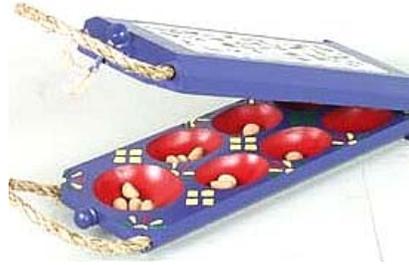


Oware/ Congklak



Oware ist ein mathematisches Strategiespiel. Man kann jedoch auch mit Glück gewinnen. Es gibt viele verschiedene Versionen: Könige spielen auf Elfenbeinbrettern, Kinder mit Steinen und Löchern im Sand.

Das Oware zählt zu den ältesten Brettspielen der Welt. Eine Variante des Spiels war schon in Ägypten um 1400 v. C. bekannt und wurde dann über weite Teile Afrikas, später auch nach Lateinamerika und Asien verbreitet.

Eine **Akan-Legende** sagt: Mann und Frau spielen dieses nie endende Spiel zusammen und um immer weiter machen zu können, haben sie geheiratet. Daher der **Name: OWARE** („er/sie heiratet“). Je nach Land und Region hat das Spiel auch andere Namen wie: Congklak, Dakon, Mankala, Kalahar, Wari, Walle, Awaoley, Awele, Wouri,...

Auch die **Regeln** sind von Region zu Region unterschiedlich. Die nachfolgend dargestellten Regeln sind die gebräuchlichste Form in Ghana und werden auch für Meisterschaften verwendet. In Ghana werden zumeist **6 Mulden** pro Spieler verwendet (mögliche Lagermulden nicht eingerechnet). Es gibt aber auch Spielbretter mit z.B. **5 oder 8 Mulden** pro Spieler. **Die Regeln sind unabhängig von der Anzahl der Spielmulden (Häuser) anwendbar!**

Nachfolgende Spielbeschreibung ist auch auf www.eza.cc („Kinder- und Erwachsenenspiele“ im Onlineshop) zu finden! Sie kann folgendermaßen vervielfältigt und zu einem Booklet (ca. 15 x 10 cm) geheftet werden: Seite 2 und 3 doppelseitig auf A4-Querformat kopieren (beim Ausdrucken bitte anklicken: „Große Seiten auf Seitengröße verkleinern“). Das Blatt dann der Länge nach in der Mitte durchschneiden. Beide Längsstreifen in der Mitte zusammenfalten und gemeinsam heften.

Kurz gesagt

- § Am Beginn des Spieles liegen 4 Steine in jeder Schale.
- § Es wird immer abwechselnd und gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Aus einer der 6 Schalen ihrer Ausgangsreihe nimmt die SpielerIn alle Steine heraus und verteilt sie in den direkt folgenden Schalen. Einen Stein in jede Schale. Bei einem ganzen Umlauf bleibt die Ursprungsschale leer.
- § Steine können nur aus der Reihe der MitspielerIn gewonnen werden. Entsteht mit dem letzten verteilten Stein eines Zuges eine Schale mit nun 2 oder 3 Steinen, können sie als Gewinn aus dem Spiel genommen werden. Mehrere Gewinnschalen direkt hintereinander können auch gewonnen werden.
- § Ein Gewinn muss mindestens einen Stein in der Reihe der GegnerIn belassen. Würde ein Gewinn die gesamte gegenüberliegende Reihe leeren, gibt es überhaupt keinen Gewinn.
- § Ist die Reihe einer SpielerIn leer, muss sie von der MitspielerIn mit mindestens einem Stein versorgt werden. Kann aber die MitspielerIn keinen Stein hinübergeben, gehören alle verbleibenden Steine auf dem Spielbrett ihr.
- § Das Spiel ist zu ende, wenn niemand mehr die Möglichkeit hat Steine zu gewinnen oder eine SpielerIn keine Schale mehr ziehen kann. Dann bekommt jede der SpielerInnen jeweils die verbleibenden Steine aus ihrer Ausgangsreihe.

Literatur

- Agudoawu, Kofi C., Rules for playing oware. Abapa version. Winston publishing company. inc. Nashville 1991
- De Voogt, Alexander, Limits of the mind. Towards a characterisation of the bao mastership. Leiden 1995
- Hardy, Patty, Oware site. <http://members.aol.com/HyadesSoft/mancala/index.html>
- Masters, James, Mancala. <http://web.ukonline.co.uk/James.Masters/TraditionalGames/Mancala.html>
- Murray, H. J. R., A history of board games other than chess. Clarendon press. Oxford 1952

Herausgeber: Abdullah Swamp. Wien 2000
 Layout: Peter Grabher, Abdullah Swamp
 Kontakt: w.mittelberger@bigfoot.com



Für Menschen ab 5 Jahren

Anders gesagt: Eine SpielerIn gewinnt die gesamten Steine aus ihrer Reihe, wenn alle Schalen der MitspielerIn leer sind und die MitspielerIn am Zug ist.

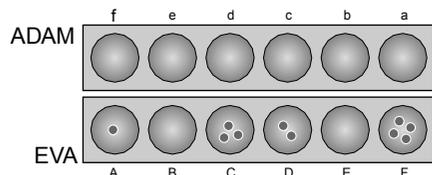


Bild 8 Eva ist am Zug. Sie muss die Schale F in Adams Reihe ziehen, weil das der einzige Zug ist der Adam mit Steinen versorgt.

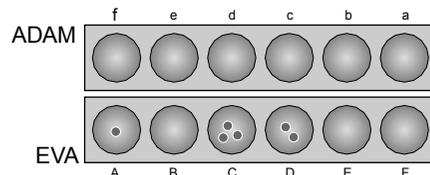


Bild 9 Eva kann keine Steine in Adams Schalen verteilen. Somit gewinnt sie alle Steine in ihrer Reihe. Das Spiel ist beendet.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu ende, wenn niemand mehr die Möglichkeit hat Steine zu gewinnen oder eine SpielerIn keine Schale mehr ziehen kann. Dann bekommt jede der SpielerInnen jeweils die verbleibenden Steine aus ihrer Ausgangsreihe.

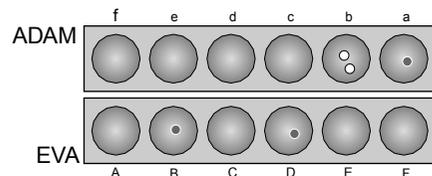


Bild 10 Eva hat aus Schale F die 2 Steine nach a und b gezogen. Sie gewinnt die Schale b. Adam erhält dann den einen Stein aus a und Eva die 2 Steine aus ihrer Reihe.

- Inhalt**
- Spielanleitung
 - Taktische Hinweise
 - Kurz gesagt

Spielanleitung

Das Spielbrett besteht aus 2 Reihen mit jeweils 6 Schalen. Für das Spiel benötigt man insgesamt 48 Spielsteine. Es wird von 2 SpielerInnen gespielt, die gegeneinander antreten. Bei einigen Varianten des Spielbrettes gibt es links und rechts noch je eine Schale. Diese beiden Schalen haben mit dem eigentlichen Spiel nichts zu tun, sie dienen zur Aufbewahrung der gewonnenen Steine.

Ziel des Spiels

Das Ziel ist, möglichst viele Steine aus dem Spiel zu gewinnen.

Der Beginn

Die SpielerInnen sitzen sich gegenüber, das Spielbrett parallel dazwischen. Jede SpielerIn kontrolliert die Reihe unmittelbar vor ihr. Es ist ihre „Ausgangsreihe“. In jeder der 12 Schalen liegen am Beginn des Spiels 4 Steine.

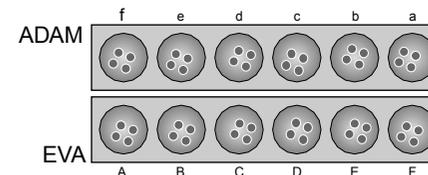


Bild 1 Die Anfangsstellung

Oware. Ein Welt-Spiel

Das Oware zählt zu den ältesten Brettspielen der Welt. Eingemeißelte Steinbretter wurden in den Tempeln von Luxor, Theben und Memphis gefunden. Eine Variante des Spiels war schon in Ägypten um 1400 v. C. bekannt. Es hat sich vermutlich aus einem älteren Zähl- und Verwaltungssystem entwickelt.

Von Ägypten ausgehend wurde das Oware in weiten Teilen Afrikas verbreitet. Über den atlantischen Sklavenhandel kam es an die Ostküste Lateinamerikas und in die Karibik. In der Folge islamischer Kulturexpansion wurde es in Malaysia, Indonesien, den Philippinen, Sri Lanka und Indien bekannt.

Heute gibt es in Afrika eine Vielzahl von Brett- und Spielvarianten. Das 2-Reihen-Owarebrett wird fast überall nördlich des Äquators verwendet. Die hier beschriebene Spielvariante, genannt Abapa, wird in weiten Teilen Westafrikas gespielt und ist dort eines der beliebtesten Brettspiele. Daneben gibt es eigens für Kinder gedachte Spielregeln, wobei manchmal nur in Sandmulden mit gesammelten Steinen gespielt wird.

R. C. Bell, ein bedeutender britischer Historiker, der sich mit der Soziologie von Spielen beschäftigt, zählt die hier vorgestellte Owareversion zu den neun besten Spielen der Welt. Es gibt sehr viele Bezeichnungen für das Owarespiel. Der Name „Mancala“ leitet sich vom arabischen „naqala“ ab, was „sich bewegen“ bedeutet. Die Spielbezeichnung „Wari“ oder „Aware“ hat in einigen Sprachen Westafrikas die Bedeutung von „Haus“ und bezieht sich auf die Schalen des Brettes. Einige Beispiele:

Angola – Mbau	Indien – Pandi	Syrien – Mankaleh
Benin – Madji	Nigeria – Ayo	Tanzania – Bao
Burkina Faso – Ware	Philippinen – Dakon	Togo – Adji
Ghana – Oware	Sri Lanka – Naranj	Uganda – Omweso

Bei den Asante in Ghana gibt es eine Legende über den Ursprung des Spiels. Ein Owarespiel zwischen einem Mann und einer Frau dauerte so lange, und lange, bis sie sich endlich entschieden zu heiraten. Dadurch hatten sie Zeit, das Spiel zu beenden und konnten zusammensein so lange sie nur wollten. Im Twi, der Sprache der Asante, bedeutet „oware“ er/sie heiratet oder auch: Es ist eine lebenslange Liebschaft.

Das Ziehen

Gezogen wird immer abwechselungsweise. Die SpielerIn nimmt aus einer der 6 Schalen ihrer Ausgangsreihe alle Steine heraus. Diese Steine werden nun gegen den Uhrzeigersinn verteilt. In die direkt folgenden Schalen legt sie jeweils einen Stein. Es werden immer alle Steine aus der nun leeren Schale gezogen. Das Austeilen der Steine geht kontinuierlich in der gegenüberliegenden Reihe weiter. Auch hier gegen den Uhrzeigersinn.

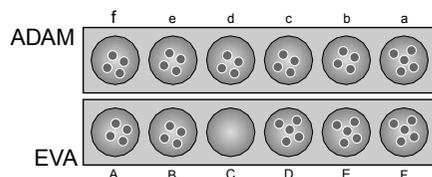


Bild 2 Eva hat das Spiel eröffnet. Sie verteilt die 4 Steine aus Schale C in die Schalen D, E, F und a.

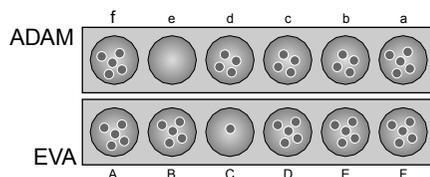


Bild 3 Adam zieht dann aus Schale e die 4 Steine nach f, A, B und C.

Das Gewinnen von Steinen

Eine SpielerIn kann nur Steine aus der Ausgangsreihe der MitspielerIn gewinnen, also aus der gegenüberliegenden Reihe. Entscheidend für die Möglichkeit Steine aus dem Spiel zu gewinnen ist immer der letzte Stein der mit einem Zug verteilt wird. Kommt der letzte Stein eines Zuges in einer Schale zu liegen in der nur 2 oder 3 Steine vorhanden sind, so kann die SpielerIn diese 2 oder 3 Steine aus dem Spiel nehmen und sie als Gewinn verbuchen.

Entsteht durch den letzten Stein eines Zuges eine Gewinnsschale, so können alle direkt davor liegenden Schalen mit 2 oder 3 Steinen auch als Gewinn verbucht werden. Wenn ein Gewinn die gegnerische Reihe vollständig leeren würde, erhält die SpielerIn aber überhaupt keine Steine.

Einige taktische Hinweise

In den ersten Spielen kann es etwas verwirrend sein, die Veränderungen auf dem Spielbrett zu beobachten, die sich oft mit nur einem Zug ergeben. Das Beste ist, einfach mal drauf los zu spielen, ohne sich viele Gedanken um die nächsten Züge zu machen. „Just play“ – „Joue“!

Mit steigender Spielpraxis wird man bald lernen den einen oder anderen Zug vor auszuplanen.

Gut gefüllte Schalen

Das sind Schalen mit 12 oder mehr Steinen. Hier empfiehlt es sich genau zu zählen, wo der letzte Stein zu liegen kommt. Man kann unter Umständen viel gewinnen, oder, wenn es schlecht läuft, auch einiges verlieren. Manchmal ist es vorteilhaft diese große Schale von hinten zu „füttern“, also das Ziehen hinauszuzögern, um im richtigen Moment einen guten Gewinn zu machen.

Langsames und schnelles Ziehen

Am Langsamsten zieht man, wenn nur ein Stein in die nächste leere Schale gezogen wird. Sammelt man mehrere Steine in einer Schale, so erhöht sich sozusagen das Tempo. Will man also langsam spielen, so vermeidet man Schalen mit mehreren Steinen. Zuerst werden die vorderen Steine gezogen und die hinteren erst, wenn sie in eine leere Schale fallen können. Langsames Spielen ist manchmal notwendig um z.B. eine gute Position zu erreichen.

Eröffnungen

Es gibt keine Eröffnungszüge die einen wirklichen Vorteil verschaffen. Allerdings sollte in dieser Phase vermieden werden, mehrere leere (mehr als 2), direkt hintereinander liegende Schalen zu produzieren. Hier kann es unter Umständen schwierig werden, die hinteren Steine ohne Verluste nach vorne zu bringen.

Das Endspiel

Die wichtigste Stellung für das Spiel mit nur wenigen Steinen ist jene, bei der vorne ein Stein und in der nächsten Schale dahinter zwei Steine liegen. Besonders beim Zug in die gegenüberliegende Reihe ist das von Vorteil. In diesem Fall werden die zwei Steine hinten zuerst gezogen. Im nächsten Zug ist dann ein Gewinn möglich.

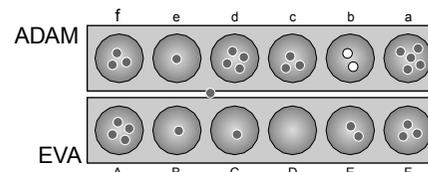


Bild 4 Eva hat 4 Steine aus Schale D verteilt und gewinnt die 2 Steine in Schale b. (Weiße Steine bedeuten den Gewinn einer SpielerIn)

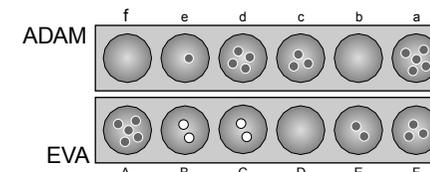


Bild 5 Im Gegenzug verteilt Adam Schale f und gewinnt die Steine in den Schalen B und C.

Das Auslassen von Schalen

Wird eine Schale mit 12 oder mehr Steinen gezogen, kommt es zu einem gesamten Umlauf. Die Schale aus der die SpielerIn die Steine entnommen hat, wird während diesem Zug übersprungen und es wird in der nächstfolgenden weiterverteilt.

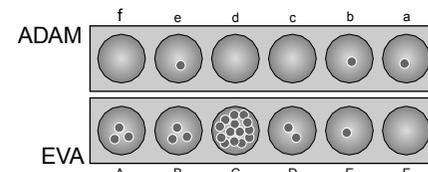


Bild 6 Eva ist am Zug...

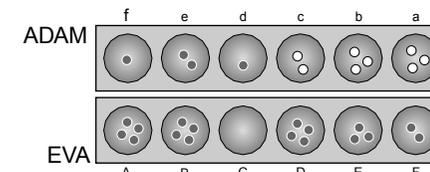


Bild 7 ...sie verteilt die 17 Steine aus Schale C. Nach dem Umlauf überspringt sie diese Schale. Der letzte Stein kommt in c zu liegen. Eva gewinnt die Steine in c, b und a.

Obligatorische Züge

Eine Reihe ohne Steine muss mit Steinen versorgt werden. Hat Adam nach einem Zug keine Steine mehr in seiner Reihe, muss Eva zumindest einen Stein in seine Reihe ziehen. Ist es ihr nicht möglich einen Stein hinüberzugeben, gehören alle Steine auf dem Spielbrett Eva.