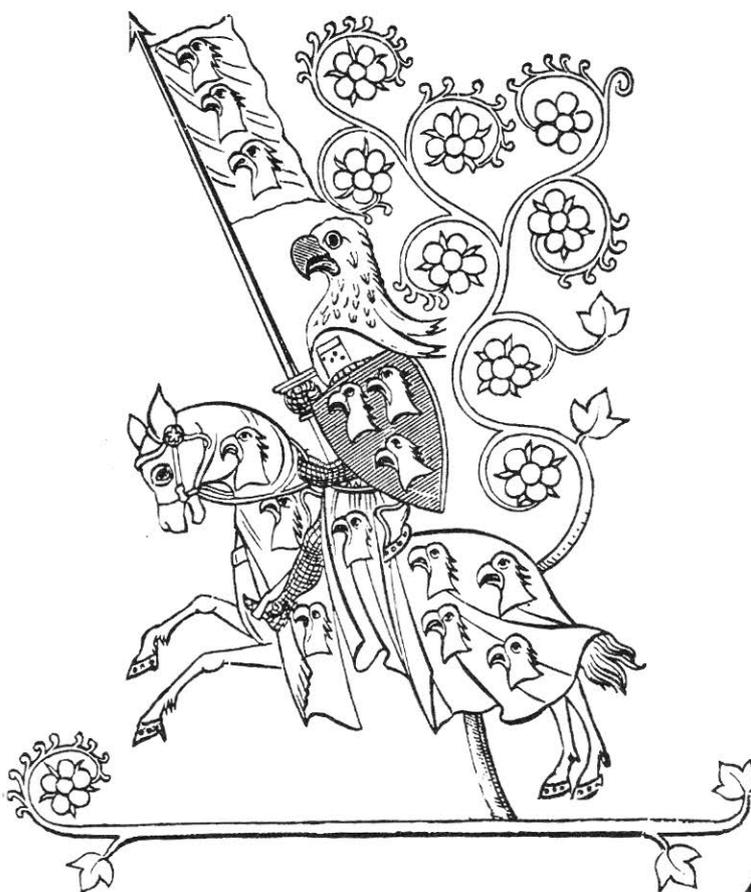


Reinhold Wittig

# Ombagi

das  
Lieblingsspiel  
der  
ombagassischen  
Kaiser



Edition Pothuizen

franckh



# Aus der Chronik von Ombagassa

---

**O**mbagi war einst Lieblingsspiel der ombagassischen Kaiser. Über seine Entstehung erzählt ein Chronist folgende Geschichte: Ein Kaiser von Ombagassa hatte zwei Söhne, die er gleichermaßen liebte. Deshalb beschloß er, sein Reich zu teilen und beiden eine Hälfte zu vererben (Zeit der ersten Teilung Ombagassas). Da die beiden Brüder sich gut verstanden, einigten sie sich, und jeder bekam den Teil, von dem er meinte, daß ihm Land und Leute dort besser gefielen.

**A**ls sie sich in ihren neuen Staaten eingerichtet hatten, bemerkten sie, daß die Staatsgeschäfte in den kleinen Reichen nicht so gut liefen, wie sie es erwartet hatten, und insgeheim dachten beide, daß der andere wohl das günstigere Land bekommen hätte.

**A**ls sie sich zum ersten Mal trafen, sprachen sie darüber und kamen überein, ihre Reiche zu tauschen. So begann in Ombagassa eine Zeit der Kaiserwanderungen, denn sowie der nächste Umzug abgeschlossen war und es beiden Ländern durch den Wechsel in der Staatsführung inzwischen schlechter ging, dachten die beiden Kaiser traurig an die Reiche, die sie aufgegeben hatten und tauschten zurück. Da sich beide Kaiser samt Hofstaat fast immer auf Umzugsreisen befanden und zum Regieren keine Zeit hatten, ging es mit den beiden Staaten immer weiter bergab.





# Ombagi



*Ein taktisches dreidimensionales Spiel für*

*2 Spieler ab 10 Jahren*

*von Reinhold Wittig*

*Zubehör: Spielplan, Spielregeln, 24 Spielsteine in zwei Farben*

## SPIELREGELN

### VORBEREITUNG

Jeder baut an seiner Spielfeldseite die Steine seiner Farbe zu Dreiertürmen auf (Einser unten; Zweier in der Mitte; Dreier oben).

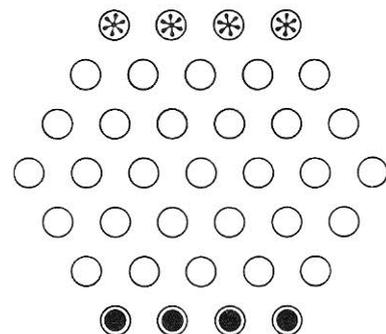
### ZIEL

Wer zuerst auf der gegenüberliegenden Seite seine Türme wieder aufgebaut hat, gewinnt (Einser unten; Zweier in der Mitte; Dreier oben).

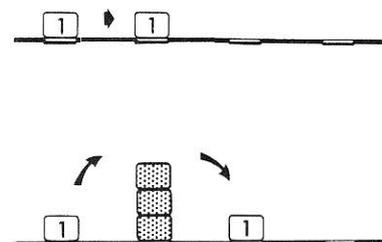
### SPIELVERLAUF

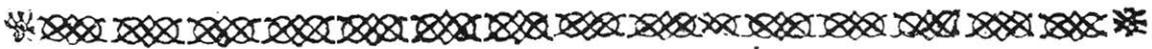
Es wird vereinbart, wer beginnt. Gespielt wird Zug um Zug. Ein **Einser-Stein** darf bei einem Zug immer nur einen Schritt auf ein benachbartes Feld in beliebiger Richtung machen. Er muß immer in der untersten Ebene direkt auf dem Spielfeld bleiben. Einzige Ausnahme: Der Einsers-Stein darf einen Dreierturm (aus eigenen oder fremden Steinen oder gemischt aufgebaut) überspringen, wenn geradlinig unmittelbar hinter dem Turm ein Feld frei ist. Sprungserien sind erlaubt.

*Startposition:*

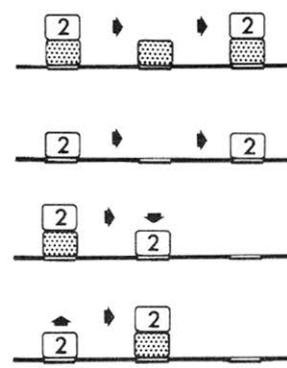


*Zugweise:*

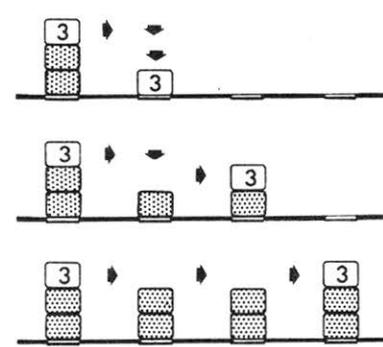




Ein **Zweier-Stein** macht bei jedem Zug immer zwei Schritte. Dabei gilt auch jede Höhenänderung um eine Steinhöhe als ein Schritt. Er zieht also entweder zwei Felder weit (in beliebiger Richtung) oder von einem Stein hinunter oder auf einen Stein hinauf. Er kann sich in der unteren und mittleren Ebene bewegen.

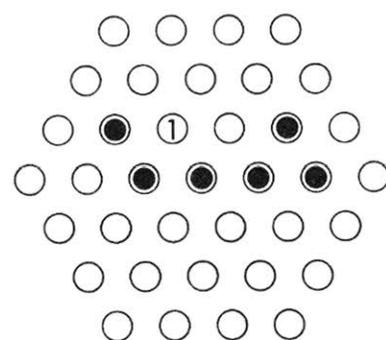


Ein **Dreier-Stein** macht entsprechend bei jedem Zug immer drei Schritte. Nur er darf sich bis in die höchste Ebene bewegen. Zweier- und Dreier-Steine dürfen bei jedem Zug die Schrittrichtung beliebig ändern, also auch auf ihrem jeweiligen Ausgangspunkt wieder landen.



**Blockieren:** Springt man auf einen gegnerischen Stein, so blockiert man diesen. Die Blockade muß aufgegeben werden, wenn der Gegner in derselben Reihe oder dahinter (von seinem Ziel aus gesehen) keinen freien Stein mehr hat. Der Einser-Stein gilt als blockiert, wenn er (ebenfalls von der Ziellinie aus betrachtet) allein in der hintersten Reihe steht und auch nach Zügen zur Seite nicht vorwärts gelangen kann. Ihm muß ein Weg freigemacht werden (dies gilt natürlich nicht, wenn ihm auch Steine der eigenen Farbe im Weg stehen!).

*Blockierter Einser:*



Wenn ein Spieler drei Türme fertiggebaut hat, darf weder sein letzter Einser-Stein blockiert noch das vierte Zielfeld besetzt gehalten werden.

Hat ein Spieler seine vier Türme errichtet und damit gewonnen, kann gezählt werden, wieviele Züge der Gegner braucht, um ebenfalls seine Türme fertigzubauen.

Eine erschwerte Spielvariante sieht vor, daß man während des Spiels nicht nachsehen darf, welche Nummer ein blockierter Stein hat.





# Gassen - Ombagi

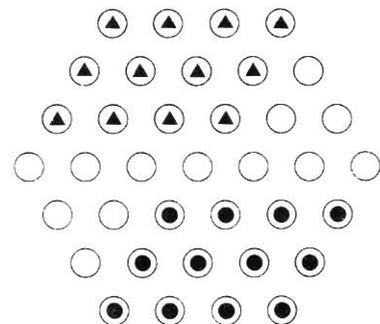
*Mitgebracht  
von der letzten Reise nach Ombagassa:  
Spiel der Ombagassenjungen  
Taktisches Spiel für große und kleine Leute*



Beide Spieler bauen ihre 12 Steine nach dem abgebildeten Plan auf (Ziffern nach oben, Verteilung beliebig).

Es wird vereinbart, wer beginnt.

Gespielt wird Zug um Zug.



Man zieht entweder einen Stein auf ein Nachbarfeld oder überspringt einen gegnerischen Stein geradlinig. Dieser Stein ist damit geschlagen. Pro Zug darf nur einmal geschlagen werden.

Es besteht Schlagzwang. Übersieht ein Spieler eine Schlagmöglichkeit, wird der Stein, der schlagen konnte, vom Brett genommen („gepfiffen“!).

Schlagfolge: Stein 3 kann Steine 3 und 2 schlagen.

Stein 2 kann Steine 2 und 1 schlagen.

Stein 1 kann Steine 1 und 3 schlagen.

Ist ein Stein in einer Spielfeld-Ecke so vom Gegner eingekreist, daß er nicht mehr ziehen kann, gilt er als geschlagen und wird vom Brett genommen.

Das Spiel endet unentschieden, wenn beide Spieler einen Stein mit gleicher Ziffer übrigbehalten.

Es gewinnt der Spieler, der entweder den Gegner ganz vom Brett schlägt oder dessen Steine auf solche Ziffern reduziert, daß sie ihm nicht mehr gefährlich werden können. (Beispiel: Ein Spieler hat noch eine Drei, der andere zwei Zweien. Drei gewinnt.)





# Duombo

*Duo-Ombo = Ombagassisches Zweierspiel  
Eine Taktik-Partie  
für zwei Spieler mit starken Nerven*



Zwei Spieler erhalten je drei Steine einer Farbe, die mit 1, 2 und 3 beziffert sind, außerdem 5 Zählsteine.

Ziel des Spieles ist, 5 Mühlen zu erreichen. Eine Mühle ist die Steinfolge 1—2—3 in der eigenen Farbe. Die Mühlen werden durch Weglegen von Zählsteinen gezählt.

Es wird vereinbart, wer beginnt. Abwechselnd setzen die Spieler Stein um Stein auf das Spielfeld. Die Steine müssen jeweils (bis auf den ersten) neben einen schon gesetzten Stein plaziert werden.

In dieser ersten Spielphase kommt selten eine Mühle zustande.

Sind alle 6 Steine gesetzt, beginnt das eigentliche Spiel. Nun werden immer zwei benachbarte Steine, und zwar ein eigener und ein fremder, aufgenommen und als Zwilling nebeneinander beliebig wieder abgesetzt. Dabei muß die Gesamtform der 6 Steine wieder miteinander verbunden sein. Es darf also kein Stein isoliert liegen!

Ein Steinpaar, das gerade umgesetzt worden ist, darf beim nächsten Zug vom Gegner nicht genommen werden. Er kann allerdings einen der beiden in Verbindung mit einem neuen Stein nehmen. Ziel bleibt es, Mühlen zu setzen.





# Chessom

(Spielidee von Uwe Beul)

Chess-Om = Ombagassa-Schach

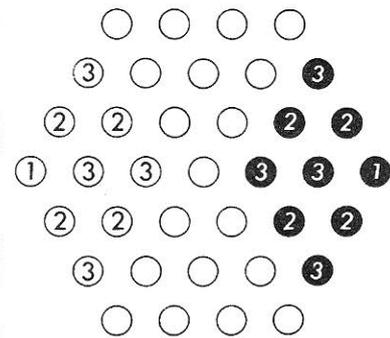
Ein Taktikspiel für Kinder und Kenner



Die Ausgangsstellung zeigt das Bild. Ziel ist, die gegnerische „1“ zu schlagen.

Die Steine ziehen geradlinig:

- die „3“ ein, zwei oder drei Felder weit,
- die „2“ ein oder zwei Felder weit und
- die „1“ nur ein Feld weit.



Alle Steine können schlagen, aber nur bei maximaler Schrittweite; die „3“ also nur, wenn sie drei Schritte weit zieht und dort auf einen Gegner trifft. Die „1“ kann immer schlagen und die „2“ nur bei zwei Schritten.

Eigene und fremde Steine dürfen nicht übersprungen werden.

Wie beim Schach ist es üblich, die Bedrohung der „1“ mit „Chessom“ anzukündigen.

Eine Partie endet remis, wenn nur beide Einsen übrigbleiben. Sie ist gewonnen, wenn ein Spieler zusätzlich mindestens noch einen Stein hat oder wenn die gegnerische „1“ geschlagen worden ist.





# Die Zange

*Ein schnelles taktisches Zweierverspiel*



Wer den Gegner fünfmal in die Zange genommen hat, gewinnt. Beide Spieler nehmen sich sechs Steine ihrer Farbe und vereinbaren, wer beginnt.

In der **ersten Spielphase** wird abwechselnd Stein um Stein auf beliebige Felder gesetzt. Hierbei kann man schon versuchen, gegnerische Steine in die Zange zu nehmen und damit zu schlagen. Ein Stein ist in der Zange, wenn er zwischen zwei fremden Steinen steht!

Sind alle Steine gesetzt, wird in der **zweiten Spielphase** abwechselnd gezogen. Bei einem Zug wird entweder ein eigener Stein auf ein angrenzendes Feld gesetzt oder er überspringt einen angrenzenden eigenen oder fremden Stein einmal geradlinig. Seriensprünge sind nicht erlaubt.

Zieht oder springt man versehentlich in eine fremde Zange, ist man sofort geschlagen.

Mit einem Zug können auch Doppelzangen gebildet werden.

Hat ein Spieler nur noch zwei Steine, so macht er und dann der Gegner noch einen normalen Zug. Dann beginnt die **dritte Spielphase**: Jetzt darf jeder immer zwei Züge hintereinander machen (mit einem oder auch mit zwei Steinen).

Zieht sich die dritte Spielphase zu lange hin, können die Spieler vereinbaren, daß die sechs Eckfelder nur noch benutzt werden dürfen, um eine Zange zu bilden (also nicht mehr als sicherer Rückzugsort) und/oder daß jeder nun drei Züge auf einmal machen darf.

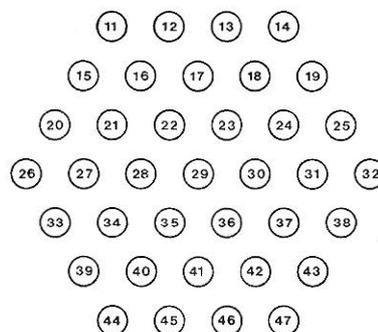


# Ombagi – Lernpartie und zugleich eine Anregung,...

Nach folgendem Schema ist die Partie aufgezeichnet:

Die Felder des Spielfeldes sind von 11 bis 47 durchnummeriert (s. Bild). Die Steine heißen H (= hell) 1, 2 und 3 sowie D (= dunkel) 1, 2 und 3. Die untere Ebene ist mit A bezeichnet, die mittlere mit B und die obere mit C.

Die Ebene wird jeweils nur von dem Feld angegeben, auf das der Stein zieht.

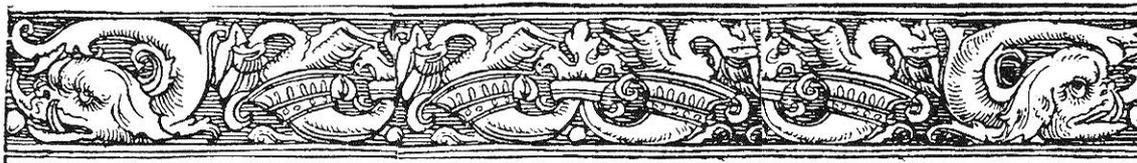


In dieser Lernpartie sind außerdem mit einem Sternchen diejenigen Züge gekennzeichnet, bei denen die Aufgabe einer Blockade erzwungen wurde („Abseitsfalle“).

(D3)12 – A17	(H3)47 – A42	(D3)14 – A18	(H3)42 – A25
(D2)14 – A19	(H2)47 – A43	(D3)18 – B25	(H1)47 – A42
(D1)14 – A18	(H2)43 – A30	(D3)17 – B30	(H1)42 – A36
(D1)18 – A24	(H3)46 – A42	(D2)12 – A17	(H1)36 – A29

(D1)12 – A16	(H3)42 – B29	(D3)13 – A18	(H2)46 – A42
(D1)16 – A22	(H2)42 – A31	(D2)13 – B24	(H1)46 – A41
(D1)22 – A28	(H1)41 – A35	(D3)11 – A16	(H3)45 – A40
(D2)17 – A22	(H3)44 – B35	(D1)13 – A17	(H3)35 – A21

(D2)11 – B21	(H2)44 – B35	(D1)11 – A15	(H3)40 – A20
(D1)28 – A34	(H1)44 – A39	(D1)34 – A40	(H1)39 – A34
(D1)40 – A44	(H2)45 – A41	(D1)17 – A23	(H3)29 – A17
(D2)24 – B29	(H1)45 – A40	(D3)25 – C30	(H2)31 – B24



...selber gute Partien zu notieren.

(D1)23 – A37	(H1)34 – A28	(D2)22 – B 28	(H1)40 – A 34
(D2)21 – A27	(H2)35 – B 27	(D1)37 – A43	(H3)21 – C 28
(D1)15 – A21	(H1)34 – A22	(D1)43 – A47	(H3)28 – B 17
(D2)19 – B 25	(H3)20 – B 16	(D3)18 – B 22	*(H3)16 – C 29

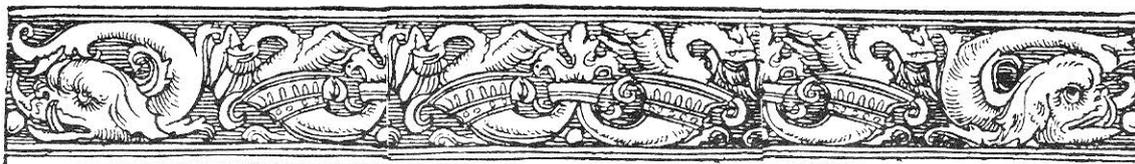
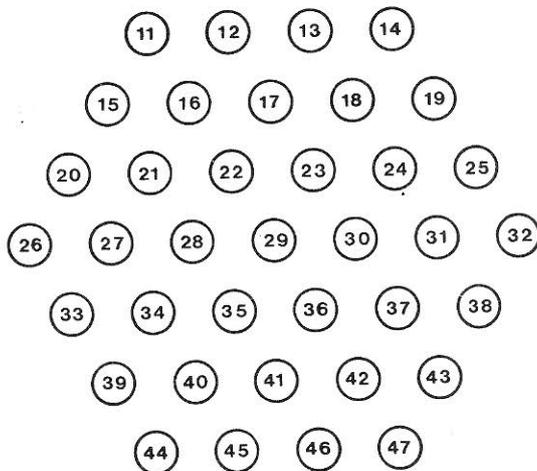
(D3)16 – C 22	(H1)35 – A 23	(D2)25 – A 32	(H3)25 – A 13
(D2)32 – A 43	(H2)41 – A 37	(D3)22 – C 28	(H2)37 – A 35
(D2)43 – B 47	(H3)13 – C 17	(D3)28 – C 22	(H3)29 – B 21
(D2)28 – A 34	(H1)23 – A 12	(D2)34 – A 39	(H2)35 – A 33

(D3)22 – B 28	(H2)33 – A 20	(D3)22 – C 28	*(H3)21 – A 16
(D1)21 – A 35	*(H2)24 – A 19	(D1)24 – A 36	(H2)27 – A 21
*(D2)29 – B 35	(H1)29 – A 23	*(D3)28 – A 34	(H1)22 – A 13
*(D3)28 – A 22	(H2)21 – B 16	(D1)36 – A 42	(H1)28 – A 21

*(D3)30 – A 36	(H1)23 – A 18	*(D3)30 – A 43	(H1)18 – A 14
(D1)42 – A 46	(H2)30 – A 18	(D3)36 – A 41	(H2)19 – B 14
(D2)35 – B 46	(H2)18 – B 13	(D2)39 – B 44	(H1)21 – A 15
(D1)35 – A 40	(H1)15 – A 11	(D1)40 – A 45	(H2)20 – A 15

(D3)34 – A 39	(H2)16 – B 12	(D2)27 – A 40	(H2)15 – B 11
(D3)39 – C 44	(H3)16 – C 11	(D2)40 – B 45	(H3)17 – C 14
(D3)41 – C 45	(H3)17 – C 12	(D3)43 – C 47	(H3)17 – C 13

(D3)22 – A 42	(D3)42 – C 46	H gewinnt mit 2 Zügen.
---------------	---------------	------------------------



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 ins-  
besondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und  
die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.