

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 errahnen 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.