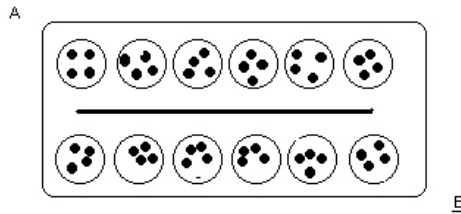


Oware

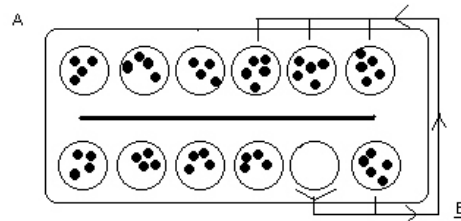
Oware (oder Wari, Kalah) ist eines von vielen ähnlichen Spielen, die in den verschiedensten Teilen der Welt gespielt werden. Sie sind gemeinhin als Mancala-Spiele bekannt und wurden vor Tausenden von Jahren bereits in Ägypten gespielt, wo man eingemeißelte Spielbretter in den Steinen der Cheopspyramide und jenen der Tempel von Luxor und Karnak gefunden hat. Das Spiel breitete sich nach Asien und Afrika aus, wo die Araber gewisse Varianten entwickelten, und so überlebte es alle Epochen der ägyptischen Geschichte. Reisende aus Europa lernten es im 19. Jahrhundert in den Cafes von Kairo kennen, wo es üblich war, dass der Verlierer den Kaffee bezahlte, der während des Spiels getrunken wurde. Afrikanische Sklaven brachten Mancala nach Surinam und Westindien, wo es unverändert weiter bestand. In einigen Gegenden des heutigen Afrika spielen Kinder dieses Spiel in Mulden, die sie einfach in die Erde scharren.

Spielregeln:

Das Oware-Brett hat 6 Spielmulden auf jeder Längsseite (und eventuell je eine Gewinnmulde an beiden Enden). Jeder der beiden Spieler besitzt je eine Längsseite. Zu Beginn werden in jeder der 12 Spielmulden 4 Steine (Erbsen, Bohnen) gelegt.



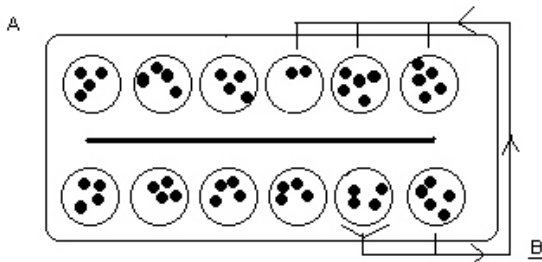
Zuerst wird entschieden, wer als erstes beginnt. Der erste Spieler (in diesem Fall Spieler B) nimmt alle Steine aus einer beliebigen Mulde seiner Seite und verteilt sie einzeln rechts herum (gegen den Uhrzeigersinn) in die folgenden Mulden. Dabei gelangen, je nach Lage der Startmulde, durchaus auch Steine zum Gegner hinüber. Wenn zum Beispiel der Spieler B die Steine aus seiner vierten Mulde von links spielt, wird danach das Brett so aussehen:



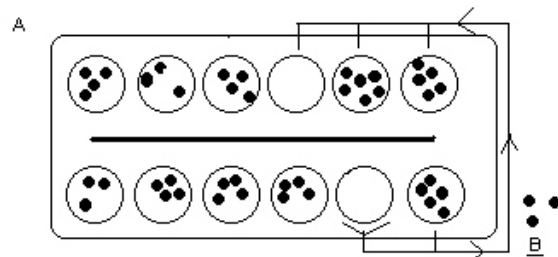
Jetzt leert Spieler A die 4 Steine aus einer Mulde seiner Seite. So wechselt der Inhalt der Mulden ständig.

Wie man Steine gewinnt:

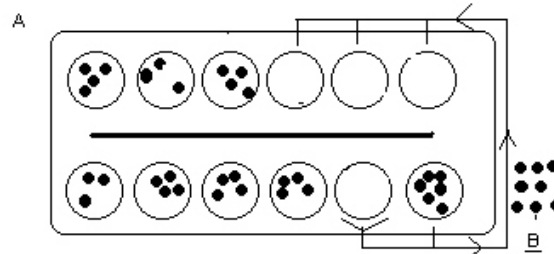
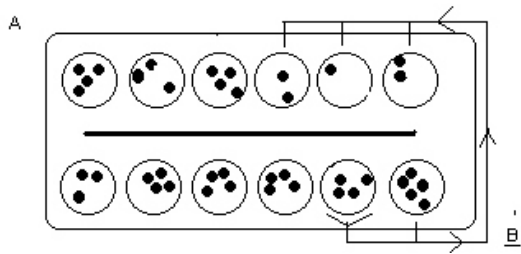
Es geht darum, Steine auf der gegnerischen Seite zu erobern. Dies geschieht, wenn der letzte Stein eines Zugs in eine Mulde des Gegners fällt, die 1 oder 2 Steine enthält. Zusammen mit eigenem Stein sind es also 2 oder 3 Steine, die dann erobert sind.



Die so gewonnenen Steine kommen in die Gewinnmulde rechts vom Spieler, bzw. werden beiseite gelegt.



Hat der gegnerische Spieler in den vorherigen Mulden auch jeweils nur 1 oder 2 Steine, gewinnt der Spieler, der am Zug ist, auch diese (und seine eigenen Steine). In diesem Fall gewinnt Spieler B 8 Steine (5 gegnerische und 3 eigene Steine).



Das Spiel ist aus, wenn ein Spieler mindestens 25 Steine gewonnen hat (Unentschieden bei 24:24).

Weitere Regeln:

Wenn Spieler A nicht ziehen kann, weil er keine Steine hat, und Spieler B ist dran, muss Spieler B ihm Steine zuspielen. Kann Spieler B dies nicht, weil keine seiner Mulden ausreicht, um auf die gegnerische Seite zu kommen, gewinnt Spieler B alle seine Steine und damit meist auch das Spiel.

Es kann vorkommen, dass ein Spieler mehr als 12 Steine in seiner Mulde hat. Will er diese leeren, kommt es zu einer Übrückung. Dabei ist zu achten, dass die 12er-Mulde dann ausgelassen wird, sie bleibt dann also leer.

Sind nur noch wenige Steine auf dem Brett, können die Spieler die Partie freiwillig beenden, indem sie die letzten Steine teilen. Jeder gewinnt dann die Steine seiner eigenen Seite.