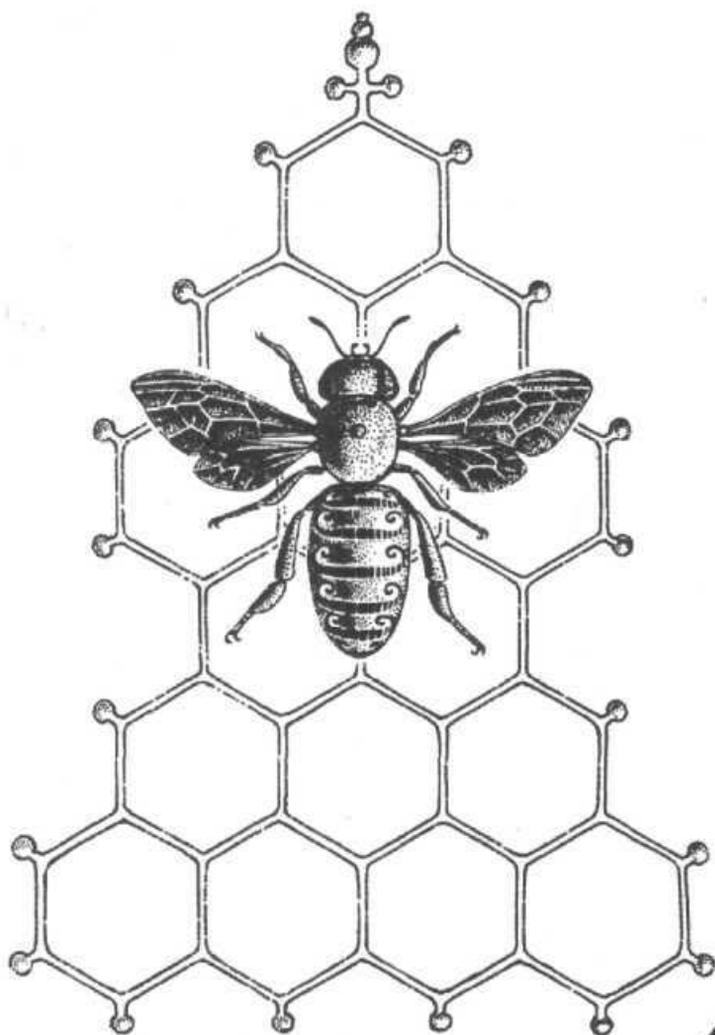


Reinhold Wittig

Wabanti

das
ombagassische
Honigspiel



Edition Petrus

franckh

Aus der Chronik von Ombagassa

Nie bei allen Naturvölkern war auch in Ombagassa der Honig wilder Bienen eine begehrte Köstlichkeit. Und wie überall kam es auch dort leicht zu Streiterein über die Besitzverhältnisse: Sollte der Honig demjenigen gehören, der nach oft waghalsiger Kletterpartie den Honig erbeutete, oder demjenigen, dem der Baum gehörte? Oder aber dem, der dem Honiggott zuletzt geopfert hatte? Und was, wenn gar ein Vierter den Bienenstock entdeckt hatte?

Srüher wurde in Ombagassa ein Honigstreit nach altem Brauch folgendermaßen entschieden: Nachdem man abends den Honigwein und den Honig gemeinsam probiert hatte, setzten sich die Parteien am frühen Morgen zusammen, jede mit einem Näpfchen Honig. Die erste Biene, die sich auf ein Näpfchen niederließ, entschied, wem der (oft kleine) Rest des Honigs gehören sollte.

Dieser alte Brauch hatte aber einen Nachteil: Für die geselligen Ombagassen fiel die Entscheidung häufig zu schnell. Nach alten Berichten soll der Hofnarr des Kaisers das Wabanti-Spiel erfunden haben, um bei dem Honigstreit die Entscheidung genüßlich hinauszuzögern: Wer nach langem Spiel eine Honigwabe endlich auf seiner Seite hatte, gewann doppelt: Honig und Spiel.

Wabanti

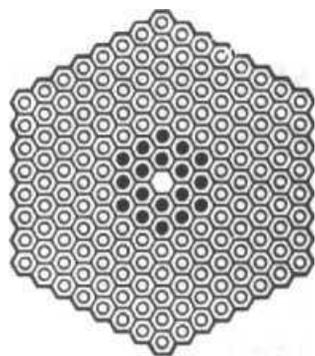
*Ein Gesellschaftsspiel für
2, 3, 4 oder 6 Personen ab 10 Jahren
von Reinhold Wittig.*

ZUBEHÖR: 1 Spielmatte mit 169 sechseckigen Feldern, 18 metallene Sechseck-Spielsteine und 5 Würfel.

SPIELREGELN

VORBEREITUNG: Jedem Spieler gehört eine Seite des Spielfeldes. Spielen weniger als 6 Personen, so bleiben bei 4 Mitspielern 2 gegenüberliegende Seiten frei. 3 Mitspieler sitzen in Dreiecksanordnung, 2 Spielern gehören gegenüberliegende Seiten.

Bei Spielbeginn liegen die 18 Spielsteine um das Mittelfeld herum (Grundstellung). Im Spielverlauf bleiben die Spielsteine immer im Zusammenhang, Form und Lage der aus den Spielsteinen gebildeten Fläche aber ändern sich ständig durch Überspringen nach gewürfelten Zahlen.



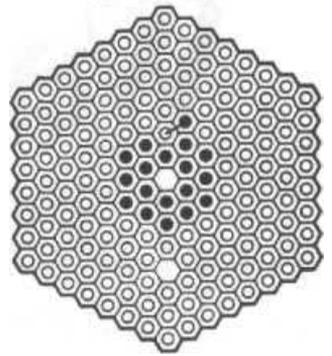
Grundstellung

ZIEL: Jeder Spieler versucht, das aus den Spielsteinen bestehende Gebilde in Richtung auf seine Spielseite zu bewegen. Berührt ein Spielstein eine Außenseite des Spielfeldes, so hat der Spieler, dem diese Seite gehört, gewonnen. Im Ausnahmefall, wenn eine Ecke des Spielfeldes erreicht wird, können zwei Spieler gewinnen, denen die angrenzenden Seiten gehören.

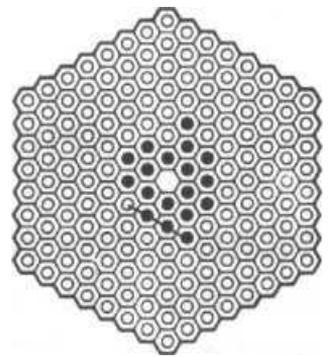
SPIELVERLAUF: Der Spieler, der beginnen soll, wird durch Absprache oder Würfeln bestimmt (6 beginnt, zwei Sechsen stechen). Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Mit 5 Würfeln wird gleichzeitig gewürfelt und dann fünfmal gezogen: Mit den erzielten Zahlen 2—6 kann in beliebiger Reihenfolge **geradlinig** entsprechend der gewürfelten Zahlen **über** einen einzelnen Spielstein (bei Würfelzahl 2) oder über **geschlossene Reihen von Spielsteinen** gesprungen werden. Dabei dürfen nur Steine benutzt werden, die **mindestens 2 freie Seiten** haben.

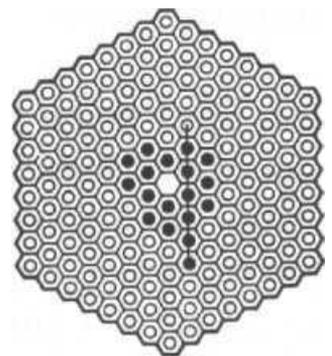
Mit einer 1 darf man nur ein Feld weiterziehen, ohne daß der gezogene Stein die Verbindung zu einem anderen verliert.



1. Zug (gewürfelte 1)



2. Zug (gewürfelte 3)



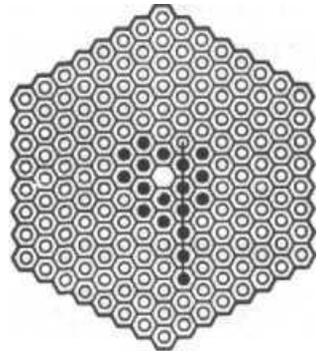
3. Zug (gewürfelte 6)

Die Bilder zeigen ein Beispiel für den Spielbeginn mit den gewürfelten Zahlen: 1, 3, 6, 6, 2. Dem Spieler, der hier am Zug ist, gehört die rechte untere Spielfeld-Seite.

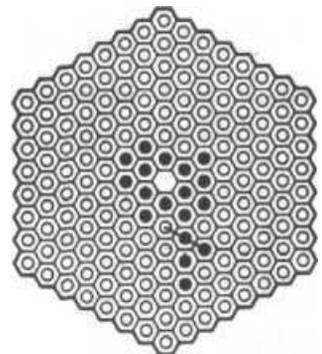
Auf dem Spielplan ist das Mittelfeld zur besseren Orientierung freigelassen. Das Mittelfeld gilt im Spielverlauf aber als normales Feld!

Kann ein Spieler eine, zwei oder drei der gewürfelten Zahlen nicht verwenden, weil keine Zugmöglichkeit vorhanden ist, so darf er, wenn er wieder an der Reihe ist, nur mit vier, drei oder zwei Würfeln werfen. Beim nächsten Mal kann er wieder alle fünf benutzen, es sei denn, er hat auch bei verminderter Anzahl von Würfeln nicht alle Zahlen verwenden können. Dann darf er entsprechend nur vier Würfel nehmen, wenn eine Zahl unbeutzt blieb, usw.

Zur Spieltaktik gehört, daß man nicht nur versucht, in die eigene Richtung vorzustoßen, sondern auch, dem nachfolgenden Spieler den Weg zu erschweren.



4. Zug (gewürfelte 6)

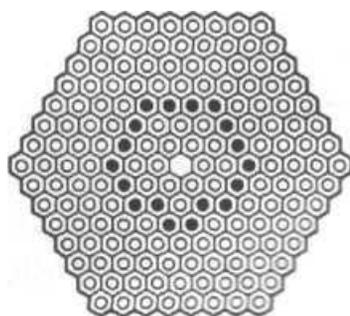


5. Zug (gewürfelte 2)

Wabanti Solo

(ein Solitärspiel)

Versuchen Sie, durch einfaches Überspringen (also ohne Würfel) aus der Grundstellung zu den abgebildeten Formen zu kommen. Hierbei muß das Gesamtgebilde der Spielsteine immer im Zusammenhang bleiben.

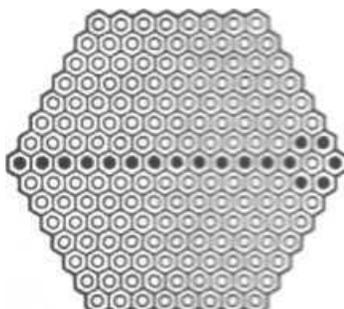


*1. Aufgabe für
WABANTI SOLO*

Wabanti Eclair

(Blitzwabanti)

Versuchen Sie, in möglichst kurzer Zeit durch einfaches Überspringen (also ohne Würfel) aus der Grundstellung eine Verbindung von zwei gegenüberliegenden Außenseiten herzustellen. Auch bei WABANTI ECLAIR darf nie ein Spielstein isoliert liegen. WABANTI ECLAIR kann gut in größerer Gesellschaft gespielt werden. Durch Zeitkontrolle wird festgestellt, wer die Aufgabe am schnellsten löst.

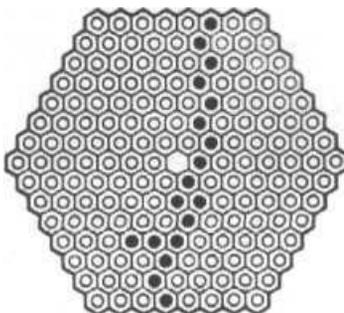


*2. Aufgabe für
WABANTI SOLO*

Anti-Wabanti

*Die neueste Wabanti-Variante
für zwei Spieler*

Die erste Abbildung zeigt die Startstellung. Jeder Spieler hat neun Spielsteine, die immer im Zusammenhang bleiben



*Eine Lösung für
WABANTI ECLAIR*

müssen und die die gegnerischen Spielsteine nie berühren dürfen. Ziel des Spieles ist es, mit einem Spielstein die Spielfeldseite hinter der Startlinie des Gegners zu erreichen.

Es wird festgelegt, wer beginnt. Die Spieler spielen dann Zug um Zug.

Ein Zug ist entweder das Schieben eines Spielsteines ein Feld weiter (selbstverständlich ohne das Gesamtgebilde der Spielsteine zu verlassen) oder ein Springen über die Breitseite eines Spielsteines, hinter dem ein Feld frei ist.

Seriensprünge sind erlaubt, d.h. man darf während eines Zuges beliebig oft springen. Das zweite Bild zeigt vier mögliche Züge eines Spielers am Spielanfang.

Günstig zum schnellen Vorankommen sind „Leitern“, wie sie Bild 3 zeigt.

Gleichzeitig ist dargestellt, daß die freien Felder zwischen den beiden Spielsteingebilden (die sich ja nie berühren dürfen!) zum Weiterspringen benutzt werden können. Im Spielverlauf ist es möglich, daß ein Spieler seinem Gegner den weiteren Vormarsch verbaut. Gibt er durch sein Weiterspiel zu erkennen, daß er die Sperre halten will, so hat nach zehn weiteren Zügen derjenige Spieler gewonnen, der die meisten Spielsteine über die Mittellinie des Feldes gebracht hat.

Auf das Prinzip dieser Spielvariante hat uns J. Baurmeister hingewiesen.

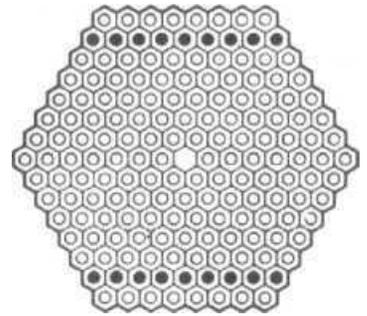


Bild 1: Startposition

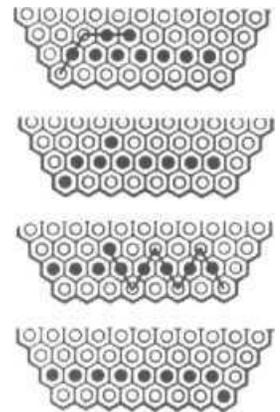


Bild 2: Beispiel für die vier ersten Züge eines Spiels

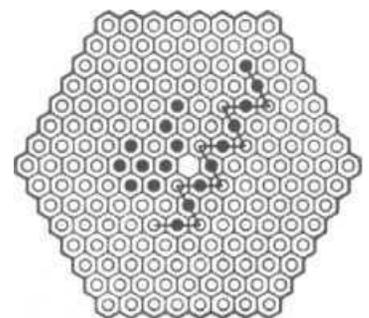


Bild 3: eine „Leiter“¹

Idee und Text: Reinhold Wittig
Gestaltung und Grafik: Matthias Wittig
© 1986 Franckh'sche Verlagshandlung
W. Keller & Co., Stuttgart

Das Spiel einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.