



Spielanleitung Oware

Geschichte

Oware ist ein über den ganzen afrikanischen Kontinent bekanntes Spiel. Die Sumerer sollen es zuerst aus einem Buchhaltungssystem entwickelt haben. Oware ist ein mathematisches Strategiespiel, jedoch kann man auch mit Glück gewinnen. Kinder in Afrika brauchen dazu nicht unbedingt ein Spielbrett - Steine und Löcher im Sand reichen aus. 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)
Die Regeln sind von Region zu Region unterschiedlich. Die hier dargestellten Regeln kennen wir aus Ghana. Es sind die Spielregeln aus der Kindheit von Emmanuel Nyakotey, Inhaber von „Made in Africa“.

Das Oware Brett

Das Oware Spiel hat in jeder Reihe 6 Löcher oder Steinhäuser. In jedem Haus liegen 4 Spielsteine oder Samen. Größere Spielbretter haben auch noch die Depothäuser, zur Ablage der gewonnenen Steine. Es spielen zwei Spieler, jedem gehören 6 Häuser auf seiner Seite. Oware kann auch mit 4 Personen gespielt werden, dann hat jeder nur 3 Häuser.

Ziel des Spiels

Möglichst viele Häuser mit je 4 Samen zu gewinnen!

Spielregeln

Ein Spieler beginnt. In der nächsten Runde beginnt der andere Spieler. Der erste Spieler wählt frei, aus welchem seiner Häuser er den ersten Zug macht. Er nimmt dazu alle Samen aus einem seiner Häuser und verteilt die Samen - je einen - in ein weiteres anderes Haus. Es wird gegen den Uhrzeigersinn verteilt.

Dabei beginnt der Spieler im Haus rechts von demjenigen, aus dem er alle Samen entnommen hat und legt den ersten Samen aus seiner Hand darin ab. Nachdem die ersten 4 Samen verteilt sind, nimmt der gleiche Spieler wieder alle Samen aus dem Haus, in welches er den letzten Samen gelegt hat. Ein Spieler spielt so lange, bis er bei der Verteilung den letzten Samen in ein leeres Haus sät, also ein 1-er Haus erzeugt. Danach beginnt der zweite Spieler. Dieser wählt nun ein Haus aus seiner Reihe und verteilt seine Samen.

So kann man Häuser gewinnen:

1. Legt ein Spieler während seines Zuges in der Reihe des Gegners und füllt damit ein Haus auf 4 Samen auf, darf der Gegner diese sofort in sein Depot nehmen.
2. Erzeugt ein Spieler während seines Zuges 4-er-Häuser in seiner Reihe, darf er diese sofort in sein Depot nehmen.
3. Verteilt ein Spieler seinen letzten Samen so, dass ein 4-er-Haus entsteht, darf er dies in sein Depot nehmen und damit seinen Spielzug beenden - auch wenn das Haus auf der gegnerischen Seite ist.
4. Derjenige Spieler, der das vorletzte Haus gewinnt, darf auch das letzte Haus in sein Depot nehmen. Damit ist die Spielrunde dann beendet.

Zweite Runde (und alle weiteren)

Sind nach einer Spielrunde alle Samen in den Depots der Spieler, werden für die zweite Runde die Samen wieder in den Häusern verteilt. Derjenige Spieler, der mehr als 24 Samen (oder 6 Häuser) hat, darf nun ein Haus - oder mehrere Häuser - des Gegenspielers besetzen, und zwar gegen den Uhrzeigersinn, beginnend in der Reihe des Gegenspielers. Nun gehören ihm 7 oder mehr Häuser. Ziel des "verlierenden" Spielers ist es nun, die Häuser wieder zurück zu gewinnen.

Wiederum darf jeder Spieler nur aus den ihm jetzt gehörenden Häusern Samen verteilen. Das Spiel endet, wenn einer der Spieler alle Häuser seines Gegners gewonnen hat - das kann aber dauern. Falls jemand keine Lust mehr hat unterbrechen wir das Spiel und spielen die Partie am nächsten Tag weiter...