

Mancala

Beim afrikanischen Mancala hat jeder Spieler sechs Spielmulden + eine Gewinnmulde auf seiner Seite. In jede Spielmulde kommen zu Anfang 4 Steine (Bohnen, Samen...), gezogen wird gegen den Uhrzeigersinn, wobei jede Spielmulde mit einem Stein bedacht wird. Zieht man mit mehr als 11 Steinen und kommt wieder bei der soeben entleerten Mulde an, wird diese übersprungen.

Fällt nun der letzte Stein eines Zuges in eine Mulde auf gegnerischer Seite, in der 1 oder 2 Steine liegen, so wird der Inhalt (samt dem zuletzt eingeworfenen Stein) in die eigene Gewinnmulde gepackt. Befindet sich direkt vor der ausgeräumten Mulde eine weitere - gegnerische - Mulde mit genau 2 oder 3 Steinen, darf diese ebenfalls ausgeräumt werden, das gleiche gilt für die nächste davor u.s.w..

Das Spiel ist zuende, sobald ein Spieler keine Steine mehr zur Verfügung hat, und auch sein Gegner keine Möglichkeit mehr hat, ihm einen Stein herüberzuspielen.

EL PUENTE

EL PUENTE ist eine Organisation des Partnerschaftlichen Handels. Als "Brücke" zwischen Nord und Süd unterstützt und fördert EL PUENTE Kleinbetriebe und Genossenschaften in Entwicklungsländern durch Import und Vertrieb ihrer Produkte in der Bundesrepublik Deutschland. Begleitend zum Warenhandel betreibt EL PUENTE entwicklungspolitische Öffentlichkeits- und Bildungsarbeit.



EL PUENTE

www.el-puente.de
info@el-puente.de

Oware / Congklak / Mancala ...



Oware, auch als Wari, Congklak, Mancala, Dakon oder Kalahar bekannt, stammt ursprünglich aus Ägypten. Dort fand man sogar eingemeißelte Spielbretter in den Steinen der Cheopspyramide und der Tempel von Luxor und Karnak. Reisende aus Europa lernten das Spiel im 19. Jh. in Kairoer Cafés kennen, wo es üblich war, daß der Verlierer den Kaffee bezahlte.

Von Ägypten aus verbreitete sich das Spiel über ganz Afrika und gelangte - v.a. durch afrikanische Sklaven - bald auch nach Asien und Amerika. Dabei entwickelten sich die verschiedensten Varianten. In Surinam etwa wird eine Abart des Owa-re von Trauernden einen Tag vor dem Begräbnis gespielt, um den Geist des Verstorbenen zu erfreuen. Bei Sonnenuntergang allerdings muß das Brett verschwunden sein, sonst nimmt der Geist die lebenden Spieler mit sich.

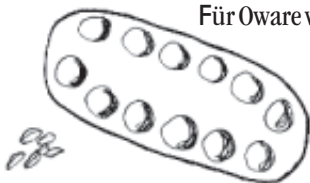


Bronzstatue aus Ghana

Vorbereitung / Ziel

Alle Varianten sind für zwei Spieler ausgelegt. Diese sitzen sich gegenüber, das aufgebaute Spielbrett zwischen sich. Ziel ist es, durch den jeweils günstigsten Zug gemäß den Regeln möglichst viele Steine für sich zu gewinnen. Um auszuknobeln, wer beginnt, verbirgt ein Spieler hinter seinem Rücken einen Stein in einer Hand und hält dann beide Hände nach vorne. Tippt der Andere nun auf die Faust, in der sich der Spielstein befindet, darf er das Spiel eröffnen.

Oware



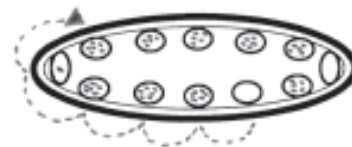
Für Oware wird ein Brett mit 12 Mulden benötigt. Die Spielsteine (z.B. Samenkapseln) werden gleichmäßig verteilt, sodaß vier Kapseln in jeder Mulde liegen.

Der erste Spieler leert eine beliebige Mulde und verteilt die Spielsteine gegen den Uhrzeigersinn auf die folgenden Mulden - jeweils eine Kapsel pro Vertiefung. Der andere Mitspieler verfährt ebenso. Endet die Verteilung in einer Mulde, in der dann - mit dem soeben dazugekommenen Stein - genau 2 oder 3 Steine liegen, darf man den Inhalt der Mulde herausnehmen und für sich behalten. Liegen in den vorhergehenden Mulden nach dem Zug ebenfalls genau 2 oder 3 Samenkapseln, so dürfen auch diese herausgenommen werden - solange, bis eine Mulde mit mehr oder weniger Kapseln kommt. Gewonnen hat natürlich, wer die meisten Spielsteine für sich verbuchen konnte.

Congklak, Kalahar ...

Bei dieser Spielvariante bekommt jeder Spieler die vor ihm liegenden 5 Mulden + die jeweils links davon liegende Gewinnmulde - die "Bar" - zugeteilt. Nun werden alle Mulden bis auf die Bars mit je 5 Spielsteinen (z.B. Muscheln) gefüllt.

Der erste Spieler beginnt, indem er aus einer beliebigen Mulde seiner Seite die Steine herausnimmt und im Uhrzeigersinn einzeln in die folgenden Mulden verteilt. Passt er dabei seine eigene Gewinnmulde, wird auch hier eine Muschel abgeladen. Die gegnerische Bar hingegen wird prinzipiell ausgelassen.



Liegen in der letzten Mulde Muscheln, so werden diese entnommen, um mit ihnen den Rundgang nach dem gleichen Prinzip fortzusetzen. Seitenwechsel ist erst dann, wenn bei einem Zug der letzte Spielstein in der eigenen Bar oder einer leeren Mulde landet. In diesem Fall darf sowohl dieser einzelne Spielstein als auch der Inhalt der gegenüberliegenden Mulde - egal wem sie gehört - in die eigene Gewinnmulde gepackt werden. Das Spiel endet, wenn einer der Spieler nicht mehr genügend Steine in seinen Mulden hat, um die eigene Bar oder die gegenüberliegende Seite zu erreichen.

Beachte: Begonnen werden kann ein Zug immer nur von der eigenen Seite aus.