

MUKALAH

Das afrikanische Bohnenspiel

für 3 oder 4 Spieler

Best.-Nr. 4855

Idee und Gestaltung: Wilhelm Ritz, Harald Schmidt
Herstellung: Mungo-Verlag, Göttinger Werkstätten

Inhalt: 1 Gemeinschaftstopf
4 Spielbretter
100 Bohnen (Spielsteine)



Startaufstellung für drei Spieler: Die Aussaat

© 2018 Mungo-Verlag „Spielend Mathematik lernen“
Reinholdstraße 6 • 37083 Göttingen
Tel. 0551 7702225 • Fax 0551 7702564
www.Mungo-Verlag.de • hs@Lernhilfe-Mathematik.de

MUKALAH

ein ganz neues Spiel aus der MANKALAH-Familie

Alle meine Schüler lieben KALAH, das afrikanische Bohnenspiel aus der Familie der MANKALAH-Spiele. Am Ende vieler Therapiestunden soll ich es mit ihnen spielen, und sehr oft erfülle ich ihnen diesen Wunsch, weil es ein Spiel mit mathematischem Hintergrund und viel strategischem Vorausdenken ist. Durch die Möglichkeit, drei oder mehr Spielsteine pro Ausgangsloch zu wählen, lässt es sich auch vom Schwierigkeitsgrad leicht steigern.

Immer wieder haben meine Schüler auch nachgefragt, ob sich dieses Spiel mit mehr als 2 Personen spielen lässt, und nach vielem Überlegen und Probieren haben mein Sohn und ich schließlich eine Lösung gefunden:

MUKALAH

Pro Spieler wird ein Brett mit 5 Löchern benötigt. Diese stoßen in der Mitte

aneinander und umschließen dabei ein weiteres kreisförmiges Loch, den **Gemeinschaftstopf**. Die Abbildung links zeigt das Spiel für 3 Spieler A, B und C. Der Gemeinschaftstopf steht für alle Spieler zur Verfügung. Zusätzlich hat jeder Spieler vor sich 4 weitere Löcher, verteilt auf 2 Spielbretter. Diese Löcher werden zu Spielbeginn mit je 3 Spielsteinen gefüllt. Nur der Gemeinschaftstopf erhält 4 Steine. Das ist die **Aussaat der Bohnen**.

Rechts neben sich auf dem Spielbrett hat jeder Spieler seinen persönlichen **Sammeltopf**, bezeichnet mit den Buchstaben A bis C.

Jetzt kommt die Ernte, und zwar nach den bekannten KALAH-Regeln, die ich hier noch einmal wiedergebe.

Grundregel: Reihum nimmt jeder Spieler aus einem der 5

für ihn zugänglichen Löcher alle Steine und verteilt sie einzeln gegen den Uhrzeigersinn in die nächsten Löcher einschließlich seines eigenen Topfes. Der Sammeltopf eines Gegenspielers wird dabei nicht mitgezählt.

Sonderregel 1: Landet der letzte Stein eines Zuges im eigenen Topf, so zieht der Spieler noch einmal. Das kann sich bei günstiger Verteilung der Steine auch mehrfach wiederholen.

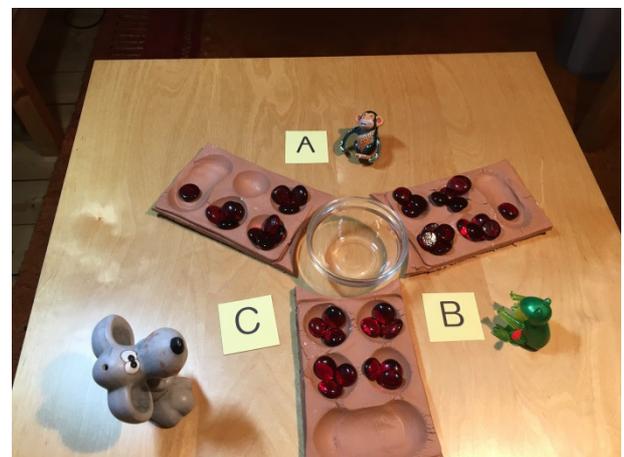
Sonderregel 2: Landet das letzte Steinchen in einem vorher leeren eigenen Loch, so kassiert der Spieler alle im gegenüberliegenden Loch liegenden Steine und legt sie direkt in seinen eigenen Topf. Das gemeinsame mittlere Loch hat kein gegenüber liegendes Loch.

Zur Verdeutlichung hier die ersten Züge eines möglichen Spielverlaufs. Dabei werden für jeden Spieler seine vor ihm liegenden Löcher von rechts nach links nummeriert. A3 ist also zugleich B3 und C3.

Spieler A beginnt mit Loch A1:



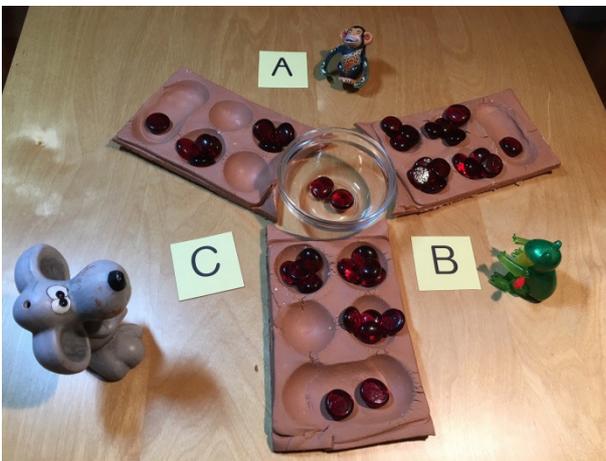
Spieler B nimmt die vier Bohnen aus B3, also aus der Mitte:



Spieler C beginnt mit C4.



Dabei fällt die letzte Bohne in seinen Sammeltopf. Er darf sofort noch einmal ziehen und nimmt jetzt C1.



Spieler A nimmt die beiden Bohnen aus dem Mitteltopf A3.



Dabei fällt die letzte Bohne in sein leeres Loch A1 und er darf nach der Sonderregel 2 alle Bohnen aus C5 in seinen Sammeltopf kassieren.



Jetzt ist Spieler B wieder am Zug.

Hat ein Spieler keine Bohne in seinen Löchern so setzt er aus. Im weiteren Spiel-verlauf kann aber wieder eine Bohne in einem seiner Löcher liegen und er darf wieder mitspielen. Sieger ist, wer am Schluss die meisten Bohnen geerntet hat.

Urknall

eine Spielvariante

In dieser Variante werden alle Spielsteine zu Beginn in den mittleren Topf gelegt, also bei 2 Spielern 28 Steine, bei 3 Spielern 40 Steine und bei 4 Spielern 58 Steine. Der erste Spieler wird ausgelost und verteilt alle Steine nach der Mankalah-Grundregel. Als einzige Abweichung muss er jetzt aber auch Steine in die Sammeltopfe seiner Mitspieler legen, sonst hätte er einen ungerechtfertigten Startvorteil. Nach dem 1. Zug – dem Urknall – wird aber wie gewohnt weitergespielt.

Der Mungo-Verlag „Spielend Mathematik lernen“ ist spezialisiert auf das spielerische Verständnis der Mathematik von Vorschule bis Sekundarstufe.

Weitere Spiel- und Übungsmaterialien aus dem www.MUNGO-Verlag.de

Hund und Katze – Das Super-TIC-TAC-TOE; Best.-Nr. 4825

Hnefatafl – Das Taktik-Spiel der alten Wikinger; Best.-Nr. 4803

Zahlenerfassung und Zahlenvorstellung für Vorschule und Klasse 1:

- **ZAHLINO**; Das Göttinger Zahlendomino als Kartenspiel; Best.-Nr. 4706
- **Kakadu-Quintett**; Ein Kartenspiel mit Zahlen, Wörtern und Bildern; 55 Karten; 3. verbesserte Auflage; Best.-Nr. 4721
- **Zahlasta**; 55 Karten zur additiven Zahlenzerlegung 1 bis 10; Best.-Nr. 4740
- **8er-Bahn**; Das nachwachsende Rechenspiel zu den Grundrechenarten von 5 bis 99 Jahren; Best.-Nr. 4796
- **Schmetterlingsquartett 1**; Kleines Einspluseins; Best.-Nr. 4754
- **Dinosaurier-Quartett**; Kleines Einmaleins; Best.-Nr. 4710
- **Gauss-Quartett**; Verbindung der Grundrechenarten; Best.-Nr. 4755
- **Motorrad-Quartett**; Algebra I; Best-Nr. 4736
- **Längen-Quartett**; Best-Nr. 4711
- **Sportler-Quartett**; verschiedene Größen umrechnen; Best.-Nr. 4715
- **Hunde-Quartett**; Volumenmaße; Best-Nr. 4713

Die schönsten Rechenspiele aus dem MUNGO-Verlag, für Schulkinder ebenso geeignet wie als Party-Spiel:

8er-Bahn – MAU-MAU mit Rechnen – Das nachwachsende Rechenspiel für Jung und Alt

Die Böse 11 – Black-Jack ab Klasse 2; Best.-Nr. 4709

Literatur aus dem Mungo-Verlag:

- *Mathematik beginnt mit dem Eierkarton; Harald Schmidt; ca. 230 S. mit zahlreichen farbigen Abb.; ISBN 978-3-941572-00-3; Mungo-Verlag Göttingen, 3. Aufl. 2015*
- *Rechenspiele mit dem Kakadu-Quintett; Praxis-Anleitungen für Therapeuten und Lehrer; Best.-Nr. 4612*
- *Göttinger Zahlenbilder; Ein Praxis-Beitrag zur Dyskalkulie-therapie; Best.-Nr. 4614*

Harald Schmidt,
Dyskalkulietherapeut,
Göttingen im Dezember 2018

8er-Bahn

3. verbesserte Auflage!!!
Mit Erweiterung auf negative Zahlen!

Spielanleitung

Best.-Nr. 4796

MUNGO - Verlag
Spielend Mathematik lernen

4 260575 847967

Hund und Katze

Ein **Super-TIC-TAC-TOE-Spiel**
für zwei schlaue Taktiker ab 6 Jahre aus dem MUNGO-Verlag „Spielend Mathematik lernen!“ von Horst Schmidt

MUNGO - Verlag
Spielend Mathematik lernen

Best.-Nr. 4825-13

11 gewinnt, drüber verliert
Das 10 Minuten Kartenspiel rund um das 1 x 11

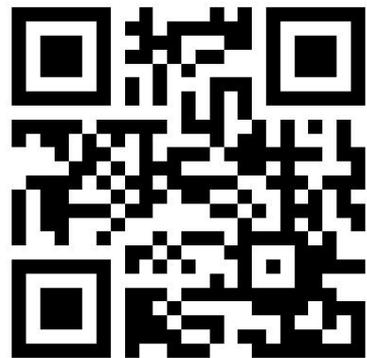
ab Klasse 2

Die Böse 11

... und Mungo-Black-Jack

MUNGO - Verlag
„Spielend Mathematik lernen!“
www.MUNGO-Verlag.de

Best.-Nr. 4709-14



MUNGO-Verlag
Spielend Mathematik lernen!

Druckanleitung: für 8 Seiten

Beidseitiger Druck über die kurze Seite

2 Seiten pro Blatt

Seitenfolge: 8,1,2,7,6,3,4,5