1. Mangala Türk Zeka ve Strateji Oyunu iki kişi ile oynanır.
2. Oyun tahtası üzerinde karşılıklı 6’şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı sağlı sollu birer büyük hazine bulunmaktadır.
3. Oyuncunun sağındaki hazne kendi haznesidir.
4. Mangala Oyunu 48 taş ile oynanır.
5. Her oyuncunun 24 taşı vardır.
6. Oyuncular kendilerine ait 24 taşı her bir kuyuya 4’er adet olmak üzere dağıtırlar.
7. Oyunda her oyuncunun önünde bulunan yan yana 6 küçük kuyu, o oyuncunun bölgesidir. Karşısında bulunan 6 küçük kuyu rakibinin bölgesidir.
8. Oyuncular hazinelerinde en fazla taşı biriktirmeye çalışırlar.
9. Oyun sonunda en çok taşı toplayan oyuncu oyun setini kazanmış olur.
10. Oyuna kura ile başlanır.
11. Kura neticesinde başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde bulunan istediği kuyudan 4 adet taşı alır.
12. Bir adet taşı aldığı kuyuya bırakıp saatin tersi yönünde, yani sağa doğru her bir kuyuya birer adet taş bırakarak elindeki taşlar bitene kadar dağıtır.
13. Elindeki son taş hazinesine denk gelirse, oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur.
14. Yine üstte belirtilen kurallara göre bir kez daha oynar. Eğer oynağı kuyuda tek taş varsa bu taşı sağındaki kuyuya taşıyabilir. Yani aldığı kuyuya bırakma kuralı kuyuda tek taş varsa geçerli değildir.
15. Eldeki son taş hazineye denk gelmezse. Sıra rakibe geçer.
16. Rakip içinde aynı kurallar geçerlidir.
17. Hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları dağıtırken haznesine de taş koyduktan sonra hale elinde taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara da taş bırakmaya devam eder. Ve hamle sırası rakibe geçer.
18. 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.
19. 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 kendi hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.
20. Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter.
21. Oyunda kendi bölgesinde taşları ilk biten oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da kazanmış olur ve kendi haznesine koyar.
22. Mangala Oyunu 5 set olarak oynanır.
23. Oyunu kazanan oyuncu (1) puan, kaybeden (0) puan ve berabere bitiren oyuncular yarım (0,5) puan alır.

Yazılımın Özellikleri.

1. İki gerçek oyuncu oynayabilir.
2. Bir gerçek oyuncu bilgisayar ile oynayabilir.
3. Bilgisayar bot oyuncusu için gelişmiş bir algoritma yazılır ve bu modda oynandığında kolay, orta ve zor seçeneği kullanıcıya verilir.
4. Oyunu başlatmak için başlat butonu olur aynı zamanda istenilirse yeniden başlatma da seçilebilir.
5. Oyun bittiğinde sonuç alkışla ekrana gelir.
6. Normal Hamlelerde, hazineye son taş bırakmada, rakibi çiftlemede, taş olmayan kuyuya taş koyup karşıda rakibin kuyusundaki taşları almada özel ses efektleri kullanılır.
7. Her taşın kuyuya ve hazneye hareketleri tek tek ses ve görüntü efekti ile gösterilir.
8. Oyun tahtası ahşap, metal ya da plastik görünümündedir. Kullanıcı seçebilir.
9. Taşlar kırmızı, beyaz ya da mavi olabilir. Kullanıcı seçebilir.
10. Tüm sistem node.js ile kurulacaktır. Eğer gerekse python kullanılabilir.
11. Gece ve gündüz modu olacaktır.
12. Ses kısma ya da kapatma açma olacaktır.
13. Kullanıcılar oyuna başlamadan adını yazabilecektir.
14. Oyunlara ve kullanıcılara ait bilgiler veri tabanında saklanacaktır.

​

.