

Beide Spieler bauen ihre 12 Steine nach dem abgebildeten Plan auf

(Ziffern nach oben, Verteilung beliebig).

Es wird verbindart, wer beginnt.

Gespielt wird Zug um Zug.

Man zieht entweder einen Stein auf ein Nachbar-Feld 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, darf er nicht mehr ziehen kann, gilt er als geschlagen und wird vom Brett

genommen.

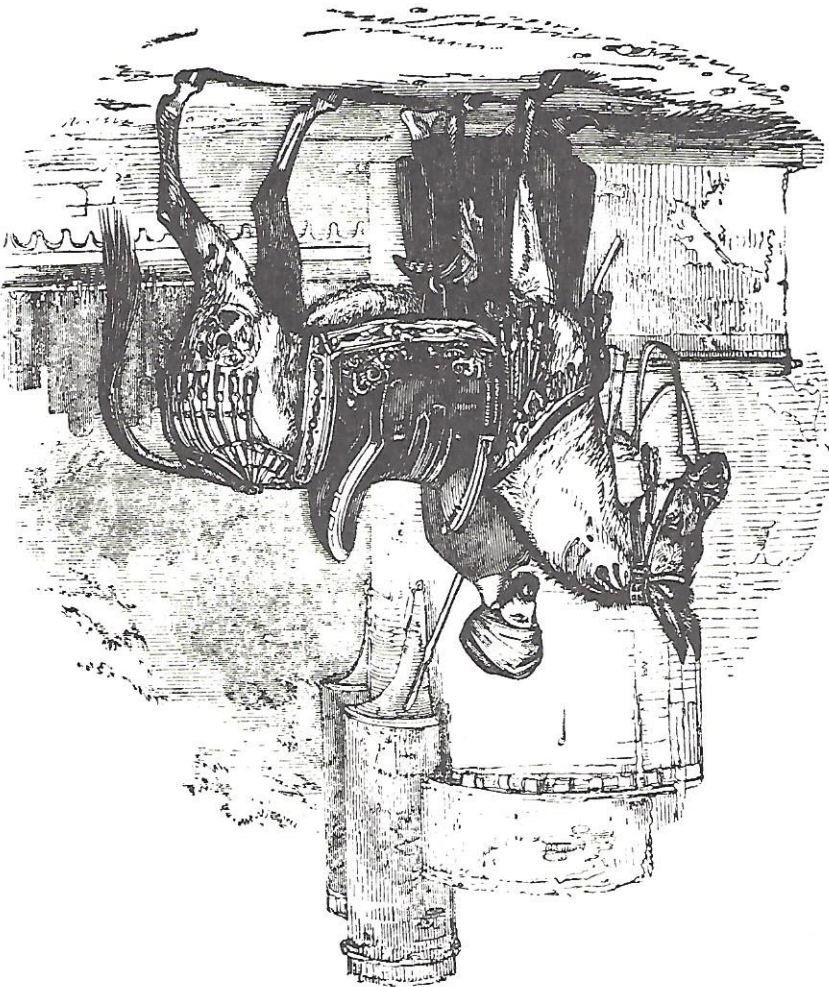
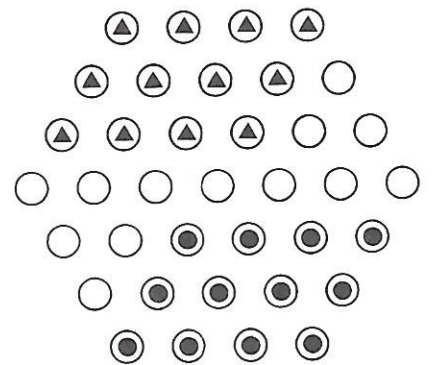
Das Spiel endet unentschieden, wenn beide einen Stein mit gleicher

Ziffer übrig behalten.

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. (Z.B. ein Spieler hat noch eine Drei, der

andere zwei Zweien. Drei gewinnt.)



1. 21.12.83 (Göttingen)

und zugleich eine Anregung, selber gute Partien zu notieren.

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 ("Absetzställe").

(D3) 12 - A17 (H3) 47 - A42
 (D2) 14 - A19 (H2) 47 - A43
 (D1) 14 - A18 (H2) 43 - A30
 (D1) 18 - A24 (H3) 46 - A42

(D1) 12 - A16 (H3) 42 - B29
 (D1) 16 - A22 (H2) 42 - A31
 (D1) 22 - A28 (H1) 41 - A35
 (D2) 17 - A22 (H3) 44 - B35

(D2) 11 - B21 (H2) 44 - B35
 (D1) 28 - A34 (H1) 44 - A39
 (D1) 40 - A44 (H2) 45 - A41
 (D2) 24 - B29 (H1) 45 - A40

(D1) 23 - A37 (H1) 34 - A28
 (D2) 21 - A27 (H2) 35 - B27
 (D1) 15 - A21 (H1) 34 - A22
 (D2) 19 - B25 (H3) 20 - B16

(D3) 16 - C22 (H1) 35 - A23
 (D2) 32 - A43 (H2) 41 - A37
 (D2) 43 - B47 (H3) 13 - C17
 (D2) 28 - A34 (H1) 23 - A12

(D3) 22 - B28 (H2) 33 - A20
 (D1) 21 - A35 *(H2) 24 - A19
 *(D2) 29 - B35 (H1) 29 - A23
 *(D3) 28 - A22 (H2) 21 - B16

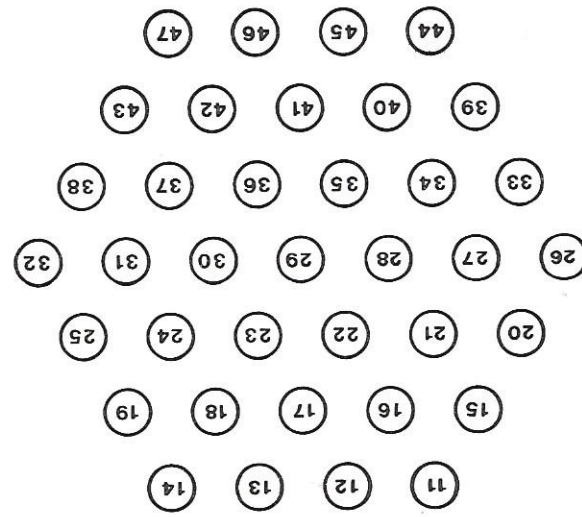
* (D3) 30 - A36 (H1) 23 - A18
 (D1) 42 - A46 (H2) 30 - A18
 (D2) 35 - B46 (H2) 18 - B13
 (D1) 35 - A40 (H1) 15 - A11

(D3) 34 - A39 (H2) 16 - B12
 (D3) 39 - C44 (H3) 16 - C11
 (D3) 41 - C45 (H3) 17 - C12
 (D3) 22 - A42 (D3) 42 - C46

(D2) 27 - B12 (H2) 27 - A40
 (D2) 40 - B45 (H3) 17 - C14
 (D3) 43 - C47 (H3) 17 - C13
 H gewinnt mit 2 Zügen.

Ergänzung zu den Ombagi-Regeln

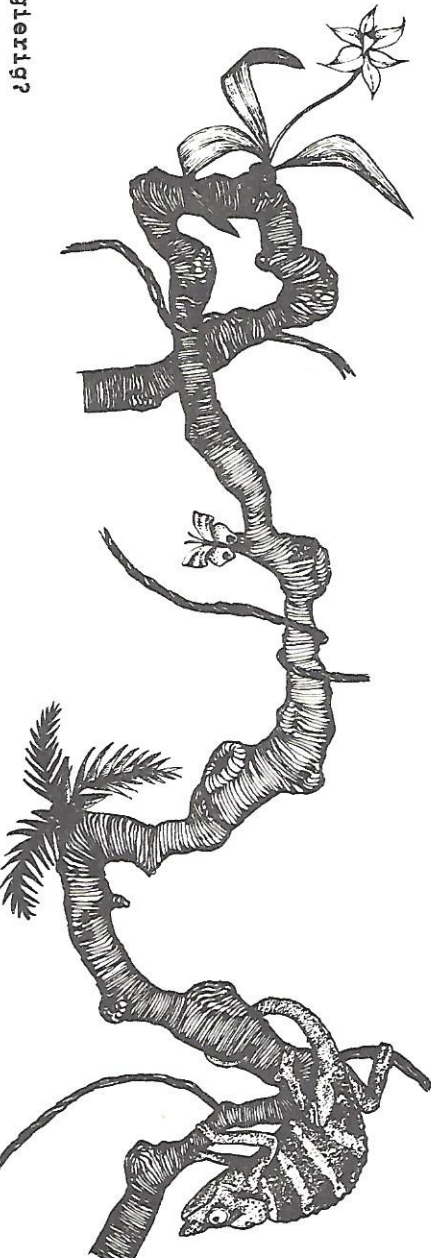
Wenn ein Spieler drei Türme fertig gebaut hat, darf weder sein letzter Einsen-Stein blockiert noch das vierte Zielfeld besetzt gehalten werden.



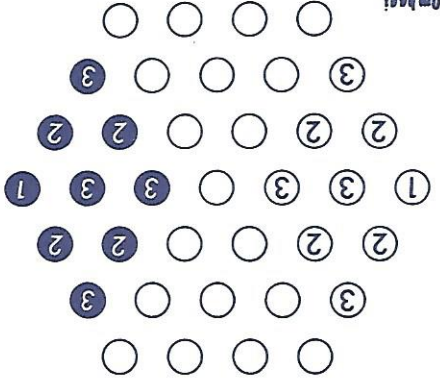
Spiele aus Ombagassa führt nur die Edition Perlhuhn!

Das neueste Spiel (November 1981) ist der "Wunderwatschler", ein flottes Würfelspiel von Dirk Haneforth für 3-5 Mitspieler.

Im März 1982 erscheint das bisher schönste Spiel: Der ombagassische Seiltrick (Originalausgabe mit Lianen), ein Solitair- und Gesellschaftsspiel von Reinhold Wittig.



Verkleinerte "Kostprobe" aus dem ombagassischen Seiltrick. Neugierig?



Die dritte Ombagi-Variante: Spielidee von Uwe Beul
 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 überspringen werden.
 Wie beim Schach ist es üblich, die Bedrohung der "1" mit "Chessom" anzu-kündigen.
 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 zweite Ombagi-Variante
 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.
 Spielverlauf: 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 platziert 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 Zwillings nebeneinander beliebig 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.



1. 21.12.83 (Göttingen)

