

Mancala Guide

Inhaltsverzeichnis

- [1 Mancala](#)
 - [1.1 Historisches](#)
 - [1.2 Namen und Varianten](#)
 - [1.3 Kulturelle Besonderheiten](#)
- [2 Eine Auswahl traditioneller Varianten](#)
- [3 Congkak](#)
 - [3.1 Literatur](#)
 - [3.2 Weblinks](#)
- [4 Sungka](#)
 - [4.1 Kulturelle Bedeutung](#)
 - [4.2 Philippinisches Rätselgedicht](#)
 - [4.3 Literatur](#)
 - [4.4 Weblinks](#)
- [5 Vai lung thlan](#)
 - [5.1 Spielregeln](#)
 - [5.2 Strategie](#)
 - [5.3 Literatur](#)
- [6 Bohnenspiel](#)
 - [6.1 Geschichte](#)
 - [6.2 Spielregeln](#)
 - [6.2.1 Material](#)
 - [6.2.2 Vorbereitung](#)
 - [6.2.3 Ziehen](#)
 - [6.2.4 Schlagen](#)
 - [6.2.5 Spielende](#)
 - [6.2.6 Notation](#)
 - [6.3 Historische Partien](#)
 - [6.4 Literatur](#)
 - [6.5 Weblinks](#)
- [7 Oware](#)
 - [7.1 Spielregeln](#)
 - [7.2 Externe Webseiten](#)
 - [7.2.1 Allgemeines](#)
 - [7.2.2 Programme](#)
 - [7.2.3 Organisationen](#)
 - [7.3 Quellen](#)
- [8 Warra](#)
- [9 Waurie](#)
 - [9.1 Spielregeln](#)
 - [9.2 Varianten](#)
 - [9.3 Weblinks](#)
- [10 Obridjie](#)
- [11 Lamlameta](#)
- [12 Mbothe](#)
- [13 Luuth](#)
- [14 Eine Auswahl moderner Varianten](#)
- [15 Kalaha](#)

- [15.1 Geschichte](#)
- [15.2 Regeln](#)
 - [15.2.1 Material](#)
 - [15.2.2 Vorbereitung](#)
 - [15.2.3 Ziel](#)
 - [15.2.4 Spielprinzip](#)
 - [15.2.5 Bonus-Zug](#)
 - [15.2.6 Fangen](#)
 - [15.2.7 Spielende](#)
 - [15.2.8 Varianten](#)
- [15.3 Literatur](#)
- [15.4 Weblinks](#)
- [16 Cross-Kalah](#)
- [17 Cups](#)
- [18 Kauri](#)
- [19 Afrika](#)
- [20 Progressive Mancala](#)
- [21 Gulek](#)
- [22 Esiema](#)
- [23 Myra](#)
- [24 Micro-Wari](#)
- [25 Nano-Wari](#)
- [26 Weblinks](#)
 - [26.1 Mehrere Varianten](#)
 - [26.2 Einzelne Varianten](#)

Mancala ist der Oberbegriff für bestimmte vor allem in Afrika und Asien verbreitete Muldenspiele.

1 Mancala

JugantAUnJocDeMancala.jpg

Mancala (von arabisch *naqalah*, "bewegen") ist der wissenschaftliche Oberbegriff für bestimmte Spiele, die, meist von zwei Personen, vor allem in Afrika und Asien gespielt werden. Charakteristisch ist, dass bei ihnen Spielstücke, die in Mulden liegen, umverteilt werden. Im englischen Sprachraum heißen diese Art Spiele auch *Pit and Pebble Games* (dt.: *Gruben-und-Kieselstein-Spiele*) oder *Count and Capture Games* (dt.: *Zählen-und-Fangen-Spiele*). In Deutschland werden sie traditionell als Bohnenspiele bezeichnet.

Der erste Europäer, der Mancala in einem wissenschaftlichen Werk beschrieb, war Richard Jobson (Deutsch)|Richard Jobson im 17. Jahrhundert in seinem Werk "*The Golden Trade*".

Die Gattungsbezeichnung *Mancala* (auch *Manqala*, *Mankala*) wurde von dem amerikanischen Ethnologen Stewart Culin geprägt, der 1894 einen wissenschaftlichen Aufsatz über die weltweite Verbreitung dieser Spiele verfasste. Der Name leitet sich von dem ägyptischen Mancala-Spiel ab, das im Westen erstmals von dem Engländer E. W. Lane 1843 beschrieben wurde. Dieses Spiel wurde in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts in vielen Kairoer Cafés gespielt.

MancalaWari.JPG Oware-Brett aus Ghana

1.1 Historisches

Der Ursprung der Mancala-Spiele ist unbekannt. Die ältesten Spielbretter (7.-6. Jahrhundert n. Chr.) wurden im Nordwesten Äthiopiens, in Matara und Yeha, gefunden. Das Spiel selbst wurde erstmals im Kitab al-

Aghani (*Buch der Lieder*) erwähnt, das im 10. Jahrhundert von Ali Abul al-Faraj von Isfahan geschrieben wurde. Ob ältere Muldenreihen (in der Archäologie "*cup marks*" genannt), die z.B. in Ägypten, Sri Lanka und Zypern gefunden wurden, Spielbretter sind, ist nicht bekannt. Selbst wenn diese Mulden zum [Spielen](#) dienten, weiß man nicht, was darauf tatsächlich gespielt wurde. Auch ist die Datierung solcher Funde äußerst problematisch, da es Hinweise gibt, dass manche Muldenreihen viel später als die Bauwerke entstanden, auf denen sie sich befinden. Trotzdem wird immer wieder von Laien und Spieleproduzenten behauptet, dass Mancala das älteste Spiel der Welt sei, "5000 Jahre alt".

Mit dem Sklavenhandel kamen westafrikanische Mancala-Varianten um 1640 nach Westindien (außer Puerto Rico und den Bahamas), den USA (Louisiana) und Teilen Südamerikas. Durch die Ausbreitung des Islam gelangten diese Spiele auch nach Zentralasien, Indien, die Malediven, Südchina, Südthailand, Malaysia und Indonesien. Von dort verbreiteten sie sich schließlich nach Sri Lanka, auf die Philippinen und die Marianen.

Der erste Europäer, der Mancala in einem wissenschaftlichen Werk beschrieb, war Richard Jobson im 17. Jahrhundert in seinem Werk "*The Golden Trade*".

In Europa sind traditionelle Mancala-Varianten im baltischen Raum, in den nördlichen Provinzen des früheren Ostdeutschlands (Pommern bis Ostpreußen), in Bosnien und auf der griechischen Kykladeninsel Hydra beschrieben worden. Im Schloss Weikersheim, Baden-Württemberg, stehen zwei Mancala-Tische aus dem frühen 18. Jahrhundert.

Turniere gibt es in Togus Kumalak (Kirgisistan, Kasachstan, Karakalpakistan im Westen Usbekistans, Republik Altai, Chakassien und Tuva in Russland, Mongolei, England), Sungka (Philippinen, Taiwan, England, Südafrika, USA), Congkak (Frankreich, Malaysia), Oware (Ghana, Elfenbeinküste, Burkina Faso, Togo, Portugal, Spanien, Andorra, Italien, Frankreich, Belgien, Niederlande, England, Irland, Schweiz, Österreich, Deutschland, Tschechische Republik, Slowenien, Kanada, USA, Antigua & Barbuda, Barbados), Songo ewondo (Kamerun, Gabun, Äquatorialguinea, Frankreich), Gebeta (Äthiopien), Omweso (Uganda, England), Bao La Kiswahili (Tansania, Kenia, Malawi, England), Bao La Kimasai (Kenia), Moruba (Südafrika), Hawalis (Oman), Hus (Namibia), Kiela (Angola), Kalaha (Deutschland, USA), Diffusion (nur virtuell im Internet) und BohnDuell (Internet).

1.2 Namen und Varianten

Der englische Brettspielforscher Harold James Ruthven Murray (1868-1955) hat über 200 traditionelle Mancala-Varianten gelistet. Oftmals wechseln die Bezeichnungen innerhalb von nur wenigen Kilometern. Inzwischen gibt es auch über 60 moderne Varianten, von denen die meisten erst in den letzten 50 Jahren erfunden wurden. Insgesamt existieren vermutlich weit über 1000 unterschiedliche Spiele.

Die meisten Mancala-Spiele haben zwei, drei oder vier parallele Reihen, die aus je einer (Nano-Wari) bis 50 Mulden (En Gehé) bestehen. Bei manchen Varianten gibt es auch je eine große Mulde an den beiden Enden, in denen die geschlagenen Steine gesammelt werden. In China (Provinz Yunnan) existiert aber auch eine fünfreihe Variante (Laomuzhuqi) und auf Madagaskar sogar ein sechsstufiges Spiel (Katro). Außerdem sind in den USA und Deutschland mehrere einreihige Mancala-Spiele erfunden worden (Atomic Wari, Sowing, 55Stones, Progressive Mancala).

Bei den meisten Mancala-Varianten geht es darum, den Gegner zugunfähig zu machen, indem man seine Spielsteine oder, bei einigen wenigen Varianten, seine Mulden fängt. Es gibt auch Spiele, bei denen der Spieler gewinnt, der als erster nicht mehr ziehen kann. Manchmal soll auch eine bestimmte Stellung auf dem Brett erreicht werden.

Hier die Namen traditioneller Varianten und ihre Verbreitungsregion:

Abala(la'e)	Eritrea
Adi	Ghana
Adji-boto	Surinam
Adjito	Benin
Adzua	Nigeria
Aghadaghada	Nigeria
Agsinnoninka	Philippinen
A-i-ú	Brasilien
Ajua	Kenia
Akileyisit	Uganda
Ako Okwe	Nigeria
Amoru	Uganda
Amungola	Kongo
Alemungula	Äthiopien
Ali Guli Mane	Indien
Ambala	Kongo
Andada	Eritrea
Andot	Sudan
Annana	Ghana
Anywoli	Äthiopien
Aringari	Sudan
Asiti	Djibouti
Awagaga	Äthiopien
Awari	Surinam
Aweet	Sudan
Awele	Elfenbeinküste
Aw-li On-nam Ot -tjin	Indonesien / Borneo
Ayit	Äthiopien, Sudan
Ayo(ayo)	Nigeria
Azigo	Nigeria
Ba-awa	Ghana
Bahendagabo	Malawi
Baimbele	Kongo
Bajangkaq	Indonesien / Sumatra

Banga	Kongo
Banya	Kongo
Bao	Tansania
Bao Kiarabu	Tansania
Bao La Kimasai	Tansania
Bao La Kiswahili	Tansania, Kenia, Mosambik, Komoren, Madagaskar
Baqura	Irak
Bare	Äthiopien, Sudan
Baruma	Kongo
Bawo	Malawi
Béchi	Eritrea
Bohnenspiel	Deutschland, Baltikum
Bosh	Somalia
Buberuku	Marokko
Bulto	Äthiopien
Bultuma	Kenia
Busolo	Kongo
Ceelkoqyuqkoqji	China / Yunnan
Cela	Angola
Cepenet	Kenia
Chato	Indonesien / Sumatra
Chiana wa bwalo	Malawi
Chiana wa kunja	Malawi
Chisolo	Sambia
Chonka	Sri Lanka
Cokajon	Philippinen
Conk(l)ak	Indonesien, Singapur, Malaysia
C(h)oro	Uganda
Cuba	Südafrika, Mosambik
Curi	Kenia
Dabuda	Djibouti
Dagh	Nigeria
Dakon	Indonesien / Java
Dara-dara	Indonesien / Celebes
Daramutu	Sri Lanka
Darra	Nigeria
Deka	Kongo
Djamo	Liberia
Dongjintian	China / Yunnan
Dong Wo	China / Yunnan
Dwong	Kongo
El Arnab	Sudan
Ekwe	Nigeria
Embeli	Kongo

En Dodoi	Tansania
En Gehé	Tansania
Enkeshui	Kenia, Tansania
Ereberekera	Kongo
Érhérhé	Gabun
Eson Xorgol	Kasachische Minderheit in der Mongolei
Ezu Ahia Ako Okwe	Nigeria
Fangaya	Äthiopien
Fergen Goobalay	Somalia
Fifanga	Madagaskar
Fuva	Zimbabwe
Gabata	Äthiopien
Galatjang	Indonesien / Celebes
Gamacha	Äthiopien
Gelech	Äthiopien
Gelo	Äthiopien
Gezuwa	Äthiopien
Gifia	Nigeria
Giuthi	Kenia
Gizwa	Äthiopien
Goncha	Äthiopien
Gosha	Äthiopien
Halusa	Irak
Hawalis	Oman
Hesa	Äthiopien
Hoyito	Dominikanische Republik
Hufesay	Äthiopien
Huroy	Äthiopien
Hus	Namibia
I	Mali
Ichwe	Nigeria
Igori	Nigeria
Ikibuguzo	Burundi
Imbelece	Kongo
Imbwe	Zimbabwe
Ingilith	Uganda
Intotoi	Kenia
I Pere	Mali
Isafuba	Zimbabwe
Ise-Ozin-Egbe	Nigeria
Isiimbi	Tansania
Isolo	Sambia
Iyagbe	Nigeria
Iyogh	Nigeria

J'Erin	Nigeria
Jero	Somalia
Jimafesosh	Äthiopien
J'Odu	Nigeria
Kabwenga	Sambia
Kachig	Kenia
Kacigh	Kenia
Kale	Gabun
Kaloleh	Indonesien / Sumatra
Kamicenji	Kongo
Kanga	Kongo
Kanji-Guti	Indien
Kâra	Sudan
Kase	Äthiopien
Katra	Madagaskar
Katra fandatsaka	Madagaskar
Katra gorabaka	Madagaskar
Katra mpantsaka	Madagaskar
Katro	Madagaskar
Kay	Haiti
Kboo	Liberia
Kechui	Kenia
Keci(g)	Kenia
Keciek	Kenia
Kecuek	Kenia
Kendo	Kongo
Kibugubugu	Ruanda
Kiela	Angola / Luanda
Kigogo	Kenia
ki-Nyamwezi	Kenia
Kiothi	Kenia
Kipangu	Kongo
Kisolo	Kongo
Kisoro	Kongo
Kisumbi	Kongo
Khutka boia	Indien
Kobichana	Kongo
Komari	Uganda
Kombe	Kenia
Koro	Mali
Kotu-Baendum	Sri Lanka
Krur	Südmorokko
Kubuguza	Ruanda
Kwahilka Aitidikus	Äthiopien

La'b akila	Syrien
La'b hakimi	Syrien
La'b madjnuni	Syrien
La'b roseya	Syrien
Lahemay Waledat	Äthiopien
Lahemay Walida	Äthiopien
Lamè Uwèlèdèt	Äthiopien
Lami	Äthiopien
Lamlameta	Äthiopien
Lamosh	Äthiopien
Lam Waladach	Äthiopien
Laomuzhukeng	China / Yunnan
Laomuzhuqi	China / Yunnan
Langa Holo	Surinam
Latho	Äthiopien
Layli Goobalay	Somalia
Leka	Kongo
Layla	Somalia
Leel	Kongo
Lela	Kongo
Li'ba(t) Iblîs	Sudan
Li'b al-Ghashim	Ägypten
Lien	Kongo
Lodika	Kongo
Lok	Nigeria
Lolemba	Kongo
Longbeu-a-cha	Indien
Longongi	Kongo
Loseba	Kongo
Lubasi	Kongo
Luela	Kongo
Lukho	Kenia, Uganda / Mount Elgon
Lusolo	Kongo
Luuth	Äthiopien, Sudan
Lwele	Kongo
Madji	Benin
Main chongkak	Malaysia
Mak-hu-hai	China / Yunnan
Mak khom	Thailand
Makwinni	Nigeria
Mandoli	Griechenland / Insel Hydra
Mangala	Kongo
Mangola	Kongo
Mangura	Kongo

Mankal'ah	Ägypten
Maruba	Südafrika
Matoe	Indonesien / Soemba
Mawkar katiya	Indien
Mazageb	Eritrea
Mban(gbi)	Kamerun
Mbare-mbare	Kenia
Mbau	Angola
Mbek Ô Kola	Kamerun
Mbele	Kongo
Mbelele	Kongo
Mbese	Kongo
Mbili	Kongo
Mbothe	Kenia
Mechiwa	Indonesien / Bali
Mefuvha	Südafrika
Mengas	Äthiopien
Meuchoh	Indonesien / Sumatra
Meulieh	Indonesien / Sumatra
Meusueb	Indonesien / Sumatra
Meuta	Indonesien / Sumatra
Mewegae	Eritrea
Mewelad	Eritrea
Mewuga'e	Äthiopien
Mobese	Kongo
Mofuba	Südafrika
Mongale	Kenia
Morahha	Komoren
Mosongo	Kongo
Motiq	Indonesien / Lomblen
Moura	Kapverden
Msuwa	Malawi, Mosambik
Mucuba	Kongo
Mungolo	Kongo
Mulabalaba	Sambia
Mutiteba	Kongo
Mvete	Kongo
Mwambulula	Sambia
Nakabile	Sambia
Nambayi	Kongo
Nam-Nam	Ghana
Naranj	Malediven
Natatu	Sambia
Ncayo	Mosambik, Tansania

Nchombwa	Malawi
Nchuba	Sambia
Nchuwa	Malawi
Ndebukya	Kongo, Uganda
Ndevha	Kongo
Ndim-ndum	Nigeria
Ndo	Kongo
Ndoto	Kongo
Nembele	Kongo
Netokoro	Kongo
Ngar	Äthiopien
Ngikile(e)s	Udanda
Ngikileth	Uganda
Ngola	Kongo
Ngulunga	Kongo
Nguma	Kongo
Niam-Niam	Kongo
Nimbele	Kongo
Njombwa	Malawi, Mosambik
Njonda	Kongo
Nsolo	Malawi, Sambia
Nsumbi	Kongo
Obigu	Kongo
Obridjie	Nigeria
Oce	Tansania
Ocela	Mosambik
Ochi	Tansania
Ogori	Nigeria
Ogoro	Namibia
Ohvalhu	Malediven
Oku-Sora	Uganda
Okwe	Nigeria
Ô Lang	Vietnam
Olela	Kongo
Olinda	Sri Lanka
Oluko	Kenia
Omweso	Uganda
Onjune	Namibia
Ô Quan	Vietnam
Orotuba	Kenia
Otep	Sudan
Otjitoto	Namibia
Otra	Kongo
Otu	Kongo

Ouri(l)	Kapverden
Ourin	Kapverden
Oware	Ghana
Owela	Namibia
Pachgarhwa	Indien
Pallam Kuzhi	Indien
Pallankuli	Sri Lanka, Südindien
Pandi	Indien
Peke	Kongo
Pereauni	Uganda
Pia	Kapverden
Pintôn	Kapverden
Poo	Liberia
Puhulmuti	Sri Lanka
Qaluta	Äthiopien
Qasuta	Äthiopien
Qelat	Eritrea
Qenchebema	Äthiopien
Qéqa	Äthiopien
Raja Pasu	Sri Lanka
Rath	Äthiopien, Sudan
Rio Kadashi	Somalia
Ruhesho	Tansania
Ryakati	Sudan, Uganda, Kongo
Sadeqa	Äthiopien
Sadiqa	Äthiopien
Sai	Indonesien / Flores
Sat-gol	Indien
Seca	Kapverden
Selus	Eritrea, Äthiopien
Shayo	Nigeria
Shèdan	Äthiopien
Sherfo	Äthiopien
Shimunana	Mosambik
Sira	Äthiopien
Sirinya	Äthiopien
Sola	Kongo
Sombi	Kongo
Songo	Kamerun
Soro	Kongo
Sovu	Kongo
Spreta	Malawi, Mosambik
Sulus Aidi	Äthiopien
Sulus Nishtaw	Äthiopien

Sungka	Philippinen
Sute	Sambia, Zimbabwe
Tagega	Äthiopien
Tampoduo	Ghana
Tamtam Apachi	Ghana
Tapata	Äthiopien
Tap-Urdy	Turkmenistan
Tchadji	Mosambik
Tchonka	Marianen
Tegre	Äthiopien
Thuskae	Namibia
Ti	Sierra Leone
Tikum	Malaysia
Ting Makor Adek	Kongo
Til-Guti	Indien
Togus Kumalak	Kasachstan
Toguz Korgool	Kirgisistan
Toitoin	Kenia
Tok Ku Rou	Äthiopien, Sudan
Tokolo	Kongo
Tokoro	Kongo
T(s)chuba	Mosambik, Südafrika
Tsinjera	Kenia
Tsoro	Zimbabwe
Tsotokele	Äthiopien
Ubwere	Kenia, Tansania
Udi	Kenia
Uera	Namibia
Um ed-Dyar	Südmarokko, Mauretanien
Um el-Bagara	Sudan
Um el-Banât	Sudan
Um el-Tuweisat	Sudan
Unee tugaluulax	Kasachen in der Mongolei
Uruhe(i)s(h)o	Malawi
Usolo	Tansania
Vai lung thlan	Indien / Mizoram
Wad Arba	Eritrea
Walak-Pussa	Sri Lanka
Walu	Mali
Wanjanya	Äthiopien
Warra	USA / Louisiana
Warri	Antigua & Barbuda
Wauri	Grand Cayman
Wa-wee	Santa Lucia

Wegi	Somalia
Wera	Namibia
Whyo	Nigeria
Woga Sadiqa	Äthiopien
Wo(u)ri	Mali, Senegal
Worro	Gambia
Xoros	Namibia
Yada	Äthiopien
Yansi	Kongo
Yit Nuri	Äthiopien, Sudan
Yit Yani	Äthiopien, Sudan
Yovodji	Benin
Yucebao	China / Yunnan
Zigulzoqge	China / Yunnan
Zikili	Kongo

1.3 Kulturelle Besonderheiten

Viele Mancala-Bretter sind kunstvoll aus Holz geschnitzt und schmücken heute in der ganzen Welt die Ausstellungen ethnologischer Museen. Kinder oder nomadisierende Viehhirten graben aber oft auch nur die Mulden in den Boden. Als Spielstücke verwendet man Samen (insbesondere die der Molukkenbohne *Caesalpinia bonduc*), Muscheln, Kotballen (von Kamelen, Ziegen, Schafen) oder Kieselsteine. In Ghana wird erzählt, dass Ntim Gyakari (1695-1701), der König von Denkyira, goldene Spielsteine benutzte, als er bei einer Partie Oware ermordet wurde. Seitdem heißt es in Westafrika, dass goldene Steine Unglück bringen.

Die symbolischen Bedeutungen der traditionellen Mancala-Spiele sind vielfältig. Oft stehen sie in Verbindung mit dem Wunsch nach "Fruchtbarkeit", je nach gesellschaftlichem Hintergrund z.B. mit der Schwangerschaft von Frauen und Kühen, dem Stehlen von Rindern, dem Fangen von Fischen, dem Regenkult, dem Zyklus von Säen und Ernten, dem Erwerb von Wohlstand durch Handel.

Die zwölf Mulden, die viele Varianten haben, werden in manchen Gebieten als die zwölf Monate oder als die zwölf Tierkreiszeichen gedeutet.

An der Elfenbeinküste, wo es Oware|Awele heißt, wurde das Spiel nur tagsüber gespielt. Nachts ließ man es draußen stehen, damit die Götter weiterspielen konnten. In Surinam [spielen](#) die Hinterbliebenen eines Toten das dort Awari genannte Spiel vor dem Begräbnis, um den Verstorbenen zu erfreuen. Man glaubte dort, dass nachts die *Yorkas*, die Geister der Toten, kämen, um mitzuspielen und die Seelen der Lebenden ins Schattenreich zu entführen.

In vielen Gebieten Afrikas und der Karibik dürfen es nur Männer [spielen](#). In Südasien ist es dagegen meist ein Spiel von Frauen und Kindern. In Zentralasien war es ursprünglich ein Männerspiel, doch erlangte insbesondere Togus Kumalak schon zu Sowjetzeiten in den dortigen Republiken den Status eines Nationalsports, der auch von vielen Frauen ausgeübt wird.

2 Eine Auswahl traditioneller Varianten

3 Congkak

Congkak.JPG Congkak-Brett aus Malaysia

Congkak, vollständig *Main Congkak* (in Indonesien auch: *Congklak*; indon. für Kaurimuschel), ist eine Mancala-Variante, die in Malaysia, Singapur und Indonesien verbreitet ist.

Dieses Spiel wird von zwei Spielern, meistens Frauen, gespielt. Außerhalb Asiens wurde Congkak erstmals 1894 von dem Ethnologen Stewart Culin beschrieben.

Zum [Spielen](#) wird ein längliches Holzbrett benutzt, *Papan Congkak*, auf dem sich zwei Reihen mit jeweils fünf bis neun kleinen Spielmulden befinden. Sie werden in Malaysia *Lubang Kampung* (dt.: "Dorf") oder *Lubang Anak* (dt.: "Kind") genannt. Am weitesten verbreitet sind Bretter mit zwei mal sieben Spielmulden. Außerdem befindet sich an den beiden Enden jeweils eine große Gewinnmulde|Speichermulde, *Lubang Rumah* (dt: "Haus"), in denen die gefangenen Steine gesammelt werden. Jedem Spieler gehört die links von ihm liegende Speichermulde.

In jeder Spielmulde liegen zu Beginn der Partie so viele Spielsteine (meist Kaurimuscheln oder Tamarindensamen; in Malaysia *Anak-anak Buah* genannt), wie jede Reihe Spielmulden besitzt.

Es gewinnt, wer die meisten Steine fängt.

=== Vergleich mit anderen [Spielen](#)===

Congkak hat große Ähnlichkeit mit anderen Mancala-Varianten in Südasien, wie Naranj (Malediven), Dakon (Java), [Sungka](#) (Philippinen) und Tchonka (Marianen).

Das Spiel unterscheidet sich von dem in den USA und Europa bekannten [Kalah](#) vor allem dadurch, dass der Zug fortgesetzt wird, wenn der letzte Stein in eine gefüllte Spielmulde fällt. Geschieht dies, wird der Inhalt dieser Mulde aufgenommen und weiterverteilt. Ein Zug endet erst, wenn der letzte Stein in eine leere Spielmulde gelegt wird. Weitere Unterschiede zu Kalah sind, dass Congkak im Uhrzeigersinn gespielt und der erste Zug simultan ausgeführt wird. Dies soll den Anzugsvorteil ausgleichen.

Congkak unterscheidet sich von Sungka dadurch, dass Sungka gegen den Uhrzeigersinn gespielt wird und einen anderen kulturellen Hintergrund besitzt.

3.1 Literatur

- *Culin, S. *Mancala: The National Game of Africa*. In: *Report of the National Museum (Philadelphia (USA))* 1894: 597-611.
- * Hellier, M. *Notes on the Malay Game Jongkak*. In: *Journal of the Royal Asiatic Society (Straits Branch)* 1907; 49: 93.
- * Overbeck, H. *New Notes on the Game of Chongkak*. In: *Journal of the Royal Asiatic Society (Straits Branch)* 1915; 57: 8.
- * Skeat, W. W. *Malay Magic*. London (England) 1900, 485.
- * Wilkinson R. J. *Papers on Malay Subjects*. Kuala Lumpur (Malaysia) 1915, 57.

3.2 Weblinks

- *[Conglak](#), das traditionelle Spiel Indonesiens

4 Sungka

Sungka ist eine Mancala-Variante, die von den Philippinen stammt. Sie wird außerdem überall dort auf der Welt gespielt, wo philippinische Migranten leben. Wie das eng verwandte [Congkak](#) war es traditionell ein Spiel von Frauen. Sungka wurde erstmals 1894 von dem Ethnologen Stewart Culin außerhalb Asiens beschrieben. Wettkämpfe gibt es auf den Philippinen, in Taiwan und in den USA. Das größte Turnier findet beim *Kadayawan Sports Festival* in Davao statt. Im Jahr 2004 veranstaltete die Abteilung für Informatik des *Imperial College of Science* in London, England, ein Sungka-Computerturnier. In Chicago, USA, wird Sungka an der "John W. Garvy Elementary School" zur Förderung von Schülern eingesetzt, die an Dyskalkulie leiden.

Das längliche Spielbrett (*Sungka(h)an*), meist kunstvoll aus Holz (z. B. Mahagoni) geschnitzt, besteht aus zwei Reihen mit jeweils sieben Spielmulden. Zusätzlich befindet sich an den beiden Enden je eine große Gewinnmulde|Speichermulde (*Bahay*) für die gefangenen Steine. Jedem Spieler gehört der Speicher, der zu seiner Rechten liegt.

In jeder Spielmulde liegen zu Beginn der Partie sieben Spielsteine (*Sigay*), meist Kaurimuscheln.

Es gewinnt, wer die meisten Steine fängt.

=== Vergleich mit anderen [Spielen](#)===

Sungka ähnelt stark anderen südasiatischen Mancala-Varianten, wie Naranj (Malediven), Dakon (Java), [Congkak](#) (Malaysia, Singapur, Indonesien) und Tchonka (Marianen). Das Spiel unterscheidet sich von dem in den USA und Europa bekannten [\[404 Error\]](#) Kalaha vor allem dadurch, dass der Zug fortgesetzt wird, wenn der letzte Stein in eine gefüllte Spielmulde fällt. Geschieht das, wird der Inhalt dieser Mulde aufgenommen und weiterverteilt. Ein Zug endet erst, wenn der letzte Stein in eine leere Spielmulde gelegt wird. Ein weiterer Unterschied besteht darin, dass in Sungka der erste Zug simultan ausgeführt wird. Dies soll den

Anzugsvorteil ausgleichen. Das Spiel unterscheidet sich von Congkak dadurch, dass gegen den Uhrzeigersinn gespielt wird.

4.1 Kulturelle Bedeutung

Sungka ist ein wichtiges Instrument der Identitätsstiftung, besonders für philippinische Migranten. Dies zeigt sich in Sungka-Turnieren, die weit entfernt von der philippinischen Heimat stattfinden, und bei der Repräsentation philippinischer Kultur durch Sungka-Demonstrationen auf interkulturellen Festen. Die identitätsbildende Funktion des Spiels wird auch in dem Kinderbuch *"Sungka and Smiling Irish Eyes, A Boy discovers what it means to be Half-Irish and Half-Filipino"* (dt.: *"Sungka und lächelnde irische Augen; ein Junge entdeckt, was es bedeutet halb irisch und halb philippinisch zu sein"*) von Natalie Gonzales-Sullaway thematisiert. Die Feministin, Dichterin und Kommunikationswissenschaftlerin Alison M. De La Cruz schrieb 1999 die Performance *"Sungka"*, welche die gesellschaftlichen und familiären Erwartungen in Bezug auf Gender-spezifischem Verhalten und Sexualität, Rasse und ethnischer Zugehörigkeit analysiert, in dem sie mit einer Sungka-Partie verglichen werden. De La Cruz verarbeitete damit auch ihr eigenes lesbisches Coming Out. Große Bekanntheit erreichte in den USA ihr Gedicht *"That Age"*, das Teil der Performance war.

Außerdem wird Sungka bis heute von Wahrsagern und Propheten, die auf den Philippinen *Bailan* oder *Maghuhula* heißen, als divinatisches Hilfsmittel verwendet. Ältere Menschen versuchen auf diese Weise herauszufinden, ob die Reise von Jugendlichen an einem bestimmten Tag günstig ist, und Mädchen, ob sie und wenn ja, wann sie heiraten werden.

Früher benutzte man das Sungka-Brett auch für mathematische Berechnungen, die von indischen Ethnomathematikern untersucht wurden.

Obwohl die Regeln des Sungka sich kaum von denen des Congkak unterscheiden, wird Sungka doch als typisch philippinisches Spiel empfunden.

4.2 Philippinisches Rätselgedicht

"

"Aso ko sa pantalan, lumukso ng pitong balon, umulit ng pitong gubat, bago nagtanaw dagat. (Tag.) Sungkahan.""

Übersetzung:

Mein Hund sprang vom Kai über sieben Brunnen, sprang wieder über sieben Wälder, bevor er das Meer sah. (Antw.) Sungka-Brett.

4.3 Literatur

;Culin, S.: [Mancala: The National Game of Africa](#). In: *Report of the National Museum, Philadelphia (USA)* 1894: 597-611.

;Culin, S.: [Philippine Games](#). In: *American Anthropologist (New Series)* 1900; 2: 643-656.

;De La Cruz, R. E., Cage, C. E. & Lian, M.-G. J.: "Let's Play Mancala and Sungka: Learning Math and Social Skills Through Ancient Multicultural Games". In: *Teaching Exceptional Children* 2000; 32 (3): 38-42.

;Flores, P. V.: *Sungka: A Game Full of Holes*. In: *Filipinas* 1998 (3); Seiten 58-59 & 66.

;Gonzales-Sullaway, N.: *Sungka and Smiling Irish Eyes, A Boy Discovers What It Means to Be Half-Irish and Half-Filipino*. Imprint Books, 2003. [Rezension](#)

;Henson, M. A.: *How to Play Sungca or Chong-Ka*. 1958.

;Liu, R.: [Foreign Laborers Hold Sungka Challenge](#). In: *Taipei Times* 25. August 2003, Seite 3.

;Manansala, P.: *Sungka Mathematics of the Philippines*. In: *Indian Journal of History of Science* 1995; 30(1): 14-29.

;Scott, L. E.: *Mancala in the Philippines* (Leserbrief). In: *Games & Puzzles* 1975; 34 (3): 21.

;Starr, F.: [A Little Book of Filipino Riddles](#). World Book Co. Yonkers, New York 1909, 145.

4.4 Weblinks

*[Sehr gute Bilder von Sungka-Brettern](#) eines kommerziellen Anbieters philippinischer Volkskunst

5 Vai lung thlan

Vai lung thlan (*Lung = Stein; thl?n = Grab; vai* bedeutet "fremd " oder steht für: "vai phe", den Namen eines alten Kuki Clans) ist eine Mancala-Variante, die zuerst 1912 von Lt.-Colonel J. Shakespear in dem Buch *The Lushei Kuki Clans* beschrieben wurde. Das Spiel wird von Frauen und Männern der Mizo (früher: *Lushai*) gespielt, die im indischen Bundesstaat Mizoram leben, der sich zwischen Myanmar und Bangladesh im äußersten Osten des Subkontinents erstreckt. Mizoram wurde in den frühen 1890er Jahren von den Engländern annektiert und gehörte nach der indischen Unabhängigkeit zum Bundesstaat Assam. 1972 wurde Mizoram ein Unionsgebiet und am 20. Februar 1987, nach der Unterzeichnung eines Friedensabkommens zwischen der indischen Regierung und der *Mizo National Front* im Jahr 1986, ein eigener Bundesstaat.

Der ungewöhnliche Herkunft des Spiels mag der Grund sein, warum es völlig verschieden von anderen indischen Mancala-Varianten ist. Es ähnelt vielmehr Togus Korgool, dem Nationalspiel der Kirgisen und Kasachen.

Die Mizo sind bekannt für ihre reiche materielle Kultur, dennoch besteht das Brett nur aus flachen Mulden, die in den Erdboden gegraben werden. Dies darf nicht darüber hinwegtäuschen, dass Vai lung thlan ein anspruchsvolles Spiel ist.

5.1 Spielregeln

Das Brett besteht aus zwei mal sechs Mulden, in denen am Anfang der Partie je fünf Steine liegen. Jeder Spieler kontrolliert eine Muldenreihe.

Vailungthlan2.jpg

Startstellung

In jedem Zug verteilt ein Spieler den Inhalt einer seiner Mulden *im* Uhrzeigersinn einzeln auf die folgenden Mulden.

Wenn der letzte Stein in eine leere Mulde fällt, fängt er diesen Stein und auch alle Steine, die in einer ununterbrochenen Kette dahinter (mit anderen Worten: *gegen* den Uhrzeigersinn) in eine leere Mulde gekommen sind. Es spielt keine Rolle, ob diese Steine auf der eigenen oder der gegnerischen Seite liegen.

Die geschlagenen Steine werden vom Brett genommen.

Es ist nicht erlaubt, auf den Zug zu verzichten, es sei denn, man kann nicht [spielen](#). Die Partie endet, wenn beide Spieler nicht mehr ziehen können, weil keine Steine mehr auf dem Brett liegen.

Es gewinnt, wer die meisten Steine gefangen hat. Wenn jeder Spieler 30 Steine schlägt, endet die Partie unentschieden.

5.2 Strategie

Die Partien beginnen langsam, aber beschleunigen sich, wenn das Brett sich leert und die Steine sich auf wenige Mulden konzentrieren. Im Durchschnitt dauert eine Partie etwa 70 Züge.

Eine Mulde, die 12 Steine enthält, kann immer wenigstens einen Stein fangen, da der letzte Stein in die entleerte Mulde verteilt wird.

Mulden, die mehr als 12 Steine enthalten, können nie Steine fangen. Sie stellen eine gute Verteidigung dar, weil jede Mulde, nachdem ihr Inhalt verteilt wird, mindestens einen Stein enthält.

Am Ende der Partie versuchen die Spieler dem Gegner die letzten Züge zu nehmen und möglichst viele Steine so auf ihrer eigenen Seite zu halten, dass nur Einzelsteine entstehen, wenn der Inhalt von Mulden

verteilt wird. Eine übervolle Mulde ist deshalb im Endspiel ein Nachteil.

5.3 Literatur

- * Gering, R. *Vai Lung Thlan: A Game of Considerable Skill*. In: *Abstract Games Magazine* 2002; 3 (12): 15, 29.
- * Russ L. *The Complete Mancala Games Book: How to Play the World's Oldest Board Games*. Marlowe & Company, New York 2000.
- * Shakespear, J. *The Lushei Kuki Clans*. Macmillan and Co., London (England) 1912.

6 Bohnenspiel

Das **Bohnenspiel** ist ein altes Brettspiel, das zur Familie der Mancala-Spiele gehört. Gleichzeitig wird der Begriff in Deutschland als Gattungsbezeichnung für ganz unterschiedliche Mancala-Varianten verwendet.

6.1 Geschichte

Das eigentliche Bohnenspiel wurde erstmals von dem Spielpastor Fritz Jahn in seinem Buch *Alte Deutsche Spiele* (1917) beschrieben. Er berichtet darin von einer Reise, die er 1908 zum Rittergut Kardis (Kirchspiel Lais, Kreis Dorpat) auf der Insel Ösel im damals russischen Estland unternahm. Auf dem Gutshof, das einem von Baron von Stackelberg gehörte, fand er die Dublette eines Bohnenspielbretts, dessen Original bis heute im Winterpalais der Zaren, der Eremitage in Sankt Petersburg, aufbewahrt wird. Das Originalbrett war ein Geschenk des Schahs von Persien (vermutlich Aga Mohammed) für die Zarin Katharina die Große, geborene Sophie von Anhalt-Zerbst (Regierungszeit: 1762-1796). Das Bohnenspiel verbreitete sich in deutsch-baltischen und preußischen Adelsfamilien, bis es von Jahn im gesamten deutschen Sprachraum und in allen Bevölkerungsschichten popularisiert wurde. Jahn verfolgte erwachsenenpädagogische Ziele. Er wollte die Arbeiterschaft bilden und über seine Kontakte zum "Vaterländischen Frauenverein" die im ersten Weltkrieg verwundeten deutschen Soldaten erbauen.

Die von ihm beschriebene Variante heißt auch *Baltisches Bohnenspiel* oder *Kardis-Bohnenspiel*, während eine andere Variante, die auf einem um die Hälfte größeren Brett gespielt wurde, als *Deutsches Bohnenspiel* bekannt wurde.

Ein Mancala-Spiel wurde im Raum des Deutschen Reiches erstmals von Job Ludolf 1699 im *Lexicon Aethiopico-Latinum* erwähnt. Im Schloss Weikersheim bei Bad Mergentheim existieren zwei Mancala-Spieltische aus Eichenholz aus dem Jahr 1709 (oder 1704?), welche von der Künstlerfamilie Sommer im Barockstil hergestellt wurden. Leider scheinen die Regeln des Weikersheimer Mancala-Spiels verloren gegangen zu sein. Dies sind die ältesten Zeugnisse für Mancala-Spiele in Deutschland, die jedoch wahrscheinlich nichts mit dem Bohnenspiel Fritz Jahns zu tun haben. Es wurde auch schon vermutet, dass die ersten Mancala-Spiele Mitteleuropa durch zurückkehrende Kreuzritter erreichten. Für diese These fehlen jedoch wissenschaftliche Belege.

Eine genaue Analyse der Spielregeln zeigt, dass das Bohnenspiel große Ähnlichkeit mit zentralasiatischen und arabischen Mancala-[Spielen](#) besitzt. Dies passt sehr gut zur Herkunftsgeschichte des Spiels. Die Ähnlichkeit zu schwarzafrikanischen Mancala-[Spielen](#) ist hingegen wohl eher zufällig.

Die traditionellen Hauptverbreitungsgebiete des Bohnenspiels waren im 19. Jahrhundert, so weit sie sich mit den spärlichen Quellen heute noch rekonstruieren lassen, das Baltikum, Ost- und Westpreußen und Pommern. Im Baltikum starb das Spiel nach der Oktoberrevolution durch die Enteignung, Vertreibung und Ermordung der deutschen Adelsfamilien ab 1917 aus. Im früheren Ostdeutschland hat das Bohnenspiel mit der Vertreibung der deutschen Bevölkerung nach 1945 aufgehört zu existieren. In der ehemaligen DDR erschienen mehrere Spielebücher, die das Bohnenspiel ausführlich beschreiben. Die älteste erhaltene Partie stammt von dem Dresdener Go-Pionier Bruno Rüger aus dem Jahr 1962. Bohnenspielbretter wurden in den 1980er Jahren im Werk 5 des VEB Plasticart in Annaberg-Buchholz und vom VEB Plastikspielwaren Berlin produziert, die das Spiel *Sabo* bzw. *Badari* nannten.

Heute existieren im Internet auch einfache Bohnenspiel-Programme. Außerdem gibt es seit kurzem Bohnenspiel-Turniere in Mitteleuropa: Pardubitz/Böhmen (2012), Nürnberg/Bayern (2013).

6.2 Spielregeln

6.2.1 Material

Das Bohnenspielbrett besteht aus zwei Muldenreihen mit jeweils sechs Spielmulden. An den beiden Enden ist außerdem eine größere *Schatzhöhle*, in der die gefangenen Bohnen gesammelt werden. Jedem Spieler gehören die sechs Spielmulden auf seiner Seite des Brettes und die rechts von ihm gelegene *Schatzhöhle*.

In jeder Mulde liegen am Anfang der Partie sechs Bohnen, die als Spielsteine dienen.

Kalahini.jpg

Startstellung

6.2.2 Vorbereitung

Zu Beginn des Spiels liegen in jeder Spielmulde sechs Bohnen.

6.2.3 Ziehen

In jedem Zug entleert ein Spieler eine seiner Spielmulden und verteilt dann den Inhalt einzeln, Bohne für Bohne, gegen den Uhrzeigersinn in die folgenden Spielmulden. Die Bohnen werden dabei zuerst in die

eigenen, dann in die gegnerischen Spielmulden gelegt. Die *Schatzhöhlen* werden beim Verteilen übergangen.

6.2.4 Schlagen

Wenn die letzte Bohne eine Spielmulde auf zwei, vier oder sechs Bohnen auffüllt, ist ihr gesamter Inhalt, einschließlich der letzten verteilten Bohne, gefangen. Befinden sich in einer ununterbrochenen Folge „dahinter“ (bei Mancalaspiele ist damit gegen die Zugrichtung gemeint; hier also: im Uhrzeigersinn) weitere Spielmulden mit zwei, vier oder sechs Bohnen, so wird auch ihr Inhalt geschlagen. Die gefangenen Bohnen werden in die *Schatzhöhle* des Spielers gelegt. Es kann sowohl auf der eigenen Bretthälfte, als auch auf der gegnerischen Seite geschlagen werden.

6.2.5 Spielende

Die Partie endet, wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann. Die Bohnen, die noch auf dem Brett sind, gehören dem Spieler, auf dessen Seite sie liegen.

Jeder Spieler versucht mehr Bohnen zu fangen als sein Gegner. Da es insgesamt 72 Bohnen gibt, reichen 37 zum Gewinn der Partie. Fängt jeder Spieler 36 Bohnen, endet das Spiel remis.

6.2.6 Notation

Es ist üblich, die Mulden von 1 bis 12 durchzunummerieren, um eine Partie zu notieren. Dabei liegen die Mulden 1-6 auf der Seite des Spielers, der die Partie beginnt.

6.3 Historische Partien

* B. Rüger, 1962:

:::4,8; 6,12 (2 aus Mulde 8); 6,7; 3 (2 aus 12),7; 5,8 (2 aus 12); 4 (2 aus 7),11; 5 (2 aus 7), 11 (2 aus 12); 4,7; 3,8; 4 (4 aus 5),11; 1 (2 aus 2),10; 6,10 (6 aus 12); 4 (4 aus 7),8 (6 aus 11); 1 (4 aus 5),9 (2 aus 5); 3 (4 aus 10, sowie je 2 aus 9, 8, 7),12; 1,11; 1,12; 1.

:::"Da Nord nicht mehr ziehen kann, bekommt Süd alle Bohnen, die noch auf dem Brett sind. Süd gewinnt mit 28 Punkten."

* H. Machatscheck, 1972:

:::3,9; 5,7 (2 aus Mulde 3); 6,8; 4?,7 (6 aus 9 plus 2 aus 8); 1,12!(2 aus 1); 2,11; 5 (2 aus 11),9 (je 4 aus 2 und 1); 3 (je 6 aus 7 und 8),11 (6 aus 12); 5,10; 3 (2 aus 5),9? (2 aus 10); 6,11 (je 4 aus 2, 1 und 12); 4,10 (je 2 aus 12 und 11); 5 (2 aus 6),7; 3,10; 4,9; 5,8 (2 aus 12); 1,9; 2,10; 3,12 (2 aus 1); 4,11; 5 (2 aus 6),12 (2 aus 1); 2 (2 aus 3).

:::"Nord gewinnt mit 28 Punkten Vorsprung."

6.4 Literatur

* B. Arbeiter, W. Ruhnke: "Brettspiele (4. Ergänzungsband zum Deutschen Spielhandbuch)." Ludwig Voggenreiter Verlag, Potsdam (Deutschland) 1937, 10-12.

- * E. Glonnegger: "Das Spiele-Buch: Brett- und Legespiele aus aller Welt." Ravensburger Buchverlag & Heinrich Hugendubel Verlag, Ravensburg & München (Deutschland) 1988, 214.
- * W. Hirte: "Unsere Spiele: 1000 und mehr." Verlag für die Frau, Leipzig (Deutschland) 1971, 307-309.
- * P. Huth: "[Die spannendste Art, Perlen aufzureihen. Sofort nachspielbar: Für Mancala genügen zwölf Mulden.](#)" In: Berliner Zeitung 14. Mai 1994 (S. 80).
- * F. Jahn: "Die Pflege des Spiels in Krieg und Frieden als Aufgabe des Vaterländischen Frauen-Vereins." Sittenfeld, Berlin (Deutschland) 1916.
- * F. Jahn: "Alte deutsche Spiele." Furche-Verlag, Berlin 1917, 14-15.
- * K.-H. Koch: "Spiele für Zwei." Hugendubel, München (Deutschland) 1986, 59-63.
- * H. Machatscheck: "Zug um Zug: Die Zauberwelt der Brettspiele." Verlag Neues Leben, Berlin (Deutschland) 1972, 157-158.
- * A. Meikop: *Lauamänge* [Brettspiele]. In: *Eesti Noorus* (Estland) 1932; 4: 225.
- * T. Müller-Alfeld: "Brettspiele." Verlag Ullstein GmbH, Frankfurt/Main & Berlin (Deutschland) 1963, 153-156.
- * B. Rüger: "Du bist dran: 42 Spiele am Tisch." VEB Friedrich Hofmeister, Leipzig (Deutschland) 1962, 34-37.

6.5 Weblinks

- * [Bohnenspiel-Applet](#)

7 Oware

Awalé.jpg Owarebrett aus Osese-Holz Holarrhena floribunda mit Samen der Molukkenbohne Caesalpinia bonduc

Oware ist ein Mancalaspiel, das in Westafrika und auf manchen Karibischen Inseln gespielt wird. Oware ist das Nationalspiel in Ghana.

Nah verwandte Spiele, die fast die selben Regeln haben, sind Ayo (Yoruba, Nigeria), Awalé (Elfenbeinküste), Awélé (Ga, (Ghana); Baule (Elfenbeinküste), Adjí (Ewe, Togo), Ti (Mende, Sierra Leone), Ouri (Kapverdische Inseln), Awari (Küstenregion Guayanas und Surinam) und Warri (Karibik).

Es handelt sich um das am weitesten verbreitete Mancalaspiel. Es gibt in vielen Ländern Oware-Turniere, u.a. in Großbritannien, Frankreich, Spanien, Portugal, der Schweiz, Italien, der Tschechischen Republik, Barbados, Antigua & Barbuda, der Elfenbeinküste und Ghana. In Deutschland fanden kleine Turniere in Halle (2004; 6 Teilnehmer) und Niederzissen (2008; 10 Teilnehmer) statt. Das Turnier in Halle wurde gemeinsam von Juliane Nitschke, Sabine Pick und Ulrike Stein gewonnen, das Turnier in Niederzissen von Odin Weiler.

7.1 Spielregeln

Das Spielbrett besteht aus zwei mal sechs Spielmulden und je einer Gewinnmulde an den beiden Brettenden. In jeder Spielmulde liegen am Anfang der Partie vier Samen. Jedem Spieler gehört eine Reihe und die Gewinnmulde zu seiner Rechten.

Waurieini.jpg

Startstellung

In jedem Zug nimmt ein Spieler den Inhalt einer seiner Spielmulden und verteilt ihn einzeln gegen den Uhrzeigersinn auf die folgenden Spielmulden.

Wenn der letzte Samen, der verteilt wird, eine gegnerische Spielmulde auf zwei oder drei Samen auffüllt, wird ihr Inhalt von dem Spieler gefangen, der am Zug ist. Außerdem fängt der Spieler den Inhalt aller gegnerischen Mulden, die dahinter liegen (gegen die Zugrichtung), sofern sie ebenfalls zwei oder drei Samen enthalten und eine ununterbrochene Kette bilden.

Die geschlagenen Samen werden in die Gewinnmulde gelegt.

Es ist nicht erlaubt, alle gegnerischen Samen in einem Zug zu schlagen. Macht man dennoch einen solchen Zug, wird nichts geschlagen.

Wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann, da seine Mulden alle leer sind, muss sein Gegner ihm im nächsten Zug Samen zuspielen.

Die Partie endet, wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann oder sich die Brettstellung wiederholt.

Die Samen, die noch auf dem Brett sind, gehören dem Spieler, auf dessen Seite sie liegen.

Wenn sich die Stellung auf dem Brett wiederholt, bekommt jeder Spieler, die Samen, die sich die meiste Zeit in seinen Mulden befinden.

Es gewinnt, wer die meisten Samen gefangen hat.

7.2 Externe Webseiten

7.2.1 Allgemeines

* [Ausführliche Informationen über Oware auf Mancala World \(englisch\)](#)

7.2.2 Programme

* [Shareware mit vielen verschiedenen Modi](#)

7.2.3 Organisationen

*[Internationale Oware-Gesellschaft \(Weltdachverband\) mit Sitz in London](#)

*[Katalanische Oware-Liga \(Coloma de Gramenet\)](#)

*["Projekt Ouri" in Portugal \(Batalha\)](#)

*[Amerikanische Oware-Gesellschaft \(New York\)](#)

7.3 Quellen

*Bouchet, A. [Owari I: Marching Groups and Periodical Queues](#). Tours (Frankreich), 9. September 2005.

*Bruhn, H. [Closed States and Marching Groups in a closed Owari](#). Grenoble (Frankreich), 30. November 2005.

*Chamberlin, D. B. *How to Play Warri*. Selbstverlag, Lancaster [PA](#) (USA) 1984.

*Eglash, John. [Discrete self-organization in Owari](#). In: *African Fractals*. Rutgers University Press, New Brunswick N. J. (USA), 1999.

*Kovach, R. P. [Oware: The National Game of Africa](#). Morrison Quick Print, Oakland CA (USA) 1995.

8 Warra

Das Spiel **Warra** wurde 1919 von dem österreichischen Anthropologen Felix von Luschan als eine Mancala-Variante beschrieben, die in den überwiegend von Afroamerikanern bewohnten Bundesstaaten im Süden der USA gespielt wird. Er beobachtete es mehrfach an den Ufern des Mississippi River in Louisiana. In New Orleans wurde ihm erzählt, dass es von Farbigen nach San Francisco gebracht wurde.

9 Waurie

Waurie ist eine Mancala-Variante, die auf Grand Cayman, einer zu Großbritannien gehörenden Karibikinsel, gespielt wird. Nach der Legende wurde Wauri von dem Piraten Blackbeard (1680? - 1718) auf die Insel eingeführt, als er von einer Fahrt nach Westafrika zurückkehrte. Es wird berichtet, dass das Spiel jedes Mal ein beliebter Zeitvertreib von dem Schriftsteller Ernest Hemingway war, wenn er auf der Insel Urlaub machte. Die wertvollsten Holzbretter werden von einem Künstler gefertigt, dessen Spitzname *Caribbean Charlie* ist. Traditionell werden die Samen der Molukkenbohne (*Caesalpinia bonduc* und *Caesalpinia major*) zum [Spielen](#) verwendet.

Waurie wird heute von David Grogono gefördert. Er repräsentierte 1996 als Yachtkapitän und Mannschaftsmitglied in der Klasse *Mistral Men* die Kaimaninseln bei den Olympischen [Spielen](#) und ist nun Produktmanager von REALbasic. Im Jahr 2004 entwickelte er für das Spiel ein Freeware-Programm, das unter Linux, Macintosh und Windows läuft.

Das Spiel ähnelt [Kalaha](#) und [Sungka](#).

9.1 Spielregeln

Waurie wird auf einem Brett gespielt, das aus zwei mal sechs Spielmulden (*pits*) und zwei größeren Endmulden (*end pits*) besteht. In jeder Spielmulde liegen am Anfang der Partie je vier Samen. Jedem Spieler gehört eine Reihe.

Waurieini.jpg

Startstellung

In jedem Zug entleert ein Spieler eine seiner Mulden und verteilt ihren Inhalt einzeln entgegen dem Uhrzeigersinn. Dabei wird auch ein Samen in die eigene Endmulde gelegt, nicht jedoch in die des Gegners. Die symbolische Bedeutung ist, dass man eine Steuer bezahlen muss, wenn man ins gegnerische Gebiet eindringt, nicht jedoch, wenn man ins eigene Gebiet zurückkehrt.

Wenn der letzte Samen in die eigene Endmulde fällt, darf der Spieler gleich noch einmal ziehen.

Der Zug endet, wenn der letzte Samen in eine Spielmulde fällt. Es ist nicht erlaubt, auf den Zug zu verzichten.

Die Partie endet, wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann. Dieser Spieler gewinnt. Der Verlierer ist der Spieler, der am Ende der Partie noch Samen in seinen Mulden hat.

9.2 Varianten

Es gewinnt, wer als erster keine Samen in seinen Mulden hat, auch wenn der Gegner ihm im nächsten Zug noch Samen zuspielen könnte.

9.3 Weblinks

*[Waurie-Freeware](#) (Freier Download)

10 Obridjie

Waurieini.jpg Startstellung

Obridjie ist eine Mancala-Variante der Ijaw (auch: *Ijo*) in Nigeria. Das Spiel Obridjie hat große Ähnlichkeit mit

anderen nigerianischen Mancala-Varianten, darunter Whyo (Oron Clan, Ibibio), J'erin (Yoruba) und Lok (Jaba). Es ist ein einfaches Spiel, das vor allem von Frauen gespielt wird.

11 Lamlameta

Lamlameta2.jpg Startstellung

Lamlameta (dt.: *paarweise*; von *"lama"* = *zwei*) ist ein strategisches Brettspiel (*Tagega*) der Konso, einem Volk, das im Omo-Tal in Zentraläthiopien beheimatet ist. Dieses Spiel wurde 1971 von dem Ethnologen Richard Pankhurst erstmals beschrieben, der es in der Nähe von Olanta beobachtete.

Lamlameta ist eine Freizeitbeschäftigung von erwachsenen Männern und, in geringerem Maße, von Jungen. Es wird im Freien gespielt, in der Regenzeit auch im Haus oder auf einer Art Veranda direkt vor dem Hauseingang.

12 Mbothe

mbothe.jpg Startstellung

Mbothe ist ein Mancalaspiel der Pokomo in Kenia. Die Pokomo sind Bauern und Fischer, die in kleinen Dörfern von 10 - 60 grassgedeckten Häusern entlang des Tana-Flusses leben.

Mbothe wurde zuerst von Walter Driedger 1972 beschrieben. Das Spiel, welches lediglich der Unterhaltung dient, wird von Frauen und Männern jeden Alters gespielt. Es scheint mit dem äthiopischen Lamlameta verwandt zu sein.

13 Luuth

Luuth2.jpg Startstellung

Luuth wird von den Nuer im äußersten Westen Äthiopiens und auf der sudanesischen Seite der Grenze gespielt. Diese Mancala-Variante ist eine Freizeitbeschäftigung von Männern jeden Alters. Ihre ungewöhnlichen Züge erinnern an das Damespiel.

Luuth wurde erstmals 1972 von dem britischen Ethnologen Richard Pankhurst beschrieben.

14 Eine Auswahl moderner Varianten

15 Kalaha

Wooden Mancala board.jpg Kalaha-Brett mit bunten Glassteinen (amerikanischer Stil)

Kalaha, im englischen Sprachraum **Kalah** genannt, ist ein modernes Strategiespiel der Mancala-Familie (von arab.: *naqalah* = *bewegen*) für zwei Spieler. *Mancala* (auch: Mankala, Manqala) ist der wissenschaftliche Gattungsbegriff (generischer Terminus) für eine Gruppe von Brettspielen, bei denen der Inhalt von Mulden nach bestimmten Regeln umverteilt wird. In Deutschland benutzt man auch den Begriff *Bohnenspiele*.

15.1 Geschichte

Das Spiel wurde 1940 von dem amerikanischen Steuerberater William Julius Champion in Mystic, Connecticut, erfunden. Die Idee dazu bekam er schon 1905, als er an der Universität Yale (New Haven, Connecticut) einen Artikel über die Weltausstellung in Chicago (1893) las, in dem über Mancala-Spiele berichtet wurde. Das Spiel erschien erstmals 1944 auf dem amerikanischen Markt und wurde ab 1958 von der von Champion eigens zu diesem Zweck gegründeten *Kalah Game Company* produziert. Champion ließ sein Spiel 1952 (Design) und 1955 (Regeln) patentieren. Der Markenname war in den USA von 1970 bis 2002 geschützt. Trotzdem fand es viele Nachahmer, darunter *Conference* (Mieg's, 1965), *Sahara* (Pelikan AG|Pelikan, 1976) und *Bantumi* (auf Nokia-Handys seit 2000).

Kalaha ist fast identisch mit Dakon (Java) und Congkak (Malaysia), zwei asiatischen Mancala-Varianten. Der größte Unterschied ist, dass bei Kalaha mit dem Verteilen des letzten Samens der Zug endet, während bei den malayischen [Spielen](#) der Zug fortgesetzt wird, wenn der letzte Samen in eine gefüllte Spielmulde kommt. Die wichtigsten Gemeinsamkeiten sind, dass die Gewinnmulden beim Verteilen der Samen berücksichtigt werden und Bonus-Züge folgen, wenn der letzte Samen in die eigene Gewinnmulde fällt.

Das erste Kalaha-Computerprogramm wurde bereits 1960 am M.I.T. von Wiley entwickelt. 1978 erreichte Paul Erich Frielinghaus den 5. Platz beim Bundeswettbewerb Jugend forscht mit seinem Kalaha-Programm (er nannte das Spiel Serata). Die Kalaha-Varianten mit bis zu sechs Steinen pro Mulde und Brettgrößen bis sechs Mulden wurden von Donkers "et al." im Jahr 2001 gelöst, mit Ausnahme von Kalaha (6, 6). Bei perfektem Spiel gewinnt meist der anziehende Spieler, doch gibt es auch Konstellationen bei denen der nachziehende Spieler im Vorteil ist oder die Partie unentschieden endet.

Das erste Kalaha-Turnier der Geschichte fand 1963 an der *Coolidge School* in Holbrook, Massachusetts (USA), statt. Es wurde von Ira Burnim gewonnen. Heute gibt es jedes Jahr mehr als 50 Kalaha-Turniere in den USA, meist von Schulen, Jugendzentren, Museen und Bibliotheken organisiert. Kalaha wird von der *Kellog Electronic Research Academy* in Chicago zur Förderung von Schülern eingesetzt, die unter Dyskalkulie leiden.

In Deutschland gab es Kalaha-Projekte an der Friedrich-Rückert-Oberschule in Berlin und der Lambertischule in Coesfeld.

Die ältesten Mancala-Spielbretter wurden im Nordwesten Äthiopiens bei Matara und Yeha gefunden und stammen etwa aus dem 6.-8. Jahrhundert n. Chr. Zwar wurden auch Muldenreihen im Tempelbezirk von Kurna (1400 v. Chr.), Ägypten, auf Zypern und an verschiedenen Orten in Sri Lanka entdeckt, doch weiß man bis heute nicht, ob es sich dabei überhaupt um Spielbretter handelt, und, wenn ja, welche Spiele darauf

gespielt wurden. Auch ist die Datierung dieser Funde äußerst schwierig. Die Muldenreihen von Kurna sind wahrscheinlich erst 1700 Jahre nach dem Bau des Tempels entstanden, da in der Nähe wohl zeitgleich auch koptische Kreuze eingraviert wurden. Trotzdem wird immer wieder behauptet, dass Mancala-Spiele "5000 Jahren alt" seien, was man getrost als modernen Mythos bezeichnen kann. Auf diese Weise versuchte schon Champion den Umsatz seines Spiels zu steigern.

Trotz der sehr einfachen Spielregeln bietet Kalaha viele taktische Möglichkeiten.

15.2 Regeln

15.2.1 Material

Das Kalaha-Spielbrett besteht aus zwei Muldenreihen mit jeweils sechs Spielmulden. Außerdem befindet sich an jedem Ende eine größere Gewinnmulde, auch *Kalah* genannt, welche im Laufe der Partie die gefangenen Samen aufnimmt. Jedem Spieler gehören die sechs Spielmulden auf seiner Seite des Brettes und die rechts von ihm gelegene Gewinnmulde.

Die einzigen Spielsteine sind 72 gleichartige Samen.

Kalahini.jpg

Startstellung (anspruchsvollste Variante)

15.2.2 Vorbereitung

Zu Beginn des Spiels werden alle Spielmulden mit jeweils 6 Samen gefüllt. Gewöhnlich beginnt der letzte Sieger das neue Spiel.

15.2.3 Ziel

Das Ziel des Spiels ist es, mehr Samen zu sammeln als der Gegner. Da es 72 Samen gibt, reichen 37, um dies zu erreichen. Die Partie endet unentschieden, wenn beide Spieler am Ende 18 Samen geschlagen haben.

15.2.4 Spielprinzip

In jedem Zug verteilt ein Spieler den Inhalt einer seiner Spielmulden gegen den Uhrzeigersinn in die darauf folgenden Mulden. Dabei wird in jede Mulde, außer in die gegnerische Gewinnmulde, jeweils ein Samen gelegt.

15.2.5 Bonus-Zug

Wenn der letzte Samen in der eigenen Gewinnmulde landet, darf der Spieler einen zusätzlichen Zug machen. Dies kann sich mehrmals wiederholen.

15.2.6 Fangen

Wenn der letzte Samen auf der eigenen Brettseite in eine leere Spielmulde landet und direkt gegenüber in der gegnerischen Mulde wenigstens ein Samen liegt, werden sowohl der letzte Samen als auch die gegenüberliegenden Samen gefangen und in die eigene Gewinnmulde gelegt.

15.2.7 Spielende

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, jedoch seine Spielmulden alle leer sind, ist die Partie beendet. Dann legt der Gegner die Samen aus seinen Mulden in seine Gewinnmulde. Gewinner ist, wer die meisten Samen gefangen hat.

15.2.8 Varianten

Anstatt mit sechs Samen kann auch mit 3, 4 oder 5 Samen pro Mulde gespielt werden. Dadurch wird das Spiel nicht so anspruchsvoll. Informatiker untersuchten auch andere Brettgrößen mit eins bis sechs Steinen je Mulde. Eine weitere Variante ist Cross-Kalah, die von dem Amerikaner W. Dan Troyka im Jahr 2001 erfunden wurde.

15.3 Literatur

- *Anonymus. *Kalah: Pit & Pebbles*. In: *Time Magazine* June 14, 1963: 67.
- *Anonymus. [*Kalah recognized as valuable educational Aid - 350 Students participate in Tournament: Kalah sweeps Coolidge School*](#). In: *Melrose Free Press* December 19, 1963.
- *Bell, A. G. [*Kalah on Atlas*](#). In: Mitchie, D. (Hg.). *Machine Intelligence 3*. University Press, Edinburgh (Schottland) 1968, 181-193.
- *Brill, R. L. *A Project for the Low-Budget Mathematics Laboratory: The Game of Kalah*. In: *Arithmetic Teacher* 1974; 21 (February): 659-661.
- *Champion, W. J. *Game Board (US D165,634)*. United States Patent Office (USA), Washington DC January 8, 1952. [Portal](#)
- *Champion, W. J. *Game Counter (US 2,720,362)*. United States Patent Office (USA), Washington DC October 11, 1955. [Portal](#)
- *Champion, W. J. [*New or old \(Brief\)*](#). Kalah Game Company, Holbrook MA (USA) 1970.
- *Ching, W. E. [*Analysis of Kalah*](#). Department of Mathematics, National University of Singapore 2000/2001.
- *Cofer, A.: [*Mancala in Java: An Experiment in Artificial Intelligence and Game Playing*](#). Department Honor Thesis. The University of Tennessee at Chattanooga, Department of Computer Science, April 1, 2003.
- *De La Cruz, R. E., Cage, C. E. & Lian, M.-G. J. *Let's play Mancala and Sungka: Learning Math and social Skills through ancient multicultural Games*. In: *Teaching Exceptional Children* 2000; 32 (3): 38-42.
- *Donkers, J., Uiterwijk, J. & Irving, G. [*Solving Kalah*](#). In: *ICGA Journal* 2000; 23 (3): 139-147.
- *Lehmann, E. Hicke, K. & Juhre, V. [*Projekt Kalaha: Gesamtdokumentation*](#). Rückert-Oberschule, Berlin (Deutschland) 2000.
- *Machatscheck, H. *Stein um Stein: Exotik der Brettspiele*. Verlag Neues Leben, Berlin (Deutschland) 1984, 69 & 84-87.
- *Neumeister, M. [*Fallbasiertes Lernen von Bewertungsfunktionen \(Diplomarbeit\)*](#). Universität Leipzig, Leipzig

(Deutschland), 9. November 1998.

*Oon, W.-C. & Lim, Y.-J. [An Investigation on Piece Differential Information in Co-Evolution on Games Using Kalah](#). In: *Proceedings of Congress on Evolutionary Computation 2003*; 3: 1632-1638.

*Pok Ai Ling, I. [The Game of Kalah](#). Department of Mathematics, National University of Singapore 2000/2001.

*Reutter, H. [African Game teaches Math Strategies to Students](#). In: *Grand Island Independent* January 31, 2004.

*Russel, R. *Kalah: The Game and the Program*. In: *Stanford Artificial Intelligence Project, Memo*. University of Stanford, Stanford (USA) 1964 (Nr. 22).

*Slagle, J. R. & Dixon, J. K. *Experiments with the M & N Tree-Searching Program*. In: *Communications of the ACM* 1970; 13 (3): 147-154.

*Zaslavsky, C. *Africa Counts: Number and Pattern in African Culture*. Prindle, Weber & Schmidt, Boston (USA) 1974, 328.

15.4 Weblinks

*[Mathematische Lösungen zu Kalah\(a\)](#)

*[Deutsche Kalaha-Homepage mit Regelsammlung \(allerdings sind viele Spiele falsch beschrieben\)](#)

16 Cross-Kalah

Cross-Kalah ist eine neue Kalaha-Variante und gehört zur Familie der Mancala-Spiele. Das Spiel wurde im Jahr 2001 von dem Amerikaner W. Dan Troyka in Boston, Massachusetts, erfunden.

Cross-Kalah wurde 2004 mit Hilfe des Spieleprogrammiersystems *Zillions of Games* implementiert.

Cross-Kalah unterscheidet sich von Kalaha darin, dass der anziehende Spieler keinen spürbaren Vorteil mehr besitzt und die Endspiele wesentlich schwieriger sind.

17 Cups

Cupsini.jpg Startstellung bei der anspruchsvollsten Variante

Cups (dt.: "Becher") ist eine moderne Mancala-Variante, die 1965 von den jüdischen Korbmachern Arthur und Wald Amberstone (Vater und Sohn) erfunden wurde.

Beide Erfinder sind, zusammen mit Sid Sackson, Gründungsmitglieder des N.Y.G.A. ("New York Games Associates"), einem Club für Spieleerfinder. Wald Amberstone ist heute in den USA ein bekannter Tarot-Lehrer.

Das Spiel wurde 1969 von Sid Sackson in dem Buch *A Gamut of Games* beschrieben, welches 1981 ins Deutsche übersetzt wurde. In Deutschland heißt eine Variante, die auf einem kleineren Brett gespielt wird, *Bohnduell* oder *Bohnenduell*. Seit März 2003 finden in der [Brettspielwelt](#) Bohnduell-Turniere statt. Die Bohnduell-Spieler tragen Phantasienamen und gehören zu "Städten" wie Andoria, Phantasia und English

Town, ähnlich wie in manchen Rollenspielen. Es gibt eine BohnDuell-Gilde, die eine ELO-Zahl|ELO-Liste der besten Spieler führt.

18 Kauri

Kauriini2.jpg Grundaufstellung (igGameCenter)

Kauri ist ein Mancalaspield, das am 26. Juni 2006 von Ralf Gering in Niederdürenbach-Hain (Brohltal) erfunden wurde.

Arty Sandler (Israel) implementierte das Spiel für das igGameCenter am 17. April 2008, wo es zusammen mit vielen weiteren abstrakten Brettspielen in Realzeit online gespielt werden kann.

Eine für Mancalaspiele ungewöhnliche Eigenschaft dieser Variante ist es, dass es zwei unterschiedliche Spielsteine gibt.

19 Afrika

Afrikaini.jpg Startstellung

Afrika ist ein modernes Mancalaspield, das am 2. März 2004 von Ralf Gering in Bad Breisig (Deutschland) entwickelt wurde. Das Spiel kann seit dem 2. November 2006 auf Super Duper Games im Internet gespielt werden.

Afrika hat mehrere ungewöhnliche Eigenschaften:

- * es besteht Schlagzwang
- * das Schlagen gilt als vollständiger Zug
- * es kommt zum Schlagen, wenn man eine leere Spielmulde|Mulde hat

20 Progressive Mancala

Progressivemancalaini.jpg Startstellung

Progressive Mancala wurde von Ralf Gering am 3. September 2004 in Bad Breisig (Deutschland) erfunden. Das Spiel besitzt eine Regel, die an Progressionsschach erinnert.

Progressive Mancala kann seit dem 28. Januar 2010 auf *games.wtanaka.com* online gespielt werden.

21 Gulek

Gulek_Holz_hell.gif Gulek Brett

Mehrpersonen-Variante. Hier gibt es auch zwei Spiele, die allein gespielt werden können:
Gulek-Solo und *Gulek-Single*.

Gulek wurde 1987 von dem österreichischen Mathematiklehrer und Spieleerfinder Michael Winkelmann erfunden. Es erhielt 1987 den Erfinderpreis auf dem 3. Österreichischen Spielefest in Wien und erschien 1990 in der Vock'schen Werkstatt. Das Spiel ist eine ungewöhnliche *Mancala-Variante*, die von 2-6 Spielern gespielt werden kann. Es eignet sich ab 8 Jahren und eine Partie dauert etwa 15-20 Minuten. Da das Spiel ziemlich anspruchsvoll und tiefgründig ist, eignet es sich auch gut für Erwachsene und Denksportler. Das Spiel ist mit speziellen Spielsteinen (Würfel, Quader, Dreiecke, Kugeln, etc.) auch für Blinde spielbar.

siehe: Gulek

22 Esiema

Esiema_klein.gif Esiema Brett

Esiema wurde 1989 auch von dem österreichischen Mathematiklehrer und Spieleerfinder Michael Winkelmann erfunden. Es ist das Folgespiel von Gulek. Das Spiel ist eine sehr strategische *Mancala-Variante*, die von 2-6 Spielern gespielt werden kann. Es eignet sich ab 8 Jahren und eine Partie dauert etwa 20-60 Minuten. Da das Spiel ziemlich anspruchsvoll und tiefgründig ist, eignet es sich auch gut für Erwachsene und Denksportler. Das Spiel ist mit speziellen Spielsteinen (Würfel, Quader, Dreiecke, Kugeln, etc.) auch für Blinde spielbar.

23 Myra

Myra.gif Myra Brett mit Startaufstellung

Myra wurde 1955 auch von dem österreichischen Mathematiklehrer und Spieleerfinder Michael Winkelmann mit 10 Jahren erfunden. Das Spiel ist eine sehr strategische *Mancala-Variante*, die von 2-3 Spielern gespielt werden kann. Es eignet sich ab 8 Jahren und eine Partie dauert etwa 20-40 Minuten. Da das Spiel ziemlich anspruchsvoll und tiefgründig ist, eignet es sich auch gut für Erwachsene und Denksportler. Das Spiel ist mit speziellen Spielsteinen (Würfe

24 Micro-Wari

Microwariini.jpg Esiema Brett

Micro-Wari wurde 1977 von der Bulgarin Assia Popova und dem Franzosen André Deledicq erfunden. Das Spiel ist mit nur zwei mal zwei Spielmulden eines der kleinsten Mancala-Varianten. Kleiner ist nur noch Nano-Wari.

25 Nano-Wari

Nanowariinitial.jpg Esiema Brett

Nano-Wari wurde 1977 von der Bulgarin Assia Popova und dem Franzosen André Deledicq erfunden. Sie nannten es ein "*Spiel der Kontemplation*", da es in diesem Spiel keine Kombinationen und keine Strategie gibt und die Spieler nicht intelligent zu sein brauchen. Nano-Wari ist die kleinste existierende Mancala-Variante. Sie wurde von ihren Erfindern vollständig in ihrem Buch *Solo et Wari* analysiert.

26 Weblinks

26.1 Mehrere Varianten

*[Mancala World](#)

*[Mancala-Forum für Wissenschaftler und Spieler](#)

*[Beschreibung verschiedener Mancala-Spiele \(Katalanisch, Englisch und Spanisch\)](#)

26.2 Einzelne Varianten

*[Oware](#), die am weitesten verbreitete Mancala-Variante

*[Awari](#), eine vom Computer gelöste Oware-Variante

*Das [Glass Bead Game](#)

* BohnDuell, eine Variante von [Cups: Anleitung](#) und [Onlinespiel in der Brettspielwelt](#) (benötigt Java)

*Über [Bao La Kiswahili](#)