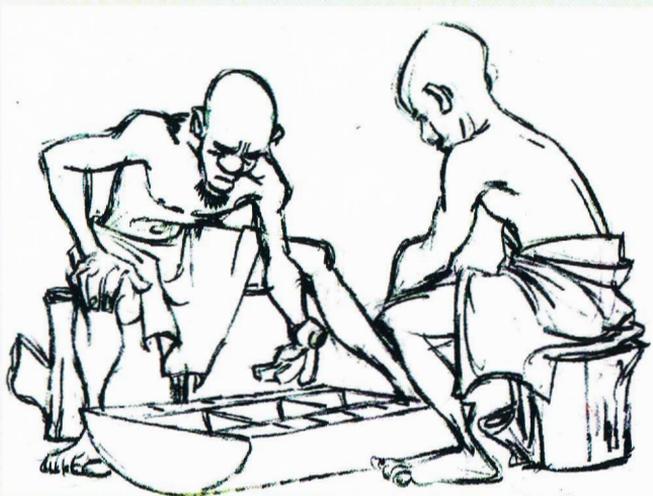


# AKONG



## SU REGLAMENTO DE JUEGO

Elaborado por:  
Miguel JIMÉNEZ RUIZ



# **AKONG**

## **SU REGLAMENTO DE JUEGO**



**EJEMPLAR DONADO POR LA  
A.E.C.I.D**

**PROHIBIDA SU VENTA**

Elaborado por:  
**Miguel JIMÉNEZ RUIZ**

Es una publicación de los Centros Culturales Españoles de Malabo y Bata (Guinea Ecuatorial).

Autores: Vicente Nsue Nguema Nchama,  
Ignacio Molongua Akieme Mangué,  
Juan Efulu Becá Mangué.  
Miguel Jiménez Ruiz

Diseño de cubierta: Miguel Jiménez Ruiz

Diseño: Miguel Jiménez Ruiz

Ilustraciones: José Monsuy

Maquetación y fotocomposición: Miguel Jiménez Ruiz

Edita: AECl

Imprime: EGRAF, S. A.



ÍNDICE EJEMPLAR DONADO POR EL  
A.E.C.I.D.

RESERVA SU VENTA

INTRODUCCIÓN .....	5
1. CONTEXTO HISTÓRICO .....	7
1.1. Modalidades del juego de Akong .....	8
1.2. Países africanos que practican el Akong .....	10
2. EL AKONG .....	11
2.1. Definición .....	12
2.2. El tablero de juego .....	12
2.3. Características del tablero de juego .....	13
2.4. Las fichas (mengok o mongoa) .....	13
2.5. Ventajas y desventajas del AKONG .....	13
3. NORMAS GENERALES DE JUEGO .....	15
3.1. Combate de AKONG .....	15
3.2. Partida de AKONG .....	15
3.3. El comienzo de la partida .....	15
3.4. Desarrollo de una partida .....	16
3.5. Número de partidas previstas en un combate .....	17
3.6. Recuento de las fichas de una casilla .....	17
3.7. Obtención de fichas de la parte contraria .....	18
3.8. Resultado de la partida .....	18
3.9. Sistema de remate .....	19
3.10. Violación de una casilla con fichas (Awiñ Ndáha)..	19
4. EL JUEGO DE AKONG EN MOMENTOS DE OCIO .....	21
4.1. Victoria de un jugador .....	21
4.2. Un jugador vencido .....	21
4.3. Los equipos o clubes de Mekong .....	21
4.4. Inscripción de un jugador en un equipo o club .....	22

5. EL JUEGO DE AKONG EN LAS COMPETICIONES .....	23
5.1. Preselección de los jugadores .....	23
5.2. Condición de admisión de un jugador en una competición .....	23
5.3. Normas que rigen en las competiciones de AKONG para el jurado y para los jugadores .....	23
5.4. Los emparejamientos .....	24
5.5. El Jurado .....	25
5.6. Los patrocinadores .....	25
6. PROHIBICIONES DEL JUEGO AKONG ( <i>Bikibiakong</i> ) .....	26
7. VOCABLOS USUALES EN EL JUEGO DE AKONG .....	27
CONCLUSIÓN .....	32

# INTRODUCCIÓN

*El presente trabajo es fruto de una laboriosa investigación sobre los orígenes y las normas que regulan el juego de Akong. Nunca antes se había plasmado sobre el papel un reglamento de juego en un libro de bolsillo, aunque existen, en este sentido, algunos artículos publicados por la desaparecida "África 2000". La idea de elaborar este reglamento surgió de una conversación con Don Francisco Maqueda hace ya algún tiempo, el cual me desafió a llevar a cabo esta empresa y yo acepté el desafío con más pena que gloria, pero aquí está el resultado. Sin embargo, yo sólo no hubiera podido culminar este trabajo sin la inestimable colaboración de tres de los más grandes especialistas en la materia: Don Vicente Nsue Nguema Nchama, Don Ignacio Molongua Akieme Mangue y Don Juan Efulu Becá Mangue, a los que rindo aquí un gran homenaje.*

*Así pues, el AKONG, NCOHAELES, SONGO O SONGHA constituye la más genial creación de los juegos tradicionales de la etnia Fang, con una aportación muy importante a su cultura, que se ha venido practicando desde tiempos inmemoriales. Este juego sufrió una gran decaída a partir de la mitad del siglo XVI, debido a la trata de los esclavos negros. En el siglo XVIII se produjo una diáspora que de alguna manera favoreció su propagación en la sub-región de África Central y del Oeste.*

*Antiguamente, este juego era practicado únicamente en la casa de palabra o Abahá como un juego público por los intelectuales en los momentos de ocio, sobre todo en los fines de semana. Con el tiempo ha ido evolucionando, hoy en día el AKONG es practicado no solamente por los ideólogos o personas de mayor edad, sino que también por mujeres, jóvenes y adolescentes. Es precisamente cuando el AKONG llega a su plenitud, ello se justifica con la organización de competiciones, tanto en las fiestas locales y nacionales, así como en los momentos en los que los patrocinadores lo deseen, cualquier ocasión en buena para organizar un torneo de Akong.*



# 1. CONTEXTO HISTÓRICO

Guinea Ecuatorial limita al Norte con la República del Camerún, al Sur y al Este con Gabón y al Oeste con el Océano Atlántico.

La prehistoria de ese país africano se extiende hasta el siglo XIV de nuestra era. La fuente de la prehistoria la constituye los utensilios de piedra, cerámica y restos humanos, cuya existencia se remonta desde el año 600 antes de Cristo, lo que ha sido descubierto gracias al análisis radioactivo del carbono 14 realizado por la Universidad de Salisbury (Rodhesia).

La presencia de España en el Golfo de Guinea se debió por el tratado de San Ildefonso en 1778, entre el Rey de España Carlos III y la Reina de Portugal Doña María I. En el contenido del tratado, Portugal cedía a España sus territorios africanos situados en el Golfo de Guinea, entre ellos Guinea Ecuatorial y a su vez España cedía a Portugal la colonia de Sacramento situada en América del Sur. Este tratado se firmó en España, en la ciudad de San Ildefonso, provincia de Segovia.

El origen del AKONG se remonta al siglo VII después de Jesucristo, ello puede justificarse con los yacimientos en los que se han descubierto restos de cerámica, piedras talladas y pulimentadas. Si se tiene en cuenta que el paso de una piedra a otra es propio de un neolítico y que los neolíticos se hacen sedentarios; con esta situación, el hombre comienza a tener la necesidad de practicar actividades de ocio, momentos en que aparece el AKONG, el cual reúne las cualidades de un juego bastante complejo en el que intervienen las matemáticas, inferencias estadísticas y el cálculo de probabilidades.

**Las matemáticas intervienen** en este juego porque, se deben conocer a priori la cantidad de fichas que contiene el tablero de juego, luego saber contar las fichas que contiene cada casilla, tanto en la parte del mismo jugador como en la de su adversario; de esta forma poder adicionar, multiplicar, sustraer y dividir el número total de fichas con el adversario; con el propósito de que cada jugador busque la forma de obtener la mayor parte al final de la partida.

En este juego se entiende por **inferencia estadística**, cuando cada jugador reflexiona de la mejor manera posible para poner en situaciones difíciles a los procedimientos de juego de su adversario, de tal suerte que este resulte ser el perdedor. En estas situaciones extremas, cada jugador reflexiona sobre el alcance y consecuencias de su jugada, porque sabe que no necesariamente la jugada que haga será un éxito o un obstáculo para su contrincante.

El juego de AKONG es considerado como un **juego de probabilidades**, porque al comienzo del juego las fichas tienen una división proporcional en cada parte del tablero de juego, pero en muchas ocasiones al final de la partida la distribución de las fichas para los dos jugadores ya resulta ser una división proporcional de acuerdo a la técnica, astucia y la experiencia de cada jugador demostradas durante el desarrollo de la partida; es decir, una distribución proporcional acorde a las cualidades de cada jugador.

Por otra parte, en ciertas ocasiones resulta que un jugador considerado como uno de los mejores, durante la partida comete errores cuando juega con otro que es o no de su talla y finalmente es vencido. En estos casos, los resultados son considerados como **aleatorios**, porque normalmente debe ganar el mejor y el resultado es diferente a lo esperado.

## 1.1. Modalidades del juego de Akong

El juego de AKONG tiene cinco modalidades:

**A) El Ebuhú** o sistema de nueve, es la modalidad más antigua, denominada así porque la partida se da por terminada cuando a lo largo del juego ha quedado un máximo de nueve fichas en una o las dos partes del tablero de juego; en el caso contrario los adversarios deben continuar con la partida. En esta modalidad la victoria de una partida es atribuida al jugador que por lo menos haya alcanzado cuarenta (40) fichas; es decir las 35 que corresponden a su parte, más las cinco que debe entregar a su adversario. Es considerado como un combate de empate, cuando ambos jugadores hayan alcanzado treinta y cinco (35) fichas cada uno, que significa que ha colectado todas las fichas de su parte; la situación es la misma obteniendo treinta y nueve fichas y entregando al otro jugador cuatro fichas.

**B) El Swohó**, es otra modalidad de juego, que también se realiza con setenta (70) fichas, pero presenta dos particularidades:

Cuando la última ficha en tirar caiga en la casilla de pie del adversario y encuentra con menos de cinco fichas, el jugador las recoge y las pone en su almacén como fichas ganadas a su favor.

Se admite que, según la habilidad del jugador, para provocar situaciones de complicación en algunos casos o simplemente un juego normal, el jugador puede pasar a su contrincante la única ficha que está en la cabeza o en la séptima casilla de su parte.

**C) El Ambkwe**, modalidad que se caracteriza por jugarse con cincuenta y seis (56) fichas en lugar de setenta (70) como ocurre en las demás modalidades; por tanto, su sistema de juego es totalmente diferente a los demás y actualmente su práctica es obsoleta.

**D) El Ondahafemevé**: es la modalidad de juego en la que se considera que una partida ha finalizado, cuando el adversario, a pesar de tener un número de fichas inferior o superior a nueve (9), busca forma de quedarse con todas ellas, mediante su debida colocación y control, de manera que no exista posibilidad de pasar a la parte contraria ninguna de estas fichas. El adversario es vencido cuando no ha obtenido, como mínimo, (35) fichas.

**E) El Mkpwem**: actualmente es la modalidad de juego que más se practica en Guinea Ecuatorial, ya que es un modelo de corrección de los sistemas de Ebu hú, Ondaháfemevé y Swohó, porque su lema consiste en que el jugador es vencido, cuando tiene una sola ficha de diferencia con el otro. Las jugadas consideradas como no admisibles en las otras tres modalidades, no le afectan.

A excepción del Ankbwe, en las otras cuatro modalidades de juego anteriormente mencionadas, cuando se comienza la partida, cada casilla tiene cinco fichas, la cantidad de fichas de una casilla aumenta cada vez que uno de los jugadores introduce una o más fichas en la(s) casilla(s) de su parte, sea una jugada simple, doble o múltiple. También el aumento de las fichas de una casilla puede ser debido a la combinación de las fichas de la parte del tablero que corresponde al jugador (Bicurya o bicurga).

## 1.2. Países africanos que practican el Akong

Según la tradición Fang, el AKONG es un juego individual que se practica entre dos adversarios, sin discriminación de sexo o edad. Por su importancia como juego tradicional, en la actualidad, ya se practica entre todas las etnias que pueblan la República de Guinea Ecuatorial, no sólo en momentos de ocio, sino en las competiciones locales, nacionales y otros eventos. Es de señalar que el juego de AKONG se ha venido practicando de generación en generación; en la época colonial algunos miembros de la etnia Fang emigraron a los países de Africa Central y del Oeste y llevaron consigo sus costumbres, ritos y creencias; en resumidas cuentas llevaron su tradición. Por lo tanto, debido a sus múltiples asentamientos, el juego está siendo practicado en esos países, con algunas diferencias de sus formas y normas de procedimiento. Asimismo, el Akong también se practica en España, Rusia, China y en cualquier lugar donde se reúnan varios miembros de la etnia Fang.

Entre los países africanos que practican el AKONG, se puede citar:

- Guinea Ecuatorial
- Gabón
- Camerún
- Congo Brazzaville
- Congo Kinshasa
- Nigeria
- Senegal

## 2. EL AKONG

Los ideólogos de este juego lo bautizaron con el nombre de **KÓNG**, debido al sonido que se produce durante el juego, cuando caen las fichas en las casillas del tablero de juego. Cuando el tablero de juego y las fichas son nuevos, el golpe es suave, pero con el paso del tiempo, el sonido es más fuerte. Más tarde, se antepuso una vocal a esta palabra, por lo que finalmente el juego recibió el nombre de **AKONG**.

El presente reglamento del juego de Akong no puede cubrir todas las situaciones posibles que puedan presentarse durante una partida, ni tampoco pueden regular todas las cuestiones administrativas. En los casos que no estén reguladas precisamente por un artículo determinado de este reglamento, es posible alcanzar una decisión correcta a la luz de situaciones análogas que han sido discutidas anteriormente. Este reglamento considera que los árbitros poseen la competencia necesaria, el juicio probado y una objetividad absoluta. El concretar demasiado las reglas podría privar al árbitro de su libertad de juicio y así, limitarlo para encontrar la solución a un problema enmarcado por honestidad, lógica y factores especiales. Cualquiera que use otras reglas está en libertad de hacerlo, siempre que:

- a) No contradigan de modo alguno las reglas aquí expuestas.
- b) Estén limitadas al territorio de la organización en cuestión.

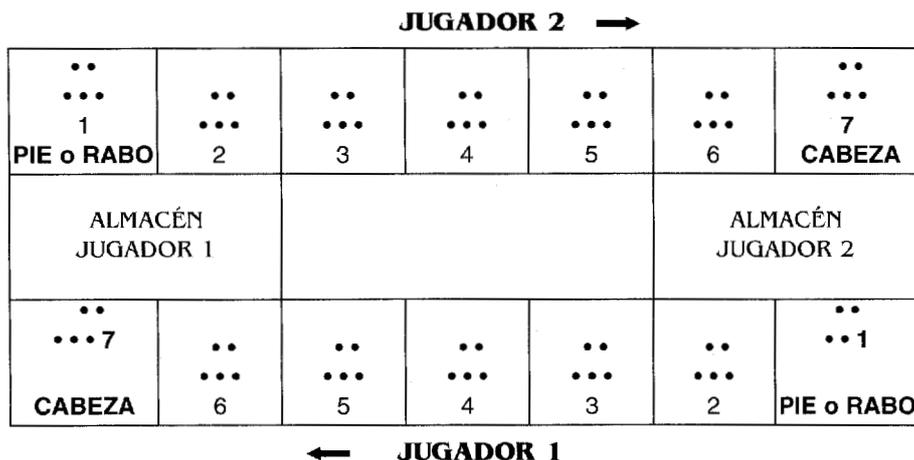


## 2.1. Definición

**Artículo 1.** El AKONG es un juego que mide la destreza de dos adversarios. En las cinco modalidades de AKONG, el objetivo es llevarse el mayor número de fichas de la parte contraria y evitar que el adversario, a su vez, se las lleve de tu parte.

## 2.2. El tablero de juego

**Artículo 2.** El tablero de juego consta de dos compartimentos paralelos a manera de barras alargadas, de aproximadamente 1 metro de longitud y 15 cms de anchura; los cuales se componen de 7 divisiones iguales, denominadas casillas. En la parte media de los dos compartimentos, se encuentran situados en cada extremo un compartimento que sirve de almacén (Abahá) de fichas ganadas por cada jugador; el almacén que queda a la izquierda de cada jugador es el suyo y el de la derecha el de su adversario. En algunos diseños de tableros de juego se prevé una tercera casilla para fichas de reserva, que pueden ser utilizadas por ambas partes en caso de necesidad; es decir, en caso de que se pierda una o más fichas, antes o durante el juego, se sustraen las fichas necesarias de este compartimento para complementar el número requerido y comenzar el juego.



## 2.3. Características del tablero de juego

**Artículo 3.** Las dimensiones del tablero de juego y el material de construcción son variadas no pudiendo, en todo caso, pasar de 50 cm de altura y un metro de longitud. Desde tiempos ancestrales, el tablero de juego se ha venido preparando con cañaveral, con dos compartimentos alargados y cada uno de ellos está dividido por una pieza de madera diseñado en forma de arco. Con la evolución del juego de AKONG, al margen del cañaveral, se utilizan tubos de plástico y otros elementos sintéticos y artificiales.

## 2.4. Las fichas (mengok o mungoa)

**Artículo 4.** Las fichas son bolitas que constituyen el elemento de disputa entre dos adversarios. Al igual que el tablero de juego, a falta de las fichas tradicionales, en las ciudades, se utilizan bolitas pequeñas que reúnen las dimensiones requeridas. Como norma general, las fichas deben ser redondas y de aproximadamente 1 cm de diámetro.

En el AKONG tradicionalmente se han venido utilizando como **fichas**, los granos de las frutas de un gigantesco árbol llamado Ezáng, cuyas semillas son comestibles. Cabe señalar que estos granos de Ezáng cuando son recientemente puestos en el tablero de juego para su utilización, es difícil su manejo, pero después de más de dos semanas, según la concurrencia de sus practicantes y el número de partidas por día, estos granos se convierten en unas bolitas negras como ébano, obteniendo así unas fichas muy bonitas, suaves, fuertes y de fácil manejo.

## 2.5. Ventajas y desventajas del AKONG

**Artículo 5.** El juego de AKONG en los momentos de ocio presenta sus ventajas y desventajas.

**Ventajas:** La práctica de AKONG en los momentos de ocio favorece e intensifica las relaciones humanas dentro de una misma socie-

dad e incluso puede contribuir a favorecer las relaciones entre los pueblos; asimismo fortalece las capacidades intelectuales de los jóvenes y adolescentes en las nociones básicas de matemáticas en general, esencialmente las cuatro operaciones fundamentales (suma, resta, multiplicación y división).

**Desventajas:** Teniendo en cuenta que el juego de AKONG normalmente se ha ideado para su práctica en momentos de ocio, resulta una desventaja practicarlo cuando todavía se tiene tareas pendientes que realizar; ya que las personas aficionadas pueden olvidar fácilmente sus quehaceres cotidianos como consecuencia de prestar toda su atención en el juego.

La práctica del AKONG es mejor realizarla en los momentos de ocio, porque favorece que la persona se relaje por fatiga de cualquier índole: física, intelectual, moral, emocional, etc.

## **3. NORMAS GENERALES DE JUEGO**

Como cualquier otro juego, el AKONG se rige por ciertas normas de procedimiento y de aplicación, las cuales se fundamentan en su buen desarrollo y pueden ser actualizadas en cualquier momento.

### **3.1. Combate de AKONG**

**Artículo 6.** En el AKONG, un combate es una disputa de fichas en el tablero de juego entre dos jugadores durante dos partidas consecutivas, con la intención de obtener en cada una de ellas el mayor número de fichas que permite tener la victoria sobre el adversario.

### **3.2. Partida de AKONG**

**Artículo 7.** Una partida es una parte o tiempo de los dos en los que se divide el combate de AKONG, que se realiza entre dos contrincentes con la intención de alcanzar una cantidad de fichas superior a la del adversario y poder obtener así la victoria.

### **3.3. El comienzo de la partida**

**Artículo 8.** El comienzo de la partida es la acción que se realiza entre dos jugadores, los cuales, se sientan en las dos partes laterales de los compartimentos de un tablero de juego. Teniendo en cuenta que en el inicio del juego cada casilla contiene cinco fichas, la partida se da por comenzada, cuando uno de los adversarios inicia la distribución de las cinco fichas que contiene cualquiera de las casillas de su parte, esto cuando se practica en momentos de ocio; pero en las competiciones un jugador inicia la partida cuando haya ganado el sorteo. Esta distribución de fichas se hace partiendo de derecha a izquierda de la posición de cada jugador, tirando una ficha en cada casilla, hasta agotar el número de fichas que tenía la casilla utilizada.

### 3.4. Desarrollo de una partida

Generalmente, la partida es iniciada por uno de los jugadores, mediante la distribución de las cinco fichas que contiene cualquiera de sus casillas; no obstante, en algunos sistemas de juego, no se puede comenzar con la casilla número siete o cabeza que corresponda al jugador.

**Artículo 9:** Durante el desarrollo de una partida, cada jugador busca mecanismos para obtener un banco de fichas, de forma que tenga una cantidad tal que le permita realizar con éxito una jugada simple, doble o múltiple según las posibilidades que encuentre a su alcance.

Durante el lance de juego, los dos jugadores utilizan técnicas que les permiten obtener mayor número de fichas que el adversario para poder vencerle. Para ello, cada jugador emplea una técnica que permite contrarrestar la del otro para que al final de la partida tenga un número de fichas superior al de su adversario.

En los momentos de ocio, el juego está lleno de expresiones de animación e intimidación de un jugador a otro, cuando los dos o uno de ellos lo desee. De la misma forma, los espectadores y otros jugadores que están en espera también pueden hacerlo.

La participación de un jugador en un combate se realiza por orden de llegada; es decir se guarda la cola. En las ciudades, debido a las actividades laborales, para que un jugador que ha llegado después que los demás, o está en la cola, pueda jugar antes de los que ha encontrado delante, puede invitar al ganador de un combate y tener acceso a poder jugar sus propias partidas. Si pierde en las dos partidas o empata frente a su adversario, puede seguir comprando las plazas de los siguientes jugadores tantas veces su intención sea consentida con el jugador de turno.

Por otra parte, el juego de AKONG en los momentos de ocio presenta una situación en la que, en una partida entre dos adversarios, los jugadores de espera intervienen soplando a uno o a los dos jugadores, comportamiento tipificado como anormal, porque en algunos casos suele traer conflictos bastante serios tales como insultos, peleas, amenazas, etc.

**Artículo 10:** En el juego de AKONG existen cuatro elementos esenciales que permiten ganar al adversario:

Utilizar una estrategia que contrarreste o anule la del otro.

Manejar muy bien las fichas para potenciar su almacenamiento en las casillas de la parte del tablero que le corresponda.

Saber controlar las fichas de las dos partes del tablero de juego.

Controlar continuamente y con mucha atención el contenido de las fichas almacenadas en su *Abahá* y en el del otro, para poder saber el número que falta por ganar, o en su defecto perder sin alcanzar un mínimo de 25 fichas.

En el sistema *Mpkwem*, en los momentos de ocio, durante el desarrollo de la primera partida, si uno de los adversarios no alcanza un mínimo de veinticinco fichas (25) queda automáticamente descalificado y se define que ha perdido por "empalme o *timbiang*".

### **3.5. Número de partidas previstas en un combate**

**Artículo 11:** Por norma general, el combate consta de dos partidas de un tiempo máximo de 15 minutos cada una. En caso de empate, las demás partidas pueden ser jugadas, cuando se requiere que uno de los dos jugadores sea el ganador, tanto en los momentos de ocio como en las competiciones.

### **3.6. Recuento de las fichas de una casilla**

**Artículo 12:** El recuento puede ser llevado a cabo:

a) Por el propio jugador, abriendo la mano a la vista de los jueces.

b) Por su adversario, a ojo o con el dedo. Además, el propio jugador lo puede hacer por su contrincante cuantas veces lo requiera, acción que también evita una jugada falsa que puede provocar la sustracción o la adición de una ficha en esa casilla, con la intención de poner ese banco de fichas en situación difícil para su correcta utilización.

### 3.7. Obtención de fichas de la parte contraria

**Artículo 13:** Un jugador podrá llevarse las fichas de la parte contraria siempre que coincida con su jugada simple, doble o múltiple, según las normas de juego. Para ello, se considera una:

**Jugada simple,** cuando se obtienen las fichas del contrario utilizando una casilla de menos de ocho fichas.

**Jugada doble,** cuando el jugador obtiene las fichas de su adversario utilizando una casilla que contiene de 15 a 20 fichas.

**Jugada múltiple,** cuando el jugador obtiene las fichas de su adversario utilizando una casilla que contiene de 15 a 20 fichas, de 22 a 27 fichas o de 29 a 34 fichas.

RABO •• •••	••• ••	••	••••• ••••• ••••• ••	••• ••	••	••• ••
ALMACÉN JUGADOR 1					ALMACÉN JUGADOR 2	
CABEZA •• ••	•	••• ••	••	•••	•	••••• ••••• •••

### 3.8. Resultado de la partida

**Artículo 14:** Según las normas de juego debidamente establecidas, durante el desarrollo de una partida se pueden dar los siguientes resultados:

a) **Victoria:** cuando uno de los dos jugadores tenga 40 ó más fichas y para el sistema *Mpkwem* cuando el jugador tiene más de 35 fichas.

b) **Pérdida:** cuando un jugador no ha podido cosechar el mínimo establecido de 35 fichas.

Las pérdidas, pueden ser:

- i) *Normales*, cuando el jugador haya cosechado más de veinticinco (25) fichas.
  - ii) *Deficientes*, cuando el jugador haya cosechado por lo menos veinticuatro (24) fichas.
  - iii) *Por caso especial, "Equiongok" o de nulo rendimiento*, cuando el jugador no haya podido cosechar ni una sola ficha de las setenta que contiene el tablero de juego.
- c) **Empate**: cuando ambos han alcanzado treinta y cinco (35) fichas.
- d) **Nulo**: una partida es anulada si se observa falta leve que afecte la moral del otro jugador, o falta grave manifiesta.

### 3.9. Sistema de remate

**Artículo 15:** Se llama así a la jugada que resulta al introducir la ficha número 15 en una casilla de juego, dando como resultado la última jugada de su contrincante. Consecuentemente, vacía todo el contenido de las fichas de su parte y más tarde procede a la distribución exitosa de las fichas contenidas en dicha casilla.

### 3.10. Violación de una casilla con fichas (Awiñ Ndáha)

**Artículo 16:** La violación de una o más casillas de un adversario es una acción técnica en la que un jugador procede a la distribución de las fichas de una o varias casillas en su parte del tablero de juego en las que se pueden sustraer fichas.

*Esta casilla era 17, comía en 4ª*

*Esta casilla tiene menos de 15 fichas, no come pero las saca para violar las de su contrincante.*

Cuando te obliga avanzar la cabeza (7) habida cuenta que no queda otro remedio.

JUGADOR 2

1 ••••• • →	2 • →	3 ••	4	5 • →	6 • →	7
ALMACÉN JUGADOR 1						ALMACÉN JUGADOR 2
7 • CABEZA	6	5	4	3	2	1 RABO

JUGADOR 1

El jugador 2 salió de la casilla 5 hacia la 6, y no tenía otro sitio para jugar que te podía pasar y aún quedan 11 fichas. Así el jugador 1 puede utilizar su cabeza con dos fichas aún sin comer. Por otra parte, violar con derecho es cuando el contrincante solo dispone de un Banco que no come, es decir, 13 ó 14 para evitar que su adversario sea el beneficiario de su mala situación.

## **4. EL JUEGO DE AKONG EN MOMENTOS DE OCIO**

Tal como se ha dicho anteriormente, según la tradición de la etnia Fang, el AKONG es un juego individual que se practica entre dos adversarios, sin discriminación de sexo y edad, para divertirse en momentos de ocio; debido a su evolución ya se ha convertido en un juego de competición. Tanto en el sector urbano como en el rural, la práctica del AKONG es gratuita para todos sus aficionados.

### **4.1. Victoria de un jugador**

**Artículo 17:** Se considera que un jugador ha ganado a su adversario, cuando ya ha obtenido el número mínimo de fichas que certifican la victoria de una partida, de acuerdo a las normas establecidas en el sistema de juego que utilizan. Si vuelve a tener la misma situación en la segunda partida o llega a un empate, este jugador ya ha vencido a su adversario. En el caso de que el adversario también llegue a ganar la segunda partida, el resultado sería de empate.

### **4.2. Un jugador vencido**

**Artículo 18:** Se considera que un jugador ha sido derrotado por su adversario, cuando no ha obtenido el número mínimo de fichas para empatar.

### **4.3. Los equipos o clubes de Mekong**

**Artículo 19:** Teniendo en cuenta la constante evolución del juego de AKONG, surge la necesidad de organizar equipos o clubes de *Mekong*, tanto en el sector urbano como en el rural. Los cuales deberán tener la siguiente estructura:

- Un Presidente.
- Un Vice-Presidente.
- Un Secretario.
- Un máximo de cuatro árbitros.
- Un máximo de 20 jugadores.

Estas estructuras, facilitan la gestión de los juegos en tiempos de competición, cuando las circunstancias lo permiten, ya que a nivel individual resulta un poco difícil la coordinación con cada jugador de una manera independiente. También se pueden realizar encuentros entre diferentes pueblos o regiones.

#### **4.4. Inscripción de un jugador en un equipo o club**

**Artículo 20:** La integración de un jugador en un equipo o club no le impide formar parte del equipo de su barrio, comunidad de vecinos o consejo de poblado donde reside; es decir, que el jugador puede afiliarse libremente al equipo que mejor le convenga y en el momento que lo estime oportuno y jugar libremente representando a su localidad.

## 5. EL JUEGO DE AKONG EN LAS COMPETICIONES

Después del tratado de San Ildefonso de 1778, el AKONG conoce momentos de transformación. A partir del 3 de Agosto de 1979 es precisamente cuando el AKONG llega a su plenitud, pudiendo organizar el Juego del AKONG a nivel de competiciones, tanto en las fiestas locales y nacionales, así como en los momentos que los patrocinadores la desean organizar; en efecto, el juego de AKONG no es estático, sino dinámico, porque está en constante evolución.

### 5.1. Preselección de los jugadores

**Artículo 21:** Cada equipo o club podrá disponer de un número máximo de jugadores. En los momentos de competiciones se podrá seleccionar a un máximo de 6 jugadores si así lo estima pertinente el contingente organizador.

### 5.2. Condición de admisión de un jugador en una competición

**Artículo 22:** Un jugador es admitido en una competición, cuando haya sido seleccionado en su equipo o club mediante el sistema de eliminatorias. Su nombre y apellidos deben aparecer en la lista que el responsable del equipo haya traído a la Comisión Organizadora para la inclusión en la lista general de los participantes en la competición.

### 5.3. Normas que rigen en las competiciones de AKONG para el jurado y para los jugadores

**Artículo 23:** Durante el desarrollo de las competiciones, son condiciones indispensables:

- 1) El sistema de juego es el *Mpkwem*
- 2) Estar debidamente inscrito en la lista de preselección de su equipo o club (*Abahá Mekong*).
- 3) Presentación de los documentos personales al jurado antes del inicio del combate.
- 4) El juego constará de dos partidas de un tiempo máximo de 15 minutos cada una.
- 5) Por norma general del sistema *Mpkwem*, se gana la partida con diferencia de una sola ficha.

6) Las partidas serán dirigidas y observadas por dos jueces o árbitro, uno principal y otro auxiliar y ninguno de ellos podrá hacer caso omiso de las decisiones del otro en cuanto a la aplicación de las normas de juego establecidas.

7) El recuento puede ser llevado a cabo por el propio jugador, abriendo la mano a la vista de los jueces; por el contrario, el propio jugador lo hará por su contrincante cuantas veces lo desee, siempre que lo haga a la vista de los jueces.

8) A juicio de los jueces o árbitros se declararán los siguientes resultados:

**Victoria:** cuando uno de los dos jugadores haya obtenido un mínimo de 36 fichas.

**Empate:** cuando ambos tengan 35 fichas cada uno.

**Nulo:** cuando se observe falta leve que afecte la moral del otro jugador, o falta grave manifiesta.

9) En las competiciones oficiales, cuando en las dos partidas normales nadie resulte vencedor, se podrán jugar cuantas partidas sean necesarias hasta que uno de los dos adversarios resulte ser el ganador. En las competiciones, cuando en las dos partidas normales y en la tercera de desempate nadie resulte vencedor, se podrán jugar cuantas partidas sean necesarias hasta que uno de los dos adversarios resulte ser el ganador.

10) Durante el desarrollo de las partidas, los jugadores de espera y los espectadores estarán muy alejados de los jugadores en combate, ya que está prohibido soplar a un jugador durante el combate.

11) Se podrá declarar vencido al jugador que robe o esconda una ficha de las 14 casillas de juego o de las casillas grandes (almacén), o bien al jugador que manifieste una conducta antideportiva hacia el contrincante.

## 5.4. Los emparejamientos

**Artículo 24:** Los combates de las competiciones están sujetos a previos emparejamientos, los cuales se realizan de manera aleatoria; de tal forma que los nombres de los participantes son escritos en un papel, se recortan en papelititos, se envuelven en público y se remueven, más tarde se llaman a dos niños sin distinción de sexo para que vengán abrir estos papelititos envueltos. Para ello, la secuencia adoptada es que el nombre que aparezca en el primer papelito envuelto y escogido por un niño juega

con el nombre que aparezca en el siguiente y así sucesivamente hasta que se agoten los papelitos. A excepción de la final, este procedimiento es el utilizado en todas las fases, sea la fase eliminatoria, octavos de final, cuartos de final y semifinal. Este sistema de emparejamiento se ha adoptado en las competiciones para evitar las quejas de los jugadores.

**Artículo 25:** El inicio de la primera partida entre dos jugadores da lugar mediante un sorteo, el que gana es el que inicia el juego.

## 5.5. El Jurado

**Artículo 26:** En las competiciones de AKONG, el Jurado es el Órgano de coordinación entre los jugadores y los patrocinadores.

**Artículo 27:** Sus miembros están constituidos por los jueces o árbitros, se encargan de controlar e inspeccionar el desarrollo de las partidas previstas en las competiciones y en cada partida anotan el resultado obtenido por los dos jugadores y sujetos a tomar las decisiones correspondientes en caso de observar una jugada dudosa.

**Artículo 28:** De la misma forma, el Jurado tiene la competencia de determinar los tableros de juego a utilizar durante el desarrollo de las partidas; no permitirá que un jugador proceda a amenazas ni insultos que atenten contra la moral del adversario.

**Artículo 29:** Los jueces o árbitros, tienen la facultad de anular una partida, y autorizar la jugada de una nueva partida, en caso de alguna anomalía.

**Artículo 30:** Tienen igualmente la facultad de adoptar cualquier decisión en cualquier punto que no esté especificado en el presente documento. Dirigirán las partidas ateniéndose a las normas establecidas para el juego de AKONG en las competiciones. Podrán detener la partida por un tiempo o definitivamente cuando las circunstancias lo requieran.

## 5.6. Los patrocinadores

**Artículo 31:** Los patrocinadores, son personas físicas, jurídicas e instituciones públicas que promueven la cultura del AKONG en Guinea ecuatorial, mediante su asistencia financiera en las competiciones con ocasión a las fiestas locales y nacionales, así como en cualquier momento que lo estimen conveniente. Por otra parte, velan en disponer de un documento escrito sobre el juego de AKONG, para su difusión a nivel nacional e internacional.

## 6. PROHIBICIONES DEL JUEGO AKONG (Bikibiakong)

**Artículo 32:** 1) Desde la cabeza no se puede andar con una ficha, al menos que la deposites en tu almacén, que es el caso de fichas huérfanas.

**Artículo 33:** 2) No se come en el rabo a no ser que se parta de otras casillas, tampoco hasta la cabeza si no existe un obstáculo de rabo a la casilla nº 6.

3) Desde la cabeza no se puede jugar salvo casos especiales.

**Artículo 34:** 4) No se puede comer una (1) ficha, ni cinco (5), porque son obstáculos. La casilla vacía también es un obstáculo o barrera.

**Artículo 35:** Está totalmente prohibido extraer fichas del almacén del adversario o de cualquier otra casilla de su parte..

5) Es norma que avance su banco cuando dispones de 15 fichas ya, porque es obligatorio aunque tu contrincante te coma al máximo partiendo desde su cabeza ya que en tal caso no la puede violar.

JUGADOR 2							$+ \cdot = 4 \rightarrow$
•	•					•••	
ALMACÉN JUGADOR 1			ALMACÉN JUGADOR 2				
CABEZA	••••• ••••• •••••	•	•	•	•	• RABO	

$\leftarrow 15 (13 \text{ circuito} + 2 = 15)$  JUGADOR 1

6) Una vez que ya se ha reducido a 9 fichas la partida finaliza inmediatamente.

7) Se gana a partir de 5 fichas menos de esto se considera empate, salvo previo acuerdo. Es cuando se considera ganado con 1,2,3 ó 4 fichas.

## 7. VOCABLOS USUALES EN EL JUEGO DE AKONG

1) **Abahá mekong:** Es un lugar de concentración reconocido, pero no reglamentado, donde en los momentos libres, los jugadores aficionados se concentran para hacer sus entrenamientos de AKONG y los interesados lo practican.

2) **Mekong:** Es el plural de AKONG.

3) **Casilla (Ndáha):** Hay 7 por cada lado, un juego de Akong, tiene un total de 14 casillas, al comienzo de la partida, cada una contiene 5 fichas.

4) **Cabeza:** Es la casilla número 7 y última de cada parte de un compartimento del tablero de juego, empezando de derecha a izquierda de la posición de cada jugador.

5) **Rabo o pie:** Es la casilla número 1 y última de cada última de cada parte de un compartimento del tablero de juego, empezando de derecha a izquierda de la posición de cada jugador.

6) **Almacén o depósito de fichas (Ndá Mengok o Abáha):** es cada una de las casillas o casillas grandes, situadas en medio de los dos extremos del tablero de juego, a la izquierda de cada jugador, donde guarda las fichas ganadas para llevar a cabo el recuento.

7) **Banco (Yini o Yim):** Es el mayor recurso con que cuenta un jugador, allí guarda las fichas con el propósito de realizar exitosamente una jugada, sea simple, doble o múltiple y poder obtener las fichas de su adversario. El banco de fichas deja en apuros al contrincante, le desconcierta por efecto de su táctica, procurando llegar a feliz término con sus planes. En esas condiciones, se apodera del terreno contrario que prácticamente no dispone de defensas necesarias y puede obtener libremente las fichas con mayores arrastres (llamados también sahariana o chaqueta), es decir, desde la sexta casilla hasta la primera y sin ningún tipo de obstáculo que se interponga en el camino. En estas situaciones, las chaquetas se diferencian según la jugada sea doble o múltiple.

En una chaqueta de jugada doble, se cosecha un mínimo de 18 fichas, en una múltiple, se cosecha un mínimo de 24 y un máximo de 24 fichas a la vez.

8) **Circuito (una casilla con 14 fichas):** Se considera circuito, una casilla que contiene 14 fichas; es decir, no es apta para hacer una repetición, para ello le sobra una ficha porque solo es capaz de distribuir sus fichas en las 13 casillas que contienen los dos compartimentos, a excepción de la casilla nº 14, que es su punto de partida; para ello, la ficha sobrante se denomina huérfano «*olohá*», que es la que el jugador deposita en su almacén de fichas.

JUGADOR 2

14 RABO ••	15 • •	•	• •	•• •• ••	•	CABEZA • •
ALMACÉN JUGADOR 1						ALMACÉN JUGADOR 2
CABEZA • ••	15	••••	•• ••	•• •••	•••• ••••	RABO •• •••

JUGADOR 1

9) **Huérfano, resto o sobrante (Olohá):** es la ficha restante tras el circuito más una, dos o tres repeticiones (este último caso es muy poco frecuente). Se producen en estos casos 14, 21 y 28, casos estos en los que siempre sobra una.

• 5	• 6	• 7	• 8	• 9	• 10	• 11
14 sobra						ALMACÉN JUGADOR 2
• 4	• 3	• 2	• 1	14	• 13	• 12

● 14 ● 5	● 15 ● 6	● 16 ● 7	● 17 ● 8	● 18 ● 9	● 19 ● 10	● 20 ● 11
↓ 21 sobra ↓ ALMACÉN ↓ JUGADOR 1				ALMACÉN JUGADOR 2		
● 4 ●	● 3	● 2	● 1	21	● 13	● 12

● 21 ● 5	● 22 ● 6	● 23 ● 7	● 24 ● 8	● 25 ● 9	● 26 ● 10	● 27 ● 11
28 sobra						
● 4 ●	● 3 ●	● 2 ●	● 1 ●	28	● 13 ●	● 12 ●

10) **Repetición:** Cuando has realizado el circuito y comienza de nuevo en el rabo de tu contrincante. La repetición solo se hace en la parte del adversario. Los siguientes obstáculos pueden encontrarse en siguientes repeticiones:

- 3 fichas forman obstáculo a una repetición.
- 2 fichas forman obstáculo a 2 repeticiones.
- 1 ficha forma obstáculo a 3 repeticiones.

11) **Obstáculo o barrera:**

- 1) No se pueden comer 5 fichas en una casilla
- 2) No se puede comer 1 ficha en una casilla
- 3) A partir de 13 fichas es circuito, ya viene la repetición; para ello, cuando una casilla tiene un mínimo de 3 fichas, esta casilla ya es

un puente, a partir de 20 fichas ya viene la segunda repetición, 2 fichas ya son un puente y a partir de 30 fichas ya viene la tercera repetición, por tanto, 1 ficha ya es un puente.

Se puede hacer obstáculos de rabo hasta la 6ª casilla. Se puede hacer banco en cualquiera de las casillas de rabo a cabeza. Los obstáculos o barreras dependen de las jugadas simples, dobles y múltiples.

12) **Comer u obtener fichas en la parte contraria (Adji):** Se come a partir de 2 hasta 4 fichas, según los siguientes casos:

1) Del rabo, casilla número 1 a la casilla nº 7.

2) No se come el rabo (casilla número 1). salvo que vaya arrastrado con otras casillas.

3) No se come hasta la cabeza (casilla número 7) cuando no existe un obstáculo o puente en una de las casillas anteriores a la misma.

4) Comer a 13 es hacer el circuito A más una repetición.

5) Comer a 19 libres (coser la chaqueta).

**Circuito**

JUGADOR 2

+ • = 4 →

• 14 • 5	• 15 • 6	• 16 • 7	• 17 • 8	• 18 • 9	• 19 • 10	• 11
ALMACÉN JUGADOR 1			ALMACÉN JUGADOR 2			
• 4 CABEZA	• 3	• 2	• 1	••••• ••••• •••••	• 13	• 12 RABO

← 1

JUGADOR 1

6) Comer a 20, es hacer el circuito B más dos repeticiones. Las repeticiones solo se hacen en la línea del contrincante.

7) Comer a 27, (es un caso muy poco frecuente) se trata de hacer el circuito C más tres repeticiones. En cada caso 3 fichas son barreras A; 2 fichas son barreras B; 1 ficha es barrera C.

**13) Control escrupuloso de fichas (Bicurya o Bicurga):**

Esta tarea es realizada por los jugadores en la plena actividad de juego para amontonar las fichas y obtener los almacenes (yini) de beneficio y en fase final de una partida cuando los jugadores ya no disponen de ellos.

JUGADOR 2

Comer sin obstáculo (pie) menos del pie x

RABO •••	•• ••	•• ••	•••••• ••••••	••	••• •••	CABEZA •
ALMACÉN JUGADOR 1					ALMACÉN JUGADOR 2	
•• CABEZA	•••	•••••• •••••• ••••••	••	•	•••••	••••• ••••• ••••• RABO

JUGADOR 1

JUGADOR 2

Comer con obstáculo

•• •	••	•••••• Obstáculo	••	••••	•• •	
ALMACÉN JUGADOR 1					ALMACÉN JUGADOR 2	
•• CABEZA	••• ••••	••	••••••	•••••• •••••• ••••••	•	••••• RABO

← 1

JUGADOR 1

## CONCLUSION

El presente documento supone el primer reglamento escrito del juego de Akong, que desde tiempos inmemoriales se ha venido recogiendo oralmente de padres a hijos, de generación en generación. Asimismo supone un hecho de gran importancia, pues, a partir de este momento quedan registradas sus normas de juego en 35 artículos, que podrán ser aplicados por los jueces o árbitros en cualquier modalidad de competición y los jugadores acatarán dichas normas en el momento de su inscripción.

Es de señalar que en este documento, las normas de juego establecidas constituyen la parte teórica del juego; no obstante, es de suma importancia presenciar los combates en directo, lo que permite a los interesados completar las lagunas que han podido haber tenido en la parte teórica.

Además, conviene dejar claro que la totalidad de las secuencias del desarrollo de juego no están recogidas en el presente documento, ya que el AKONG es un juego muy complejo; esto significa que este documento contiene las reglas y procedimientos esenciales.

Nuestros agradecimientos van dirigidos a los guineanos aficionados y con mayor experiencia en el juego de AKONG: Agapito Ona, Miguel Abaga Nsono, Santiago Edu Mokoko y José Abeso Ondo Ofá. También a los intelectuales Don Rosendo Ela Nsue, Don Leandro Mbomio Nsue y Don Pancraccio Esono Mitogo Obono. Por otra parte, se agradece igualmente a Don Francisco Maqueda por su constante apoyo al juego, mediante el financiamiento de competiciones y como participe al fomento de la elaboración de un documento escrito para el AKONG. Finalmente, y de una manera muy especial, estos agradecimientos se hacen extensivos a los Centros Culturales Españoles de Malabo y Bata, como protagonistas del constante apoyo y fomento de la cultura ecuatoguineana en general, y de una manera particular a las actividades relacionadas con el Juego de AKONG, tanto en los momentos de ocio, como en la organización y financiación de las competiciones; así como la iniciativa, elaboración, edición y publicación de un reglamento de este juego.





EMBAJADA  
DE ESPAÑA  
EN GUINEA ECUATORIAL



AGENCIA ESPAÑOLA  
DE COOPERACIÓN  
INTERNACIONAL  
CENTRO  
CULTURAL