

Oh-Wah-Ree

Es muß schon ein faszinierendes Spiel sein, das sich 3500 Jahre lang am Leben erhält und Anhänger in vielen Ländern rund um den Erdball gefunden hat. Solch ein Spiel ist OH-WAH-REE, das nun in einer dem modernen Geschmack entsprechenden Ausführung vorliegt.

Wie andere Spiele jahrhundertalter Oberlieferung, spricht OH-WAH-REE nicht nur Kinder an, die es als zügiges Fangspiel schätzen, sondern besonders auch Erwachsene. Der anspruchsvolle Spieler liebt dieses Spiel als eine Übung für langfristiges Planen und Handeln.

Oh - Wah - Ree - Spielregel

Sinn des Spieles

Der Hauptzweck von OH-WAH-REE ist, die meisten Steinchen zu erbeuten.

Aufbau

Die bunten Kugeln zeigen an, welchem Spieler die einzelnen Mulden gehören. Und zwar erhält jeder Spieler eine Farbe. Die Mulden eines Spielers liegen stets nebeneinander. Gespielt wird mit den Steinchen.

Je nach der Anzahl der Mitspieler werden die Mulden und Steine wie folgt aufgeteilt:

Mitspieler	2	3	4
Mulden	6	4	3
Steinchen je Mulde	4	5	6

Der 1. Spieler wird durch Los oder durch Münze bestimmt.

Spielverlauf

1. Verteilen

Der erste Spieler nimmt die Steinchen aus irgendeiner seiner Mulden und verteilt sie alle, eins nach dem anderen, in die angrenzenden Mulden. Wenn nur zwei Spieler beteiligt sind, werden die Steinchen grundsätzlich im entgegengesetzten Uhrzeigersinn verteilt. Bei drei oder vier Mitspielern können die Steinchen dagegen in beiden Richtungen gesetzt werden; der Spieler muß sich jedoch bei jedem Zug für eine der beiden Richtungen entscheiden. Spieler dürfen die Steinchen nicht aus der Mulde nehmen, um sie zu zählen. Wenn sie einmal herausgenommen sind, müssen sie verteilt werden.

2. Verteilen von 12 oder mehr Steinchen

Wenn ein Spieler einer Mulde 12 oder mehr Steinchen entnimmt und sie rundum verteilt, muß er die geleerte Mulde überspringen und den 12. Stein in die nächste Mulde legen.

3. Gefangene Steinchen

Der Hauptzweck des Spieles ist es, möglichst viele Steinchen aus den Mulden des Gegners zu fangen. Der Spieler, der an der Reihe ist, fängt die Steinchen nur,

wenn der letzte Stein in eine „reife“ Mulde fällt. Eine Mulde des Gegners wird als „reif“ betrachtet, wenn sie zwei oder drei Steinchen enthält, nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, seine Steinchen verteilt hat.

4. Das Fangen von Steinchen aus mehreren Mulden

Der Spieler darf Steinchen von zwei oder mehreren benachbarten „reifen“ Mulden zur gleichen Zeit fangen, wenn der letzte Stein, den er verteilt, in eine „reife“ Mulde fällt. Der Spieler fängt dann die Steinchen aus dieser Mulde und rückwärts die Steinchen aus jeder „reifen“ Mulde, die seinem Gegner gehört. Die rückwärtige Kettenreaktion ist beendet, wenn die nächste Mulde (rückwärts) nicht zwei oder drei Steinchen enthält oder wenn es sich um eine Mulde des Spielers selbst handelt.

5. Das Verwahren der gefangenen Steinchen

Alle gefangenen Steinchen, einschließlich desjenigen, das er selbst in eine „reife“ Mulde gelegt hat, werden Eigentum des Verteilers, der sie in einer seiner Ecken aufbewahrt. Diese Steinchen nehmen am Spiel nicht mehr teil.

Das Ende des Spieles

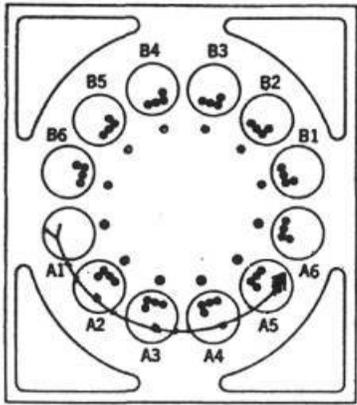
So lange noch Steinchen in einer der Mulden eines Spielers liegen, muß dieser weiter spielen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Steinchen mehr zum Verteilen hat oder, sofern drei oder vier Mitspieler teilnehmen, wenn zwei aufeinanderfolgende Spieler keine Steinchen mehr verteilen können. Jedes Steinchen, das am Ende des Spieles in einer dem Gegner gehörenden Mulde liegt, wird Eigentum des Gegners.

Punktwertung

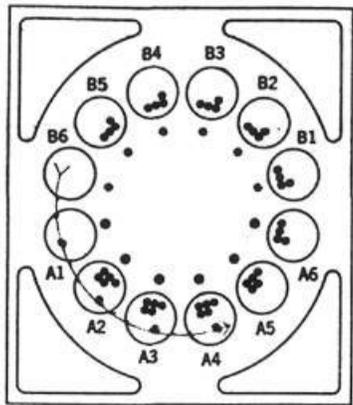
Wenn das Spiel beendet ist, zählt jeder Spieler die Steinchen, die er gefangen hat und die, die noch in den eigenen Mulden liegen. Wer am meisten Steinchen besitzt hat gewonnen.

Man lernt OH-WAH-REE am leichtesten durch ein Musterspiel

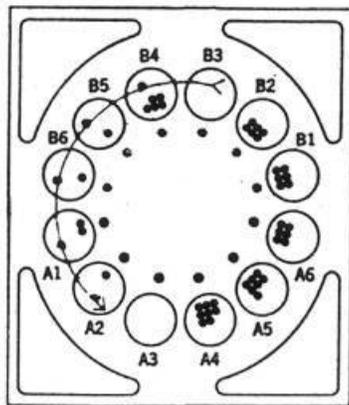
Jede der folgenden Zeichnungen illustriert jeweils den ersten der darunter angegebenen Spielzüge. Die 12 Kreise sind die Mulden. Die farbigen Kugeln sind als Markierung gedacht, um anzuzeigen, wem welche Mulden gehören.



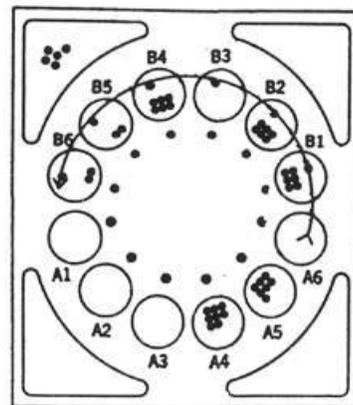
1. Spieler A (rot) leert eine von seinen Mulden und verteilt die 4 Steinchen eines nach dem anderen in vier nacheinanderliegenden Mulden, indem er sich im Gegen-Uhrzeigersinn bewegt.



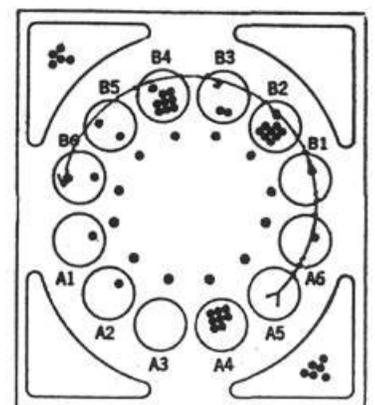
1. Spieler B (grün) bewegt sich von der Mulde B6 aus
2. A verteilt von A2
2. B verteilt von B5
3. A verteilt von A3



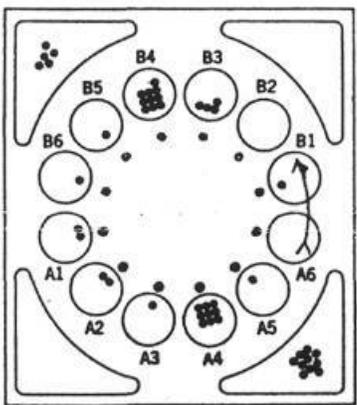
3. B verteilt von B3 aus, fängt die Steinchen aus 2 Mulden seines Gegners und legt sie in seine Ecke. Beachten Sie daß die rückwärtige Kettenreaktion beendet ist, wenn B seine eigenen Mulden erreicht.



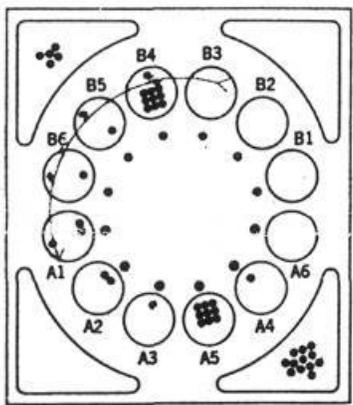
4. A revanchiert sich, indem er 6 Steinchen fängt und sie in seine Ecke legt.
4. B versucht A1 und A2 zum Fangen von Steinchen „reif“ zu machen, indem er B1 verteilt.



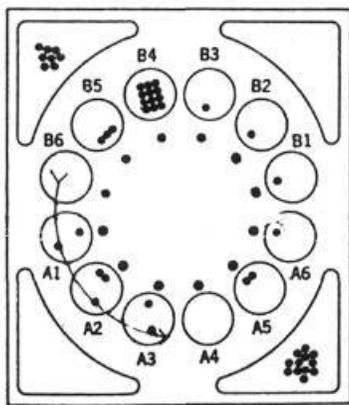
5. A fängt 4 Steinchen. Diesmal ist die Kettenreaktion beendet bei einer Mulde mit mehr als 3 Steinchen.
5. B verstärkt seine Möglichkeit, Steinchen zu fangen dem er B2 verteilt.



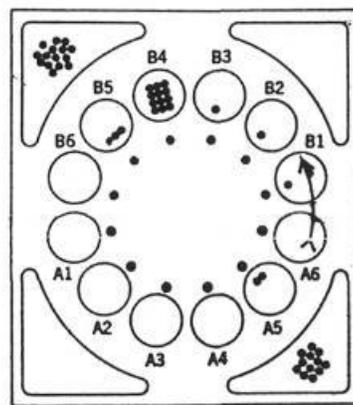
6. A verteilt 1 Steinchen, um 2 damit zu fangen.



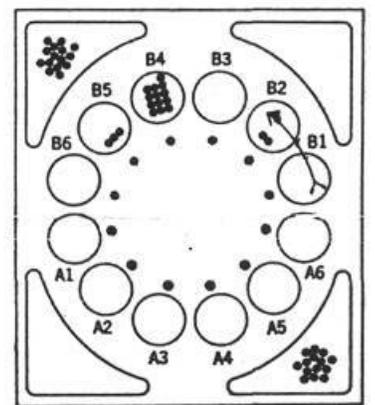
6. B nimmt 3 Steinchen.
7. A sollte A2 leeren, um einem Fangen von Steinchen vorzubeugen, aber leider denkt er zu anständig. Er leert die gut gefüllte Mulde A4 und behält dadurch nur noch 7 Steinchen.



7. B fängt 7 Steinchen und macht damit A fast verteilungsunfähig.



8. A macht das Beste daraus.
8. B verzögert, indem er B3 spielt.
9. A muß jetzt A5 spielen.
9. B leert B1.
10. A hat nur noch einen Zug, nämlich A6.



10. B leert B1. A's Mulde ist leer, das Spiel ist vorbei. B zählt seine Steinchen, die er in der Außenecke hat mit denen, die er noch in seinen Mulden hat zusammen. B gewinnt 34 : 14.

Wie spielt man Grand-OH-WAH-REE

Der Hauptzweck von Grand-OH-WAH-REE ist, die meisten Mulden zu fangen.

Aufbau

Die Verteilung von Kugeln und Steinchen, das Markieren der Mulden und die Spielart sind gleich wie bei OH-WAH-REE.

Spiel

Das Spiel beginnt wie OH-WAH-REE, jedoch mit einem grundsätzlichen Unterschied: Außer dem Fangen von Steinchen aus einer „reifen“ Mulde wird die Mulde selbst gefangen. Der Spieler, der eine Mulde fängt, wechselt die farbige Kugel aus.

Ende des Spieles

Grand-OH-WAH-REE endet wie OH-WAH-REE, d. h. wenn alle Steinchen gefangen worden sind. Der Spieler, der die meisten Mulden hat, gewinnt. Die Steinchen werden nur gezählt, wenn Punktgleichheit besteht.