



TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU
TÜRKİYE AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI
MANGALA TURNUVA KURALLARI

Revizyon Tarihi:
21.12.2023

Mangala Türk Zekâ ve Strateji Oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun seti üzerinde karşılıklı 6'şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine bulunmaktadır. Mangala Oyunu 48 taş ile oynanır.

Oyuncular 48 taşı her bir kuyuya 4'er adet olmak üzere dağıtırlar. Oyunda her oyuncunun önünde bulunan yan yana 6 küçük kuyu, o oyuncunun bölgesidir. Karşısında bulunan 6 küçük kuyu rakibinin bölgesidir. Oyuncular hazinelerinde en fazla taşı biriktirmeye çalışırlar. Oyun sonunda en çok taşı toplayan oyuncu oyun setini kazanmış olur.

Türkiye Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası'nda Mangala Oyununda İsviçre eşlendirme sistemi uygulanır.

Oyuncuların başlangıç sıralaması soy isme göre alfabetik olarak sıralanır.

Yapılan sıralamada 1. Olan oyuncu başlama sırasını belirlemek için teknik toplantıda yapılacak olan sıra kurasında kura çeker ve sırasını belirler. 1. Tur eşlendirmesi bu kura dahilinde yapılır. Bundan sonraki tüm oyuna başlama sırası eşlendirme programı tarafından otomatik olarak verilir.

1 Tur 3 setten oluşacağı için 1. Tura çekilen kuraya ya da programın belirlediği sıraya göre başlanır. 2. Sete ilk sette oyuna 2. Olarak başlayan taşlar. 3. Sete ilk sette oyuna başlayan oyuncu taşlar.

Oyunda 4 temel kural vardır.

1.TEMEL KURAL: Başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde istediği kuyudan 4 adet taş alır. Avucunun içinde rakibinin görebileceği bir şekilde diğer eliyle kuyulara dağıtmaya başlar. Bir adet taş aldığı kuyuya bırakıp saatin tersi yönünde, yani sağa doğru her bir kuyuya birer adet taş bırakarak elindeki taşlar bitene kadar dağıtır. Elindeki son taş hazinesine denk gelirse, oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur. Oyuncunun kuyusunda tek taş varsa, sırası geldiğinde bu taşı sağındaki kuyuya taşır. Hamle sırası rakibine geçer. Her seferinde oyuncunun elinde kalan son taş oyunun kaderini belirler.

2.TEMEL KURAL: Hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları avucunda rakibin görebileceği bir şekilde diğer eliyle dağıtırken avucunda taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara taş bırakmaya devam eder. Eğer rakibinin kuyularına taş bıraktıktan sonra da elinde taş kaldıysa rakibinin hazinesine taş bırakmadan kendi bölgesine taş bırakmaya devam eder. Oyuncunun elindeki son taş, rakibinin bölgesinde denk geldiği kuyudaki taşların sayısını çift sayı yaparsa (2,4,6,8 gibi) oyuncu bu kuyuda yer alan tüm taşların sahibi olur ve onları kendi hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

3.TEMEL KURAL: Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş, yine kendi bölgesinde yer alan boş bir kuyuya denk gelirse ve boş kuyunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa hem rakibinin kuyusundaki taşları alır, hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı tek taşı alıp hazinesine koyar. Eğer oyuncunun bölgesinde yer alan boş kuyunun karşısına denk gelen kuyuda rakibinin taşı yoksa oyuncu kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı almaz. Her iki durumda da hamle sırası rakibine geçer.



TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU
TÜRKİYE AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI
MANGALA TURNUVA KURALLARI

Revizyon Tarihi:
21.12.2023

4. TEMEL KURAL: Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşları ilk biten oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da alıp, kendi hazinesine koyar.

Oyun seti bittiğinde hakem oyuncuların hazinelerindeki taşları sayar ve en fazla taşı hazinesine biriktiren oyuncu oyun setini kazanmış olur.

Dikkat edilmesi gereken kurallar:

a) Oyuncu kendi kuyusundaki ve rakip kuyudaki taşları herhangi bir araç gereç ya da parmakla sayamaz.

b) Gözle sayılamayacak kadar çoklu gruplarda; Kuyu çiftleme kuralında oyuncu son taşı koyduktan sonra hakemden taşların sayılmasını talep eder ve kuyudaki taşlar hakem tarafından sayılır.

c) Hamle yapılırken taşların tamamı bir avuç içine alınır ve avuç açık, rakibin görebileceği bir şekilde diğer elle taşlar teker teker kuyulara bırakılır.

d) Oyuncu taşlardan herhangi birine dokunduğunda o kuyudaki taşları oynamak zorundadır.

e) Oyun 3 set üzerinden oynanacak olup, 2 seti kazanan oyuncu turu kazanmış olur. Kazanana "1" kaybedene "0" puan verilir. Oyunda setler sonucunda beraberlik olması halinde oyun berabere bitmiş olur ve her iki tarafa da 0,5 puan verilir. Oyunculardan herhangi birinin 2 puana ulaşması durumunda 3. setin oynanmasına izin verilmez. Beraberlik durumunda uzatma seti oynanmaz.

f) Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.

g) Turnuva sırasında oyunculardan herhangi birinin taşının yanlışlıkla oyun sahası dışına çıktığı durumlarda, oyuncular bu durumu hakeme bildirmek zorundadır. Böyle bir durumda dışarıya çıkan taş ya da taşlar yalnızca hakem tarafından yerine konulacaktır.

h) Oyuncu oyun sırasında dokunduğu taşı oynamadığında ya da kurallar dahilinde bir hamle yapmadığında durum rakip oyuncu tarafından hakeme bildirilir ve hamlede olan oyuncu hakem tarafından 1 uyarı cezası ile cezalandırılır. Oyuncu 3. uyarı cezasını alırsa o turu kaybetmiş sayılır. (Tur süresince herhangi bir sette ya da ya da farklı farklı setlerde yapılacak kural dışı durumların toplamda 3 olması durumunda tur kayıp ilan edilecektir.)

i) Centilmenlik dışı ve sporcu ahlakına aykırı davranan oyuncu hakem tarafından cezalandırılır. Verilecek ceza, sporcunun davranışına göre başhakem tarafından belirlenir.

j) Hakem setler için zamanlayıcı kullanabilir. Saat kullanılan durumlarda;

- Oyuncu başına her set için 15 dakika süre verilir. Set bitiminde süre sıfırlanarak saatler tekrar 15'er dakikalık ayarlanır.

- Hamlenin tamamlanması saate bastıktan sonra gerçekleşir.

- Oyuncu saate basmadığı takdirde yaptığı yanlış hamleyi düzeltebilir. (Yaptığı hamle kurallı hamle ise düzeltilmesine/değiştirilmesine izin verilmez.)

- Rakip saate basmadan yapılacak itirazlar kabul edilmez.

- Oyuncu hamlesini yapıp saatine basmadığı halde rakip bu durumu farketmeyip hamle yaparsa yapılan hamle kural dışı sayılmaz. Rakip hamlesini geri alır, oyuncunun saatine basmasını bekler.

- Zamanlayıcı kullanıldığı takdirde süresi biten oyuncunun hazinesindeki taşlar sayılır. Süresi biten oyuncunun hazinesindeki taşlar 24 ya da daha fazla ise oyun berabere, daha az ise kayıp verilir.

* Görme engelli oyuncular "a" ve "d" maddesinden muaf tutulur.