

Kalaha

Taktikspiel für 2 Spieler ab 12 Jahren

Kalaha ist das bekannteste Spiel aus einer ganzen Reihe von „Bohnenspielen“ (als Spielsteine wurden oft Bohnen verwendet), die schon vor 3000 Jahren in Ägypten gespielt wurden, dann in Afrika bekannt wurden und durch die Sklaven schließlich nach Südamerika und Westindien gelangten.

Zubehör: Zum Spiel gehören ein Spielbrett, 48 bunte Edelsteine sowie eine Spielanleitung.

Spielziel: Ziel des afrikanischen Kalaha ist es, möglichst viele Steine des Mitspielers zu erobern.

Anfangsaufstellung: Das Spielbrett wird quer zwischen die Spieler gelegt, sodass jeder eine Sechserreihe von Spielmulden vor sich hat. Zu Beginn werden in alle 12 Spielmulden je vier Steine gelegt. Die beiden großen Mulden sind die Sammelmulden und bleiben zunächst leer. Dort werden die eroberten Steine abgelegt.

Spielzug: Ein Spielzug besteht daraus, alle Steine einer eigenen Spielmulde aufzunehmen und entgegen dem Uhrzeigersinn reihum und einzeln in die anderen Mulden zu verteilen, eigene und gegnerische. Dann ist der Mitspieler an der Reihe.

Erobern: Erobert werden können gegnerische Steine, wenn der letzte Stein eines Spielzuges in eine gegnerische Mulde fällt, in der sich nur ein oder zwei Steine befinden. Diese Mulde wird also auf zwei oder drei Steine aufgefüllt. Die Steine dieses Topfes sind erobert und werden in eine der Gewinnmulden gelegt. Sollten sich in dem gegnerischen Topf unmittelbar vor dem soeben Geleerten auch nur zwei bzw. drei Steine befinden, sind diese ebenfalls erobert und die Mulde darf geleert werden. Dann ist der Mitspieler am Zug.

Besonderheiten: Enthält eine Mulde mehr als zwölf Steine, sodass ein vollständiger „Umlauf“ möglich ist, wird bei der zweiten Runde die soeben geleerte übersprungen.

Ende: Hat ein Spieler keine Steine mehr auf seiner Seite, ist der Mitspieler verpflichtet, ihm Steine herüberzuspielen. Auch dürfen die Mulden des Einen von dem Mitspieler nicht in einem Zug vollständig geleert werden. Ein Stein muss übrigbleiben. Ist trotzdem ein Spieler nicht mehr in der Lage zu ziehen, ist das Spiel beendet. Die Reststeine fallen dem Spieler zu, auf dessen Seite sie liegen. Die eroberten Steine werden gezählt, um den Gewinner zu ermitteln.

Laufen die Steine zum Schluss ohne eine Eroberungsmöglichkeit um das Brett, kann das Spiel abgebrochen und die Steine gerecht aufgeteilt werden.

HOLZINSEL

Ringstr. 17
56290 Sevenich
www.holzinsel.de



Gabata

Taktikspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

aus Äthiopien mitgebracht von Gunnar Kuhlencord

Diese äthiopische Variante wird in mehreren Runden gespielt und braucht deswegen auch etwas mehr Zeit. Es kommt auch hier viel mehr auf Taktik und ein gutes Gedächtnis an, als man anfangs erahnen kann. Gute äthiopische Spieler scheinen für nahezu jede erdenkliche Situation im voraus zu wissen, wo ihr Zug enden wird.

Spielziel und Anfangsaufstellung entsprechen denen des Kalaha.

Spielzug: Genau wie beim Kalaha werden die Steine einer beliebigen eigenen Mulde gegen den Uhrzeigersinn verteilt. Die Mulde jedoch, in die der letzte Stein fällt, wird ebenfalls wieder geleert und die Steine nach den gleichen Regeln verteilt. Es wird so lange fortgefahren, bis der letzte Stein in ein leeres Feld fällt. Damit ist der Zug beendet und der Mitspieler an der Reihe.

Besonderheiten: Landet allerdings der letzte Stein auf gegnerischem Territorium in einer Mulde, in der vorher 3 Steine lagen, sodass er nun den vierten Stein dazugelegt hat, hat der betreffende Spieler diese Mulde zu seinem Haus gemacht. Das bedeutet, dass sein Gegenspieler von dieser Mulde aus nicht mehr starten darf (und die Steine aus dieser Mulde herausnehmen). Baut ein Spieler ein Haus, darf er von seinen ursprünglichen Startfeldern aus gleich noch einmal starten.

Häuser Endet ein Spieler mit seinem letzten Stein in einem eigenen Haus, darf er noch einmal starten. Endet er jedoch mit seinem letzten Stein in einem Haus seines Mitspielers, darf er seinen letzten Stein statt in das Haus in seine Sammelmulde legen und sich zusätzlich aus diesem Haus einen weiteren Stein als „Gastgeschenk“ für seine Sammelmulde nehmen. Anschließend darf er von seinen Startfeldern aus noch einmal starten. (Dies entspricht der äthiopischen Tradition, einem Reisenden nach einer Übernachtung ein Gastgeschenk zu machen.) Auch ein Haus, das in Folge von Gastgeschenken ganz geleert ist, gehört noch dem betreffenden Spieler.

Ende: Die erste Runde ist beendet, sobald alle Steine in Sammelmulden und/oder Häusern liegen. In den nächsten Runden füllt jeder Spieler so viele Mulden wie möglich aus seinem Steinvorrat (Sammelmulde und seine Häuser) mit jeweils vier Steinen auf. Jeder fängt rechts unten an und fährt nach links fort. Sind die sechs eigenen Felder gefüllt, beginnt der betreffende Spieler die obere Reihe zu füllen, ebenfalls von rechts nach links. Müssen in die letzte Mulde beide Spieler Steine legen, gehört die Mulde demjenigen als Startfeld, der mehr Steine hineingelegt hat. Bei einem Gleichstand (jeder legt zwei Steine hinein) wird geknobelt. So kann es vorkommen, dass nach der ersten Runde ein Spieler neun Mulden, der andere jedoch nur drei als Startmulden zur Verfügung hat (In der nächsten Runde kann sich das schon wieder in sein Gegenteil gekehrt haben.) Das Recht des Spielstartes wechselt mit jeder Runde.

Spielende: Es wird solange gespielt, bis einem Spieler alle 12 Felder gehören bzw. bis es einem gelingt, alle Startfelder des Mitspielers zu seinen Häusern zu machen.

Kann ein Spieler nicht setzen, weil alle seine Startfelder leer sind, ist automatisch der Mitspieler dran. Es ist verboten, die Steine einer Mulde erst durchzuzählen, dann zu ziehen. Erlaubt ist nur, was jeder mit den Augen sieht.

Tipp: Die jeweils ersten Mulden beim „Betreten“ des gegnerischen Territoriums sind die günstigsten, um Häuser zu bauen, die letzten die Schlechtesten. Dort kann der Gegner am leichtesten Gastgeschenke erhalten.