# Balance Mancala

*Semina intorno all'anello, raccogli i tre colori. Conta solo quello di cui ne hai meno. 2–4 giocatori · 15–25 minuti · dagli 8 anni.*




## Contenuto

| | |
|---|---|
| tavola | rotonda, 16 coppe su un anello e al centro la ciotola d'ottone, il **banco** |
| cassetti | 2, che escono da parti opposte del basamento |
| semi | 54 biglie di vetro: 18 blu, 18 rosse, 18 bianche (6 sono di scorta) |

## Scopo

Raccogliere semi dei tre colori, e raccoglierli **in equilibrio**. A fine partita ognuno conta i suoi semi colore per colore: il suo punteggio è il numero del colore di cui ne ha **meno**. Dieci blu, dieci rossi e due bianchi valgono 2.

## Preparazione

- Mettete in ogni coppa **3 semi, uno per colore**: 48 semi in tutto. Il banco resta vuoto. I 6 semi di scorta tornano nei cassetti.
- **In due** sedete di fronte, ognuno dalla parte di un cassetto: sfilatelo, è il vostro granaio.
- **In tre o quattro** sedete intorno alla tavola; i semi raccolti si tengono davanti a sé, divisi per colore, sempre in vista.
- Comincia chi ha mangiato più di recente del riso; poi si gioca in senso orario.
- **In due**, chi gioca per secondo prende subito dalla scorta **un seme del colore che preferisce**: compensa il vantaggio di chi apre.

## Il turno

Al tuo turno fai tre cose.

1. **Scegli** una coppa qualunque che abbia almeno un seme. Le coppe non sono di nessuno: l'anello è di tutti.
2. **Semina**: prendi tutti i semi della coppa e lasciane uno in ogni coppa successiva, in **senso orario**, cominciando da quella subito dopo. **L'ordine dei colori lo scegli tu**, seme per seme. Se i semi sono 16 o più e fai il giro completo, salta la coppa da cui sei partito.
3. **L'ultimo seme decide.** Guarda la coppa dove è caduto l'ultimo seme e applica la **prima** di queste regole che vale:

- **Equilibrio** — nella coppa ora ci sono tanti blu quanti rossi quanti bianchi (almeno uno per colore): prendi **tutta la coppa** e **tutto il banco**.
- **Presa** — nella coppa ci sono almeno **2 semi del colore dell'ultimo seme**: prendi tutti i semi di quel colore che stanno nella coppa, e solo quelli.
- **Dazio** — se non vale nessuna delle due, l'ultimo seme va nel **banco**.

Ogni turno toglie almeno un seme dall'anello: la partita non può girare a vuoto.

## Esempi

- Prendi 3 semi da una coppa: le tre coppe dopo ricevono un seme ciascuna. Se l'ultima conteneva un rosso e un bianco, e l'ultimo seme che lasci è blu, hai fatto **Equilibrio**: un rosso, un bianco e un blu, più tutto il banco.
- Se l'ultima conteneva due rossi e lasci un rosso, fai **Presa** di tre rossi. Se lasci un blu, e lì c'era già un blu, fai **Presa** di due blu.
- Se l'ultima coppa era vuota, il seme che ci lasci va nel banco.

## Fine della partita

La partita finisce quando, all'inizio di un turno, sull'anello restano **2 semi o meno**. I semi rimasti sull'anello e nel banco non sono di nessuno.

- Ognuno conta i suoi semi per colore: il punteggio è il **colore più povero**.
- Vince il punteggio più alto. **A parità** si confronta il secondo colore più povero; se sono ancora pari, il totale dei semi; poi la vittoria è condivisa.

## Consigli

- Un colore che ti avanza non vale niente: a metà partita conviene prendere due semi del colore che ti manca piuttosto che cinque di quello che hai già.
- Prima di seminare guarda dove cade l'ultimo seme e cosa c'è dentro: con l'ordine dei colori decidi tu se fare Presa, Equilibrio o lasciare un dazio innocuo.
- Il banco cresce a ogni dazio. Quando è pieno, ogni coppa con due colori diversi è una trappola: non lasciarne una a portata di semina dell'avversario.
- Svuotare una coppa da cui l'avversario farebbe Equilibrio è una mossa, anche se non prendi niente.

## Varianti

- **Angelo e diavolo** (come nello show): segnate due coppe opposte con una moneta d'ottone (l'angelo) e una nera (il diavolo). Se l'ultimo seme cade nella coppa dell'angelo, oltre all'esito normale prendi un seme a scelta dal banco; se cade in quella del diavolo, metti nel banco un tuo seme a scelta.
- **Soglia**: chi a fine partita ha meno di 4 nel colore più povero perde comunque, anche in due. Nello show la soglia era il cuore della tensione.
- **A coppie** (in quattro, consigliata): i compagni siedono di fronte e sommano i semi; vale il colore più povero della coppia. In quattro a testa si raccoglie poco, a coppie la partita respira.

## Cura del legno

La tavola è in noce massello finito a olio cera, le coppe sono ebanizzate e la ciotola è in ottone spazzolato. Si pulisce con un panno asciutto. Una volta all'anno si ripassa il legno con una goccia di olio cera, si lascia assorbire dieci minuti e si lucida con un panno di cotone. L'ottone scurisce col tempo e va bene così; se lo volete chiaro, un panno con un velo di pasta per metalli, senza toccare il legno. Tenere lontano da termosifoni e sole diretto.

**Attenzione:** contiene piccole parti (biglie di vetro). Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.