Oware Spielanleitung / Spielregeln

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2024 Brettspielnetz.de

Inhalt

Oware Spielregeln 1

Hintergrund und Spielziel 2

Startstellung 3

Ziehen (Säen) 4

Bohnen einsammeln (Ernten) 5

Pflichtzüge 6

Spielende 7

Oware
Spielregeln

Hintergrund und Spielziel

Oware ist eine **Mancala**-Version. Oware wird in diversen Varianten in Afrika gespielt, vom Senegal bis Gabun. Auf Brettspielnetz verwenden wir die anerkannten internationalen Abapa Regeln. Spielziel ist mehr "Bohnen" zu sammeln als der Gegner.

Startstellung

Rechts ist die Startstellung abgebildet. Jeder Spieler hat 6 eigene Mulden vor sich und in jeder Mulde sind 4 Bohnen. Insgesamt sind es also 48 Bohnen.

Die eingesammelten Bohnen der Spieler werden später unter dem Brett als Zahlen angezeigt.

Ziehen (Säen)

In seinem Zug muss ein Spieler Bohnen säen. Dazu leert der Spieler eine nichtleere Mulde seiner Farbe vollständig. Die Bohnen werden **einzeln** gegen den Uhrzeigersinn in die benachbarten Mulden gelegt. Es darf keine Mulde übersprungen werden. Im Beispiel ist das aus der Startstellung durchgeführt.

Achtung: Wenn in der Startmulde **mehr als 11 Bohnen** sind, wird eine zweite Runde verteilt. Dabei wird die ursprüngliche Startmulde, die geleert wurde (eigentlich Mulde 12), übersprungen! Die 12. Bohne kommt also in die auf die Startmulde folgende Mulde!

Bohnen einsammeln (Ernten)

Wenn die **letzte** verteilte Bohne in einer Mulde des Gegenspielers landet und dann in dieser Mulde **2 oder 3** Bohnen liegen, dann erhält der Spieler diese Bohnen!

Kettenreaktion: Wenn die Mulde davor (d. h. im Uhrzeigersinn) genauso **2 oder 3** Bohnen enthält und auf der Seite des Gegners liegt, dann erntet der Spieler am Zug auch diese Bohnen. Wenn die Mulde hiervor ... und so weiter.

In dem Beispiel oberhalb erobert der hellbraune Spieler 2 Mulden (oben der Stand vor dem Zug, darunter der Stand nach dem Zug): Er leert seine Mulde links oben, erhöht unten in der ersten bis vierten Mulde um jeweils eine Bohne und darf die dritte und vierte Mulde leeren, da dort dann jeweils zwei Bohnen waren.

Die gesammelten Bohnen werden zu den Punkten des jeweiligen Spielers dazu gezählt.

Pflichtzüge

Ein Spieler hat die Verpflichtung so zu spielen, dass sein **Gegenspieler Bohnen zum Spielen** hat: Wenn es Züge gibt, die den Gegner ohne Bohnen lassen, und es Züge gibt, die dem Gegner Bohnen lassen oder geben, so dass er ziehen kann, dann muss ein Zug der letzteren Art gemacht werden.
Sonderfall: Wenn ein Spieler einen Erntezug spielt, nach dem sein Gegner keine Bohnen mehr hätte, dann erntet er stattdessen **keine** Bohnen! (sog. Grand-Slam-Regel).

Spielende

Das Spiel endet, wenn **einer** der beiden folgenden Fälle eintritt:

1. Wenn ein Spieler **25 oder mehr Bohnen** eingesammelt hat.
2. Wenn ein Spieler an die Reihe kommt und keine Bohnen mehr zu verteilen hat. Der Gegenspieler erhält noch alle Bohnen aus seinen Mulden als Punkte.

Der Spieler mit 25 oder mehr Bohnen gewinnt. Ein 24:24 Unentschieden ist selten, kommt aber vor.

Sonderfall: Es kann vorkommen, dass beide Spieler in einen **unendlichen Zyklus von Zügen** geraten. Auf Brettspielnetz ist das so umgesetzt, dass eine Partie bei einer Stellungswiederholung beendet wird, wenn auf beiden Seiten Bohnen liegen. Ist dies der Fall, so endet das Spiel automatisch, verbleibende Bohnen in Mulden werden aufgeteilt: jeder Spieler bekommt die auf seiner Seite.