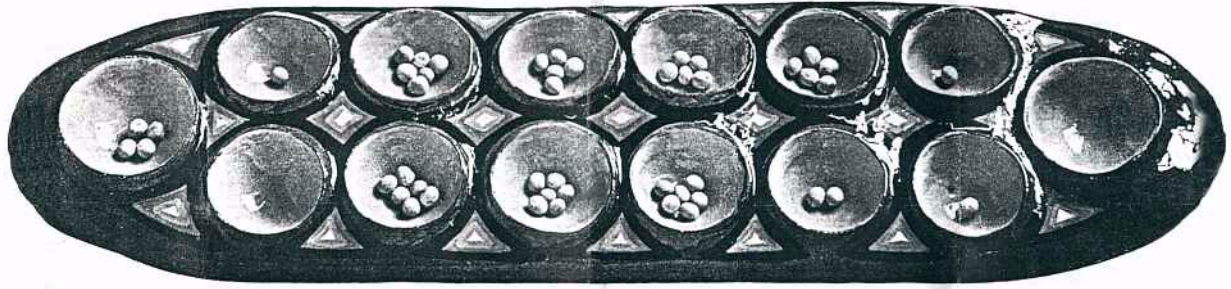


KALAH



Spielbeschreibung:

Das Spielmaterial besteht aus einem länglichen Holzbrett mit 12 runden Vertiefungen, die in zwei Reihen angeordnet sind. Zwei größere Vertiefungen an den beiden Enden des Spielbretts (Gewinnmulden = Kalahas) beherbergen im Spielverlauf die Siegpunkte in Form von Kugeln (Bohnen). Zu Beginn werden je 6 Bohnen pro Mulde verteilt. (Das Spiel kann mit 3, 4, 5 oder 6 Steinen gespielt werden. Je mehr Steine bei Spielbeginn pro Mulde gesetzt werden, desto interessanter wird die Begegnung.)

Das Spielbrett wird längs zwischen die Spieler gelegt. Jedem Spieler ist so eine Gewinnmulde zugeordnet und auch eine der Reihen mit den kleineren Mulden, nämlich jeweils die linke Reihe.

Beide Spieler kommen nun abwechselnd an die Reihe und versuchen durch vorausschauendes und abgewogenes Verteilen der Bohnen sowohl eigene als auch fremde Bohnen zu gewinnen und in der eigenen Gewinnmulde zu sammeln.

Beginn

Der erste Zug wird durch Los bestimmt: Ein Spieler hält dem anderen beide Fäuste hin, eine leer, die andere mit einem Stein. Wählt der Gegner den Stein, darf er beginnen.

Der Spieler, der an die Reihe kommt, nimmt alle Bohnen aus einer beliebigen Mulde seiner Seite und verteilt diese einzeln entgegen dem Uhrzeigersinn auf die folgenden Mulden. Beim Verteilen wird auch die eigene, nicht aber die gegnerische Gewinnmulde berücksichtigt!

Diese Art Bohnen in seine Gewinnmulde zu bekommen alleine wäre etwas zu einfach und auch zu langweilig, daher sind noch folgende 2 Regeln zu beachten:

2 Hauptregeln

1. Fällt die letzte Bohne eines Spielers beim Verteilen gegen den Uhrzeigersinn in die eigene Gewinnmulde, darf dieser Spieler sofort noch einen Zug durchführen. Dieser Vorgang kann sich durchaus auch mehrere Male hintereinander wiederholen.
2. Fällt die letzte zu verteilende Bohne in eine leere Spielmulde der eigenen Seite, dürfen alle Bohnen aus der eigenen und der gegenüberliegenden gegnerischen Mulde entnommen und in die eigene Gewinnmulde gelegt werden und der Zug ist damit beendet.

- Variante: Regel 2. gilt nur nachdem die gegnerischen Mulden bedient wurden. Tip: Mit 13 Steinen kann man eine gesamte Runde spielen und der letzte Stein fällt in die inzwischen leere Ausgangsmulde).
- Variante Zusatzregel: Wenn man seine letzte Bohne in eine gegnerische Mulde legt so daß sich dort insgesamt 2 oder 3 Bohnen befinden, dann darf der Inhalt dieser Mulde in die eigene Kalaha gegeben werden. Wenn die davor liegende Mulde auch diese Bedingung erfüllt (2 oder 3 Steine), dann darf auch diese geleert werden. Ebenfalls die davor, so daß insgesamt maximal 3 Mulden zu maximal 3 Steinen geleert werden können.
- Variante: Die Mulde, aus der die Steine entnommen wurden, wird beim Verteilen ausgelassen. Das kann nur passieren, wenn sich mehr als 12 Steine darin befunden haben.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Bohnen mehr in den Mulden seiner Seite hat.

- Endvariante 1: Der Spieler, der alle Steine weggespielt hat, darf die restlichen in seine Kalaha geben. Das Fertigmachen hat so einen gewissen Bonus (Verstärker). Spannender ist die andere Variante:
- Endvariante 2: Der Spieler, der das Spiel nicht beendet hat, darf nun noch alle Bohnen auf seiner Seite in seine Gewinnmulde legen, anschließend werden die Bohnen gezählt und der Spieler der die meisten Bohnen in seiner Kalaha(Gewinn)mulde sammeln konnte ist der Gewinner. Dies eröffnet die verschiedensten taktischen Möglichkeiten. Man kann versuchen, den Gegner "auszuhungern", indem man versucht, möglichst wenige Bohnen in dessen Mulden zu legen. Auf diese Art kann man erreichen, daß der Gegner das Spiel mangels Bohnen auf seiner Seite beenden und einem die Bohnen auf der eigenen Seite überlassen muß.

Allerdings besteht natürlich die Gefahr, daß die eigenen, gut gefüllten, Mulden dem Gegner in die Hände fallen, wenn seine letzte zu verteilende Bohne in einer seiner leeren Mulden landet. Also muß man auch darauf achten, leer Mulden des Gegners zu füllen oder eigene Mulden, die einer leeren des Gegners gegenüberliegt, zu leeren.

Das Spiel ist beendet, sobald

- eine der beiden Reihen vollständig geleert ist, oder
- sich in einer Kalaha mehr als 36 Steine befinden.

Ist eine dieser Spielsituation erreicht, wird das Spielbrett abgeräumt, d.h. jeder Spieler gewinnt die Steine, die sich in seiner Reihe befinden. Gewinner des Spiels ist, wer am Ende mehr als 36 Steine gesammelt hat. Bei diesem Spiel kann es aber auch zu einem Unentschieden kommen. Dies ist der Fall, wenn beide Spieler 36 Steine gesammelt haben.

Herkunft:

Dieses wohl ursprünglich afrikanische Brettspiel (Swahili: bao, Portugiesisch: mancala wird heute in fast allen Ländern Afrikas, in vielen Ländern Asiens und auch in Surinam und auf den Westindischen Inseln gespielt, wohin es afrikanische Sklaven brachten. Es weist sehr viele Varianten auf; allein in Äthiopien wurden 103 unterschiedliche Spielarten gefunden. In einigen Gegenden Afrikas spielen Kinder dieses Uraltspiel in Mulden, die sie einfach in den Boden graben.

Bekannt auch als Gabata, Wari, Aware, Adi, Ti, Walu und Kalaha, hat dieses Brettspiel unzählige Namen. Bei uns sind diese Spiele gemeinhin als Mancala-Spiele bekannt. Schon vor sehr langer Zeit

wurden die Mulden für ein Mancala-Spiel in einen Megalithen in Äthiopien gehöhlt. Auch in Ägypten wurde es bereits vor Tausenden von Jahren gespielt, wo man eingemeißelte Spielpläne in den Steinen der Cheopspyramide und jenen der Tempe von Luxor und Karnak gefunden hat. Es überlebte alle Epochen der ägyptischen Geschichte; Reisende aus Europa lernten es im 19. Jahrhundert in den Cafés von Kairo kennen, wo üblich war, daß der Verlierer den Kaffee bezahlte, der während des Spieles getrunken wurde.

Die meisten Informationen für diese Anleitung wurden der Seite <http://www.thphy.uni-duesseldorf.de/~sieks/kju/spiele/bao.htm> entnommen. Es wurden aus der Vielzahl der existierenden Spielvarianten die in unserem Freundeskreis gebräuchlichen beschrieben.

weitere Spielvarianten**Wari**

ist eines der bekanntesten Bohnenspiele in Westafrika. In die 6 Spielmulden werden je 4 Bohnen gelegt. Wenn sie am Zug sind, nehmen Sie den Inhalt einer beliebigen Mulde Ihrer Reihe und verteilen den Inhalt gegen den Uhrzeigersinn einzeln auf die anderen Mulden, gegnerische Mulden nicht ausgenommen. Enthält eine Mulde mehr als 12 Bohnen, so ist ein vollständiger Umlauf um das Brett möglich, und Sie berücksichtigen beim Verteilen Ihre Ausgangsmulde nicht.

Sie erobern folgende Bohnen: Wenn Ihre letzte Bohne in eine gegnerische Mulde kommt, in der sich genau 1 oder 2 Bohnen befinden, so gehören diese Ihnen. Sollten sich auf der gegnerischen Seite unmittelbar vor dieser Mulde befindlichen Mulde ebenfalls 2 oder 3 Bohnen befinden, so können sie diese gleichfalls entnehmen.

Das Spiel endet, wenn alle Mulden eines Spielers leer sind und der Mitspieler keine Möglichkeit hat, ihm Bohnen hinüberzuspielen (wozu er verpflichtet ist). Sie dürfen in einem Zug auch nicht die Reihen eines Gegners ausräumen, sondern müssen ihm eine Bohne zum weiterspielen hinterlassen. Bei Spielende fallen die Bohnen in den Mulden dem zu, auf dessen Seite sie liegen. Am Ende eines Spieles kann es vorkommen, daß sie weiterspielen könnten ohne Bohnen zu erobern. Dann sollten sie sich auf Abbruch des Spieles einigen und die verbliebenen Bohnen teilen.

Sie müssen bei dem Spiel auf Ihre gefährdeten Mulden mit 1 oder 2 Bohnen achten, aber auch auf die Mulden, die ebenso viele Steine enthalten, wie sie von den kritischen Feldern entfernt sind. Die Verteidigung gefährdeter Mulden geschieht so durch Entleeren, Füllen oder Verteilen von Bohnen, daß die »bedrohten« Mulden mehr Steine erhalten.

Achten sie besonders auf Mulden, die viele Bohnen enthalten, also umlaufen könnten! Auch leere Mulden sind riskant, denn sie können, nachdem eine Bohne abgelegt wurde, erobert werden. Versuchen sie möglichst viele gegnerische Mulden zu attackieren. Gegen Spielende sollten sie ihre Bohnen auf Ihrer Seite zu halten versuchen, weil sie dadurch die Entwicklung auf der anderen Seite besser kontrollieren.

Obridjic

ist ein nigerianisches Bohnenspiel. Jede Mulde enthält 4 Bohnen. Sie beginnen mit dem Entleeren eines beliebigen eigenen Feldes und Verteilen der einzelnen aufgenommenen Bohnen entgegen dem Uhrzeigersinn auf die folgenden Mulden. Wenn Sie wenigstens 12 Bohnen aufgenommen haben, dann berücksichtigen Sie beim Verteilen die Ausgangsmulde nicht. Kommt Ihre letzte Bohne in eine gefüllte Mulde, so nehmen Sie die darin enthaltenen Bohnen und spielen weiter; trifft die letzte Bohne auf eine leere Mulde, dann ist Ihr Gegner am Zug. Fällt die letzte Bohne in ein Feld mit 3 Bohnen, so gewinnen sie die 4 Bohnen und beenden Ihren Zug. Haben Sie jedoch während 1 Zuges eine Mulde auf 4 Bohnen aufgefüllt, so gehören die Bohnen dem Spieler, auf dessen Seite sich das Feld befindet. Das Spiel endet, wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann. Die in den Mulden liegenden Bohnen gehören dem Spieler, auf dessen Seite sie sich befinden.

Giuthi

ist eine auffällige Variante des Spieles. Die Mulden enthalten je 6 Bohnen, und sie können vor jedem Zug wählen, in welche Richtung sie ihn ausführen (mit oder gegen den Uhrzeigersinn). Sie nehmen aus einer beliebigen eigenen Mulde mit mehr als einer Bohne die Bohnen auf und verteilen sie reihum, wobei gegebenenfalls auch die geleerte Mulde mit einer Bohne bedacht wird. Fällt Ihre letzte Bohne in eine eigene gefüllte Mulde, so verteilen sie eine beliebige eigene Mulde - jetzt aber in entgegengesetzter Richtung zum letzten Zug. Fällt die letzte Bohne in eine gefüllte gegnerische Mulde so wird deren Inhalt in entgegengesetzter Richtung verteilt. Gelangt Ihre letzte Bohne in eine gegnerische leere Mulde, so ist Ihr Zug beendet. Kommt Ihre letzte Bohne jedoch in eine eigene leere Mulde, so haben sie die 1 Bohne und die Bohne in der gegenüberliegenden gegnerischen Mulde erobert. Sollte eine benachbarte Mulde ebenfalls leer sein, so haben Sie ebenfalls die Bohnen in der gegenüberliegenden gegnerischen Mulde erobert. Die erste Runde ist beendet, wenn die Spieler nur noch eine Bohne haben. Der Verlierer der ersten Runde verteilt seine Bohnen beliebig auf seine Mulden, aber so, daß jede Mulde 1 Bohne erhält; sein Gegner legt auf seiner Seite das gleiche Muster und den Rest seiner Bohnen in die Gewinnschale. Hat der Verlierer nach der ersten Runde weniger als die Hälfte (ein Viertel bzw. Achtel), so wird das Spielfeld auf jeder Seite um 1 Mulde (3 bzw. 4 Mulden) verkleinert. Überschreitet der Verlierer durch einen Gewinn die eben beschriebenen Grenzen, so wird das Spielfeld wieder vergrößert.

Die Informationen zu den Spielvarianten wurden folgender Seite entnommen: <http://www.informatik.uni-leipzig.de/ifi/abteilungen/cgip/spraktika/mancala/hlp.htm>

Übrigens: Auf dieser Seite gibt es eine sehr brauchbare Kalaha-Version für den PC zu Herunterladen. Funktioniert auch auf WIN2K:

<http://www.computerbild.de/dpa/meldungen/spruenge/intern/wid1594.htm>