibi taşlar dağıtıldığında son taş oyuncunun hamlesini yaparken kuyulara bıraktığı son taşı (Kuyuda 10 taş var ise 10. Taşı, kuyuda 5 taş var ise 5. Taşı ),

B. Kural 11. B seçeneğindeki durum oluştuğunda ise son taş hamle yapılan kuyuda bırakılacağından oyunun devamı için değerlendirilecek son taş kuyudan dışarı alınan son taşı ifade etmektedir (Kuyuda 5 taş var ise 4. Taşı, 10 taş var ise 9. Taşı).

**Kural 13.**

            Kural 12.’da belirtilen durumlar göz önünde bulundurulduğunda;

A. Hamle yapan oyuncunun son taşı kendi hazinesine denk geldiyse hamleyi yapan oyuncu bir hamle yapma hakkı daha kazanır. Hamle sırası rakip oyuncuya geçmez.

           B. Hamle yapan oyuncunun son taşı rakip oyuncunun bölgesinde bir kuyuya denk

            geldiyse ve bu kuyudaki taşların sayısını çift sayı yaptıysa; hamle yapan oyuncu son

            taşı bıraktığı kuyudaki bütün taşları alarak hazinesine taşır, hamle sırası rakip oyuncuya geçer.

C. Hamle yapan oyuncunun son taşı rakip oyuncunun bölgesinde bir kuyuya geldiyse ve bu kuyudaki taşların sayısını tek sayı yaptıysa hamle sırası rakip oyuncuya geçer.

D. Hamle yapan oyuncunun son taşı kendi bölgesindeki kuyulardan birine denk geldiyse ve bu kuyuda bıraktığı taştan başka bir taş var ise taş sayısına bakılmaksızın hamle sırası rakip oyuncuya geçer.

E. Hamle yapan oyuncunun son taşı kendi bölgesindeki kuyulardan birine denk geldiyse ve bu kuyu boş bir kuyu ise yani elindeki son taşı kendi bölgesinde boş bir kuyuya bırakırsa oyuncu hem bu kuyudaki hem de bu kuyunun karşısına denk gelen rakip oyuncunun kuyusundaki bütün taşları alarak kendi hazinesine taşır ve hamle sırası rakibine geçer.

F. Oyuncunun hamlesini başlatacağı kuyuda tek bir taş varsa oyuncu bu taşı alır ve hemen sağındaki kuyuya bırakır. Hamle yapılan kuyudan alınan ilk taşın hamle yapılan kuyuya bırakılması kuralı burada geçerli değildir.

**Kural 14.**

1. Oyunda 3 farklı sonuç olabilir. Oyunu oynayan oyuncuları A ve B oyuncusu olarak tanımlarsak; A oyuncusunun galibiyeti, B oyuncusunun galibiyeti, A ve B oyuncularının beraberliği.
2. Oyun sonunda veya oyun devam ederken hazinesine oyun alanındaki taşların en az yarısından bir fazlasını yani 25 tanesini taşıyan oyuncu oyunu kazanır.
3. Oyunu kazanan oyuncu 1 puan, kaybeden 0 puan alır. Beraberlik durumlarında her iki oyuncuda yarımşar (0,5) puan alır.
4. Oyunun felsefesi gereği Türk Mankalasında oyuncuların küçük kuyulardaki tüm taşlar hazinelere taşınıncaya kadar oyuna devam etmeleri tavsiye edilir. Her ne kadar oyunun sonucuna etki etmese de bir oyuncunun kaç taş fazla ile galibiyet kazandığı ulusal ve uluslararası puanlama sisteminde puanının hesaplanmasına etki edecektir.
5. Galip gelen taraf veya mağlup olan tarafın oyundan çekilmesi durumunda aşağıdaki durumlar uygulanır.
	1. Oyundan hangi tarafın çekildiği oyunun sonucunu yani kimin galip, kimin mağlup olduğunu değiştirmez.
	2. Taraflardan birinin hazinesinde en az 25 taş bulunması şarttır. Bir tarafın galibiyeti kesinleşmeden hiçbir taraf oyundan çekilemez.
	3. Eğer galip gelen taraf galibiyeti kesinleştiği için oyuna devam etmek istemezse mevcut durumda hazinesindeki taş sayısının 24 taştan kaç tane fazla olduğuna bakılmaksızın sanki hazinesinde 25 taş varmış gibi değerlendirilir. Yani oyuncunun oyuna devam etmek istemediğini beyan ettiğinde hazinesinde 30 taş olsa bile oyun alanında henüz taş olduğu ve oyuna devam etmek istemediği için oyuncu 25 taşla galip gelmiş gibi işlem yapılır. Oyuncu +1 taşla galibiyet almış olur.
	4. Eğer oyuna yenilgisi kesinleşen taraf devam etmek istemiyorsa oyun alanında hazinelerin haricinde kuyularda yer alan taşların tamamı galip durumda olan oyuncunun hazinesindeymiş gibi değerlendirilir. Bunu bir örnekle açıklamak gerekirse. A oyuncusunun hazinesinde 26 taş olsun, B oyuncusunun hazinesinde ise 12 taş olsun. Eğer B oyuncusu yenilgisi kesin olduğu için oyuna devam etmek istemezse oyun sonucu tescil edilirken A oyuncusunun galibiyeti +2 taşla değil oyun alanında oynanmayı bekleyen 10 taş da eklenerek +12 taş ile tescillenir.