

MANGALA OYUNUN TARİHİ

Mangala Türk zeka ve strateji oyunu ile ilgili tarihi araştırmalar oyunun Sakalar, Hunlar ve Göktürkler döneminde oynandığını göstermektedir. Günümüzde pek çok Türk halkında unutulmuş bu oyun, konargöçer bozkır hayatını son yüzyıllara kadar devam ettiren Kazak, Kırgız, Türkmen ve Altay gibi bazı Türk halkları arasında günümüze kadar gelmiştir. Türkler yerleşik hayata geçip şehirlerde yaşamaya başladıktan sonra da bu oyunu oynamaya devam etmişlerdir. Nitekim Karahanlılar, Selçuklular ve nihayet Osmanlıların da Mangala adıyla oyunu devam ettirdiğini görüyoruz. Bunu XVI. yüzyıla ait Osmanlı minyatürlerinden de izlemek mümkündür.



Ülkemize gelen yabancı seyyahlar, Türklerin bu oyunu saatlerce hiç tartışmadan zevkle oynadıklarını ve asla parayla oynamadıklarını seyahatnamelerinde anlatmışlardır. Dünyanın farklı ülkelerinde mangala oyunları oynanmaktadır ancak Mangalayı diğer mangala oyunlarından ayıran kimi özellikler vardır. Diğer mangala türlerinde taşlar genelde “tohum” adını almakta, taşları hareket ettirme ise “tohum saçma” olarak ifade edilmektedir. Bu da o kültürlerin ziraatçı bir toplum olduklarını göstermektedir. Oysa Türk Mangalasında taşlar “asker” olarak görülmektedir; bu da oyunun bir çiftçilik oyunu değil, savaş oyunu olduğunu ortaya koymaktadır. Türk Mangalasının bir diğer farkı ise alınan taşların bir tanesinin kendi otağına, yani çukuruna bırakılmasıdır. Diğer mangala oyunlarında kendi çukuruna taş bırakma olayı yoktur. Mangala da kendi çukuruna bir taş bırakma kuralı, Türk sosyal hayatındaki baba ocağına sahip çıkma geleneğinin bir tezahürüdür. Taş kazanmak için rakibin taşlarını çift yapma kuralı ise Türk inanç ve devlet sistemi tarihindeki ikili anlayışı sembolize etmekte ve Türklerin geleneksel dünya görüşüne uygun düşmektedir. Eski Türklerin göğü baba, yeri ana olarak kabul etmesini; Türk devlet sistemindeki töles-sol ve tardus-sağ ile idare yapıdaki yabgu ve şad sistemi gibi çiftleri bu duruma örnek gösterebiliriz.

Mangalanın çağdaşı olduğu diğer oyunlardan farkı, dağdaki çobandan, 70 yaşında ki bilgine, İstanbul’da sarayda ki Hanım Sultandan, 5 yaşında ki çocuğa kadar her yaştan ve kültürden insanın oynayabilmesidir.

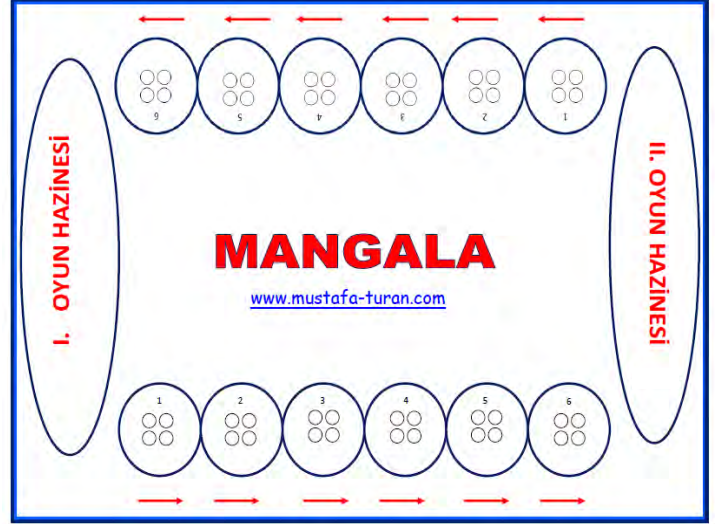
Araştırmacı Philip Townshend’e göre bir toplumda, insanlarda en çok beğenilen ve örnek alınan niteliklerden şu yedisi Mangala oyunuyla ilgilidir:

- 1- Kurnazlık:** Oyunun stratejisini planlamak ve oyun kurallarını kendi çıkarları doğrultusunda kullanabilmek.
- 2- Uyanıklık:** Karşısındakinin kurnazlığına karşı savunma ve önlem.
- 3- Önceden Görme:** Hazırladığı oyun manevrasına karşı rakibinin tepkisini kestirebilme yeteneği.
- 4- Esneklik:** Beklenmedik durumlarda hemen tepki gösterebilme yeteneği.
- 5- Direnme:** Tüm şaşırtmalara karşın, kendi planını sonuna dek sürdürebilme yeteneği.
- 6- Sağgörü:** Oyunda rakibinden plan ve gücünü gizleyebilme yeteneği.
- 7- Bellek:** Hasminin sağgörsüne karşın, onun durumunu ve gücünü ne denli saklarsa saklasın kestirebilme yeteneği.

Mangala Oyun Kuralları

Mangala Türk Zekâ ve Strateji Oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun tahtası 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. Oyuna kura ile başlanır. Oyunda 4 ana temel kural vardır.



1. Temel Kural: Kura neticesinde başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde bulunan istediği kuyudan 4 adet taşı alır. Bir adet taşı 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 taşıyabilir. 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 dağıtırken elinde taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara da 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 eğer boş kuyusunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa, hem rakibinin kuyusundaki taşları alır, hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı alıp hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

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 kazanır. Dolayısıyla, oyunun dinamiği son ana kadar hiç düşmez. Mangala Oyunu 5 set olarak oynanır. Oyunu kazanan oyuncu (1) puan, kaybeden (0) puan ve berabere bitiren oyuncular yarım (0,5) puan alır.

Alternatif Oyun Şekli (Kale Kuralı)

- ☆ “Mangala Oyunu nasıl oynanır?” Başlığında belirtilen 1 ve 2. Temel kural “kale kurallı” oyunda aynen geçerlidir. (Taşları dağıtırken hazinelere taş bırakma kuralı hariç)
- ☆ “Mangala Oyunu nasıl Oynanır?” başlığında belirtilen 3. ve 4. Temel kural “kale kurallı” oyunda uygulanmaz. Onun yerine;
- ☆ Oyuncu elinde bulunan taşları dağıtırken elindeki son taş, rakibinin bölgesinde denk geldiği kuyudaki taşların sayısını 3 yaparsa o kuyu oyuncu tarafından ele geçirilmiş olur. Oyuncu ileride rakibi ve kendisi tarafından bu kuyuya koyulacak tüm taşların sahibi olur. Sahibi olduğu taşlar oyuncunun kendi hazinesine koyulur. Kale kuralının uygulandığı oyunlarda taşları dağıtırken hazinelere taş bırakma kuralı ortadan kalkar. Kaleyi belirlemek için farklı renkte taşlar kullanılır. Oyuncular 6 nolu kuyuya kale kuramaz. Bir sette her oyuncu sadece bir kez kale kurabilir. Oyunculardan herhangi birinin önünde bulunan kuyularda taş kalmadığı zaman oyun sona erer. Önünde ki kuyularda taş kalan oyuncu bu taşları kendi hazinesine koyar. Son olarak hazinelere bulunan taşlar sayılır. Hazinesinde en fazla taş olan oyuncu oyunu kazanır.



TÜRKİYE MANGALA FEDERASYONU

MANGALA NOTASYON KÂĞIDI



MUSTAFA  TURAN

Turnuva Adı: _____

Tarih:/...../.....

Tur: _____

Masa No: _____

P1 Adı Soyadı: _____

Sonuç: _____

TF

Uyarı: _____

P2 Adı Soyadı: _____

Sonuç: _____

TF

Uyarı: _____

	P1	P2
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		

	P1	P2
21.		
22.		
23.		
24.		
25.		
26.		
27.		
28.		
29.		
30.		
31.		
32.		
33.		
34.		
35.		
36.		
37.		
38.		
39.		
40.		

	P1	P2
41.		
42.		
43.		
44.		
45.		
46.		
47.		
48.		
49.		
50.		
51.		
52.		
53.		
54.		
55.		
56.		
57.		
58.		
59.		
60.		

Verilen Cezalar

P1 İmza

Hakem İmza

P2 İmza

P1

P2

Notlar

MUSTAFA  TURAN

MANGALA ETKİNLİĞİM-10

- 1- Mangala hangi ülkenin oyunudur?
.....
- 2- Mangala kaç kişiyle oynan bir oyundur?
.....
- 3- Mangala oyununa nasıl başlanır?
.....
- 4- Mangala oyununda taşlar hangi yöne doğru hareket eder?
.....
- 5- Mangala taşları kaç renkten oluşmaktadır?
.....
- 6- Mangala içerisinde her bir rakibin kaç kuyusu bulunmaktadır?
.....
- 7- Mangala oyunun başlangıcında da her kuyuda kaç taş bulunmaktadır?
.....
- 8- Mangala oyununda toplam kaç taş bulunmaktadır?
.....
- 9- Mangala oyununda kaç hazine (kuyusu) çukuru bulunmaktadır?
.....
- 10- Mangala oyununda kuyudan taş alıp hangi yönergeleri uygulamamız gerekmektedir?
.....
.....
- 11- Mangala oyununda, oyuncu birden çok tekrar oynama hakkına nasıl sahip olur?
.....
- 12- Oyuncunun elindeki son taş, rakibinin bölgesinde denk geldiği kuyudaki taşların sayısını çift yaptığı takdirde (2, 4, 6, 8 gibi) bu durumun sonuçlarını açıklayınız?
.....
.....
- 13- Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş, yine kendi bölgesinde yer alan boş bir kuyuya denk geldiği takdirde oluşabilecek durumları yazınız?
.....
.....
- 14- Oyunda kendi bölgesinde taşları ilk bitiren oyuncunun durumunu açıklayınız?
.....
- 15- Mangala kaç set üzerinden oynanmaktadır?
.....
- 16- Mangala oyununda kazanan, kaybeden ve beraberlik puan durumlarını açıklayınız?
.....

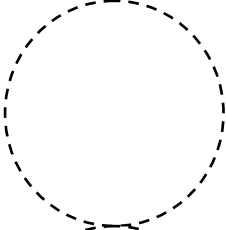


MANGALA TEST SORULARI

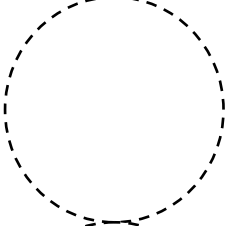
- 1- Mangala oyunu hangi millet tarafından bulunmuştur?
 - a. Rus
 - b. Mısır
 - c. Alman
 - d. Türk
- 2- Mangala oyununa nasıl başlanır?
 - a- Kura çekerek
 - b- Beyazlar başlar
 - c- Siyahlar başlar
 - d- Küçükler başlar
- 3- Mangala oyunun başlangıcında da her kuyuda kaç taş bulunmalıdır?
 - a- 4
 - b- 6
 - c- 8
 - d- 10
- 4- Mangala kaç kişiyle oynan bir oyundur?
 - a- 2
 - b- 8
 - c- 4
 - d- 6
- 5- Mangala oyununda kaç taş bulunur?
 - a- 12
 - b- 24
 - c- 48
- 10- Mangala oyununda kaç hazine (kuyusu) çukuru bulunmaktadır?
 - a- 2
 - b- 4
 - c- 6
 - d- 8
- 11- Oyunda kendi bölgesinde taşları ilk bitiren oyuncu neye sahip olur?
 - a- Gelecek oyuna ilk başlama hakkına sahip olur.
 - b- Rakibinin bölgesinde bulunan taşları da alma hakkına sahip olur.
 - c- Bütün taşları dizme hakkına sahip olur.
 - d- Masayı terk etme hakkına sahip olur.
- d- 56
- 6- Mangala oyununda kaç kuyu bulunur?
 - a- 6
 - b- 12
 - c- 24
 - d- 48
- 7- Mangala oyunu kaç set olarak oynanır?
 - a- 2
 - b- 4
 - c- 3
 - d- 5
- 8- Mangala oyununda karşılaşma berabere bitmişse oyuncuların hanelerine kaç puan yazılır?
 - a- 1
 - b- 5
 - c- 3
 - d- $\frac{1}{2}$
- 9- Mangala oyununda her oyuncunun kendisine ait kaç adet kuyusu vardır?
 - a- 6
 - b- 8
 - c- 12
 - d- 24

MANGALA TAHTASI ÇİZİM VE BOYAMA ETKİNLİĞİM

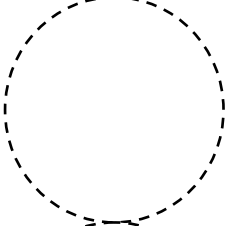
Hazine Kuyusu



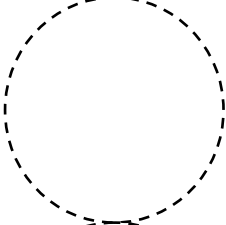
9



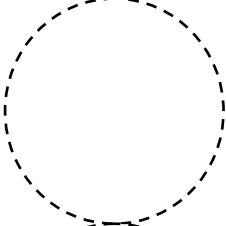
5



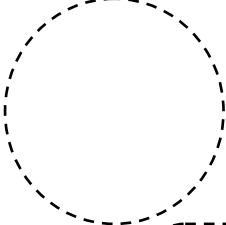
4



3

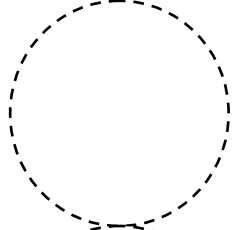


2

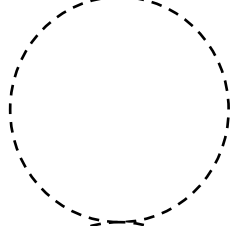


1

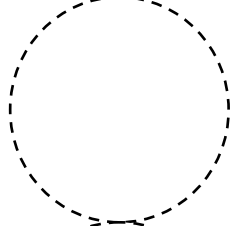
1



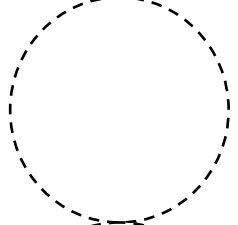
2



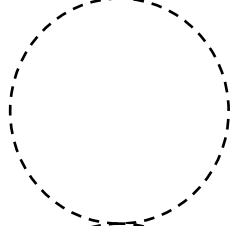
3



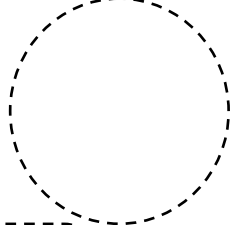
4



5

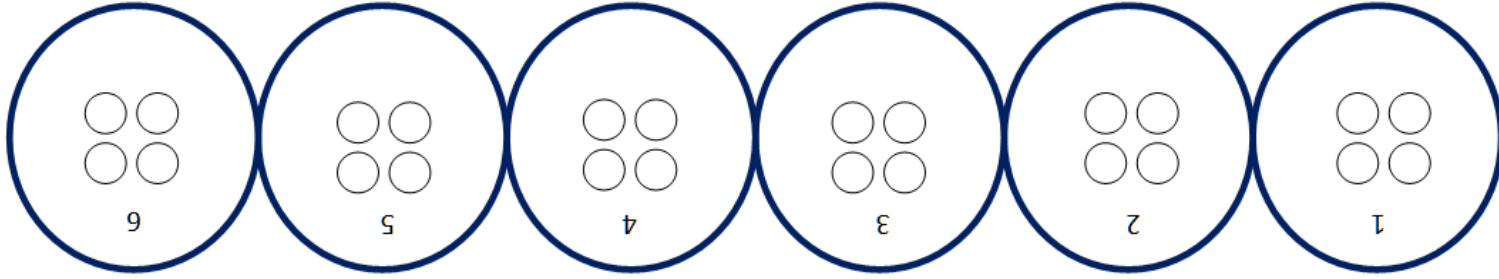


6



Hazine Kuyusu

I. OYUN HAZINESİ



II. OYUN HAZINESİ

MANGALA

