

Az MTTE versenyein a többnyire a „**Bantumi**” néven ismertet játszottuk 6-6 rekesssel, 4-4 maggal.

1. Szórás: egyenként, az óramutató járásával ellenkezőleg, a saját gyűjtődbe teszel, ellenfeledébe nem.

2. A szórás után, a lépés befejezéseként, begyűjtöd (átrakod a gyűjtődbe):

b./ a szórásod utolsó lerakottját, ha az valamelyik saját üres rekeszedben landolt;

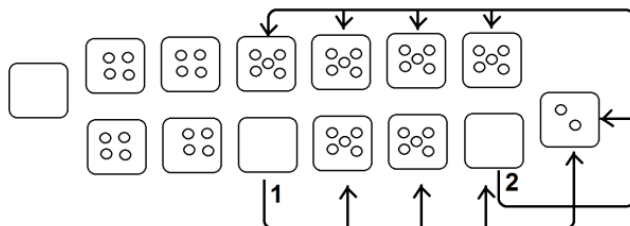
c./ azokat mind elrabolod, amik a saját üres rekeszedbe esett utolsó lerakottaddal szemben vannak;

d./ valamennyit, amik te sorodban maradtak akkor, amikor az ellenfeled térfele üres lett.

3. Újra te lépsz, ha az utolsó lerakottad a gyűjtődbe érkezik.

Ma már, a kombinatívabb, kevésbé áttekinthető 6-6 köves, vagy profiknak a 8-8 köves, indítást ajánlanám versenyekhez, mert az a tapasztalatom, hogy a 4-4 kövesben túl nagy előnnyel indulhat a kezdő játékos:

Az 1. és 2. jelű kezdő-lépések után a másodiknak lépő folyamatosan lépéskényszerben tartható és csak akkor nyerhet, ha a kezdő (irányító-támadó) játékos nagyon gyakorlatlan. (Lásd: Gondolkodási séma, az elágazások előrettekintése nélkül.)



Legalábbis, én a játékkal még csak ismerkedőknek csak ennyit szoktam súgni és...

...és már ez is hamar sikerélményhez vezetett...

Hálókapszolatban magad is kipróbálhatod a Játéktanra mutató linkeken:



[a "csigabigás"](#)



[Mike Dogan:'Bantumi'](#)

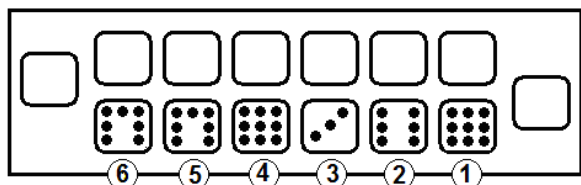


[L.Tautenhahn:'Mancala'](#)



[C.Gottfried:'Mancala'](#)

Két ábra, két mankó (egyik a kezdő játékosoknak és egy másik a versenyzésre készülőknek)



Nagyon jó mankó, a rekeszeknek az ábrán látható, az alsó játékos nézőpontjából mutatott, jobbról balra történő sorszámozása: „S”.

Jelölje „M”, az adott rekeszben lévő magok számát!

Ha $M-S > 12$ (hosszabb egy teljes körnél) akkor: $M^* = M - nx12$

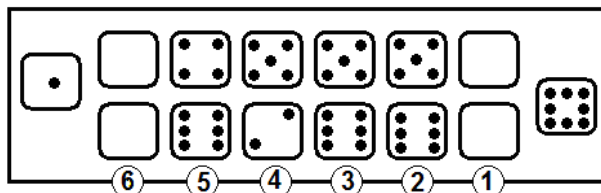
Ha $M^* = S$, akkor (a saját gyűjtőnkben landolunk) **ismételhetünk**.

Ha $M^* < S$, akkor az érkezési rekesz sorszáma az alsó soron $S - M^*$.

Ha $0 < M^* - S < 7$, akkor a felső soron $M^* - S$,

ha $7 < M^* - S < 12$, akkor az alsó soron $13 - M^* + S$ rekeszben végzünk.

A partik leírásait legegyszerűbb az egyik (javasoltan az alsó) játékos nézőpontjából lejegyezni. A felrakott kezdő állásból lépésről-lépésre reprodukálható a parti. Lásd pl. az ábrán (a rekeszenként 4-4 db magos nyitóállásból az: **a4, a1, f6, a6** lépések utáni hadállást.

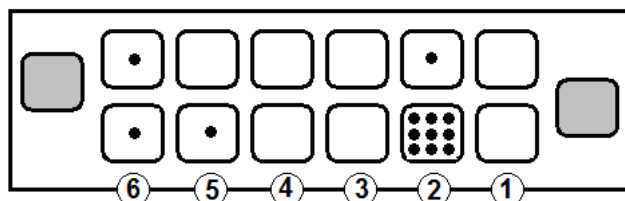


Gondolkodási séma (lépésenként átgondolandó nyerő-taktikák, ajánlott alkalmazásuk prioritásai szerinti **sorrendben**)

Mint minden páros viadalban, minden lépés előtt, a versenytárs helyébe kell képzelnünk magunkat: mi lenne a legelőnyösebb számára az éppen vizsgált „hadállásban”? Támadásban van-e, vagy védekezésben? Az „adu”, a lehetőség, mindkét esetben az én kezemben van, mert most én következek lépésre, és ezzel: ha én vagyok előnyben, akkor még szorosabbra húzhatom a hálót..., ill. az észrevett és felismert közvetlen fenyegetést még elháríthatom.

1./ =>vége lehet-e a partinak már 2-4 lépésben?

Az ellenoldalnak 2 lépése van még, ha az 2. rekeszből indít.
(A 6-ból indítva, újra ő következne és nullázná a saját sorát.)
Már a végelszámolásra készülve, az a célom, hogy a 2. rekesz 9 db-ját mind megtartsam. Ehhez az kell, hogy még tudjak 3 lépést tenni. Ezért csak a 6. rekeszből indíthatok.

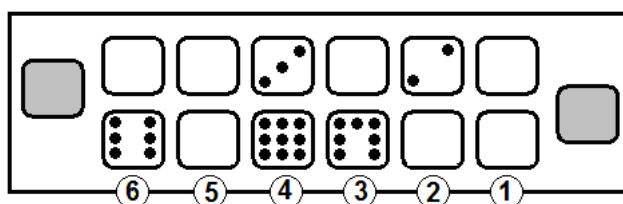


Az 1-re kapott nemleges válasz után a következő kérdés, mennyi nyereséget szerezhetne versenytársam:

2./a =>Ha most a „túloldal” lépne, akkor tudna-e magot rabolni az én oldalamról?

2./b =>Lehet-e olyan figyelmetlen lépésem, amivel ütéshelyzetbe hozom a versenytársamat?

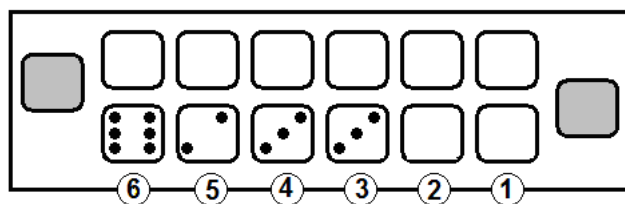
Az ellenoldal a 4. rekeszből indítva, újra következne és a 2-ből szórva: elrabolhatna 9 magot a 4. rekeszéből.
Tehát, hiába csábít a két magot gyűjtőbe helyező 6. rekeszből történő indítás, legjobb, ha a 3. rekeszéből szórva lehetetlenítem a támadást.
(Nagy figyelmetlenség a 4-ből kimenekíteni a 9 db magot, mert ezt követően elrabolható 6 db mag a 6. rekeszéből!)



Az után vizsgálhatom, hogy szerezhetek-e **többet**, ha már láttam: **mennyit** „arathat” a versenytársam.

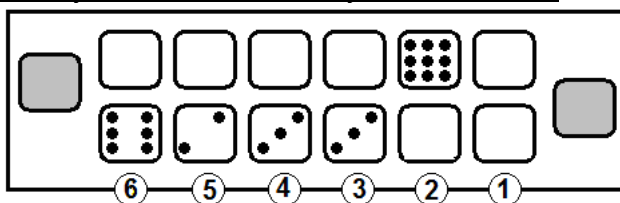
3./a =>van-e ismétléshez vezető lépésem?

Ha több olyan lépés is van, ami ismétléshez vezet, akkor azokból mindig a kisebb sorszámú rekeszt kell választani!!!
:-)
A 6. rekeszből indítva, ismétlési helyzetbe hoznánk a 4. rekeszt, de elrontanánk a 3. rekesz ismétlési lehetőségét.
A legtöbb nyereséget (9 magot) eredményező sorrend:
3., 1., 6., 1., 2., 1., 4., 1., 3



3./b Tudok-e rabolni, ill. jól választott ismétléssel lehet-e rablási helyzetbe hozni valamelyik rekeszemem?

Az alsó sor állása megegyezik a 3./a alattival, de nagyon csábít még a felső sor 9 magjának elrabolhatósága is. (*)
A maxi nyereséget (11 magot) hozó sorrend, most:
3., 1., 6., 1., 2., 1., 5.



(*) Ha igen válasz van 3./a-ra is és 3./b-re is, akkor mi lenne a maxi nyereséget hozó választás, ill. sorrend?

4./ Ha mindegyik válasz (1-től 3-ig) nemleges, akkor tudom-e versenytársam lehetőségeit csökkenteni, (elrontva a saját oldalán alakított állását), vagy az én oldalamon lenne jobb átrendeznem a magokat?

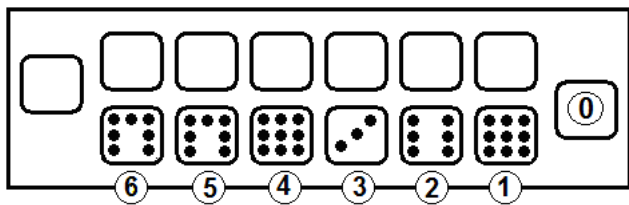
A 4 magos, 6-rekeszes Bantuminál lépésről-lépésre **valóban „csak” ennyit** gondolnak át a gyakorlottak is?
Nem terveznek elágazás-fákat, „ha ő így akkor én úgy...”
amik közül aztán kiválaszthatják és megtervezhetik a nyerőágot?

Az elsőre határozott „IGEN” a tapasztalatom, a másik kérdésre az, hogy „NEM JELLEMZŐ”.
Talán ebben is rejlik ennek játéknak sikere, kedveltsége. A versenyzők lépésről-lépésre az adott állás nyereségének maximalizálására törekednek, azaz lépésről-lépésre egy-egy feladványt adnak játszótársuknak. Már 3-4 lépésváltásra történő előretekintés is ritka kivétel.
Tán ezért is terjedt el ilyen sok változata az alapötletnek.

Látszólag, mindössze hat (ill. többnyire még kevesebb) lépés-lehetőség közül választhat a soron következő versenyző, de az ismétlések lehetősége miatt, akár 30-40 féle állás is kialakulhat lépésváltásonként. Ebben persze nem egyedi (számos táblás ennél nagyobb elágazást mutat), de a Bantumiban pl. az egyik állás többnyire úgy következik a másiktól, hogy a ritkán kiszámíthatatlan sorrend láncolata bármikor megszakítható és egy másik úton lezárható, az adott helyzetben elérendő promt nyereség megszerzéséért.

Feladatlap (ismétlő kérdések, rejtvényszerűen)

1. Karikázd be minden sorban, hogy az ábrán mutatott magszámokkal hova érkezik a szórás utolsó magja!



induló rekesz:	alsó sorba érkezik:	felső sorba érkezik:
1	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6
2	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6
3	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6
4	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6
5	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6
6	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6

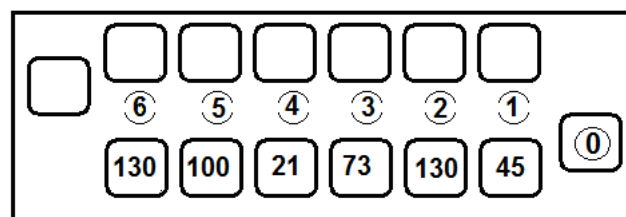
2. Ellenőrizd le a képletek működését!

S az induló rekesz sorszáma (az alsó játékos nézőpontjából) $M^* < 13$ az induló „redukált” magszám ($M^* = M - nx12$)

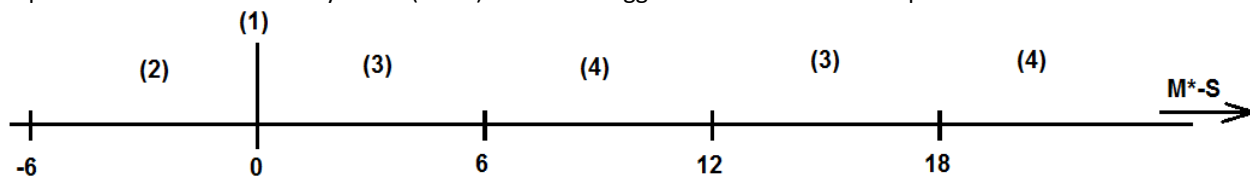
Ha $M^* = S$ (1.), akkor (a saját gyűjtőnkben landolunk) ismételhetünk. Ha $M^* < S$, akkor az érkezési rekesz az alsó soron $S - M^*$ (2.)

Ha $0 < M^* - S < 7$, akkor a felső soron $M^* - S$ (3.), Ha $6 < M^* - S < 12$, akkor az alsó soron $13 - M^* + S$ (4.) rekeszben végzünk.

induló rekesz:	alsó sorba érkezik:	felső sorba érkezik:
1	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6
2	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6
3	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6
4	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6
5	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6
6	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6



2./a Hol, melyik képletben találtál hibát? Elhelyeztem ($M^* - S$) értékeitől függően a fent számozott képleteket. Most hol hibáztam?



3./a,b,c,d Te következél lépésre az alábbi négy Bantumi-partiban. Mit lépnél? Írd le az egymás után ürítendő rekesz-számokat.

