

HINTERGRUNDINFORMATION

Im sudanesischen Hochland, südlich von El Obeid, liegt in den Nuba-Bergen eines der letzten Paradiese.

Dort lebt das Volk der Nuba. Alljährlich nach der Ernte kommt die Zeit des großen Festes, die Tage und Nächte der "SANDAS", ausgefüllt mit wilden Tänzen und Gesängen und den Ringkämpfen als Hauptattraktion. Die Nuba haben daraus einen Kult gemacht.

Die besten Ringkämpfer kommen in Ansehen und Privilegien den Medizinmännern gleich. Sie haben innerhalb der Dorfgemeinschaft einen besonderen Status. Ein ganzes Jahr lang brauchen die Favoriten der einzelnen Dörfer nicht zu arbeiten. Ihre Mußbestunden verbringen Sie mit Musizieren. Die Kämpfe beginnen wie ein Ballett. Die Kämpfer schütteln die Arme und Schultern und lassen ihre Muskeln spielen. Der Ringkampf gleicht anfangs eher einem Tanz. Dann erst erfolgt der Angriff. Die Regeln sind einfach. Schmerzhaftige Griffe sind verboten, sonst ist alles erlaubt. Man schlägt nicht, sondern man faßt sich und ringt weich und geschmeidig. Verloren hat, wer zuerst mit seinem Körper den Boden berührt. Wenn der Sieger feststeht, brechen alle Zuschauer in ein anerkennendes "Wau"-Geschrei aus. Der Dorfkampion wird auf den Schultern seiner Fans über den Kampfplatz getragen. Aber auch die Verlierer fühlen sich nicht gedemütigt. Sie sehen sich nach einem neuen Gegner um. Bei Eintritt der Dämmerung signalisiert der Klang eines Kuduorns das Ende der Ringkämpfe. Jetzt beginnt der wilde rhythmische Tanz unter Begleitung der Trommeln und der Nuba-Gitarren. Hier zeigen die starken Männer, daß sie auch hervorragende Musiker sind.

NUBA

DIE ZEIT DES GROSSEN FESTES

von Reiner Knizia

Spieler:	2	Alter: ab 12 Jahren	Dauer: ca. 20 Minuten
Inhalt:	1 20 1	Spielplan Spielsteine (je 10 Ringer pro Farbe, darunter 2 Champions) Spielanleitung	

SPIELIDEE

Im sudanesischen Hochland leben die Nuba, eines der letzten Naturvölker dieser Erde. Nach dem Einbringen der Ernte feiern alle Dörfer zusammen das "SANDA"-Fest. Höhepunkt des Festes sind die Ringkämpfe mit anschließendem Musikwettbewerb. In diesem Spiel gewinnt, wer die Talente seines Teams, wie Kampfstärke und Musikalität, am besten einsetzt. Je größer das musikalische Talent eines Team-Mitglieds ist, desto geringer ist seine Kampfstärke ausgebildet und umgekehrt.

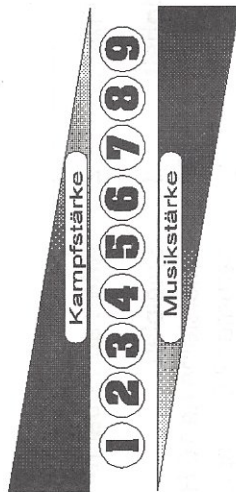
SPIELZIEL

Ziel in diesem Spiel ist es, die eigenen Spitzenmusiker, die aber schwache Ringer sind, auf die Grundfelder des Gegners zu bringen. Zu diesem Zweck muß der Spieler die starken Ringer so bewegen, daß sie den besseren Musikern den Weg zum Ziel freimachen. Doch Vorsicht, es gibt eine Superfigur, den Champion, musikalisch perfekt und ein Ringer ohne Furcht.

SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler übernimmt die rote, der andere die grüne Mannschaft. Zu jeder Mannschaft zählen 9 Ringer mit den Werten 1 bis 9, wobei die Kampfstärke von 1 nach 9 sinkt, jedoch das Talent zum Musizieren von 1 nach 9 steigt.

Weiterhin zählt zu jeder Mannschaft ein besonderer Ringer, der Champion. Sein Spielstein ist durch ein X markiert.



Schlagen und Werten

Spielsteine mit niedrigerem Zahlenwert schlagen Spielsteine mit höherem Zahlenwert. Der Champion schlägt jeden Spielstein des Gegners, kann aber umgekehrt auch von jedem gegnerischen Spielstein geschlagen werden.

Gewertet werden die Spielsteine, die ein Grundlinienfeld des Gegners erreichen. Die Wertungspunkte entsprechen der Zahl auf dem Spielstein.

SPIELABLAUF

Setzen der Ringer

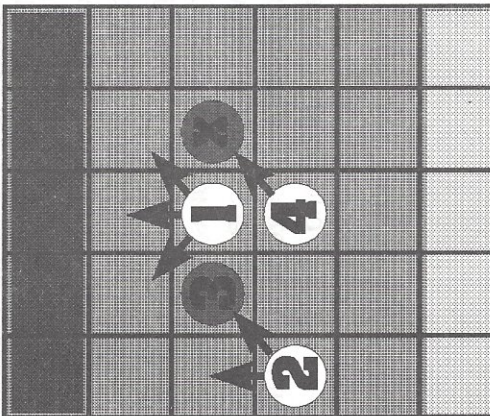
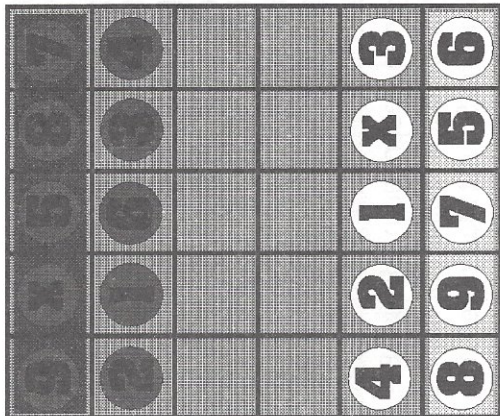
Beginnend mit dem Spieler der grünen Farbe setzen die Spieler abwechselnd jeweils einen ihrer Ringer offen auf eines der zehn in ihrer Farbe markierten Felder. Das geht so lange, bis alle Ringer auf den Spielplan gesetzt sind (siehe Beispiel 1). Bereits beim Setzen der Ringer-Steine beginnt die Spieltaktik. Die schlagkräftigen Ringer-Steine (niedrige Zahlenwerte) sollten so gesetzt werden, daß die bestmögliche Ausgangsposition für den Kampf mit dem Gegner erreicht wird.

Beispiel 1: Nach dem Setzen der Ringer.

Ziehen der Ringer

Die Ringer werden abwechselnd gezogen. Es beginnt wieder der Spieler mit der grünen Farbe.

Ein Ringer kann ein Feld vorwärts oder ein Feld diagonal vorwärts ziehen. Seitwärts oder rückwärts ziehen ist nicht erlaubt. Dabei kann ein Ringer entweder auf ein leeres Feld oder auf ein Feld mit einem schwächeren oder gleich starken gegnerischen Ringer ziehen (siehe Beispiel 2). Im zweiten Fall wird der gegnerische Ringer geschlagen. Geschlagene Steine werden aus dem Spiel genommen. Auf Felder mit stärkeren gegnerischen Ringern darf nicht gezogen werden.



Beispiel 2: Ziehen und Schlagen.

Der Ringer 1 kann in drei Richtungen ziehen. Der Ringer 2 kann vorwärts ziehen oder den gegnerischen Ringer 3 schlagen. Der Ringer 4 kann nur den gegnerischen Champion schlagen.

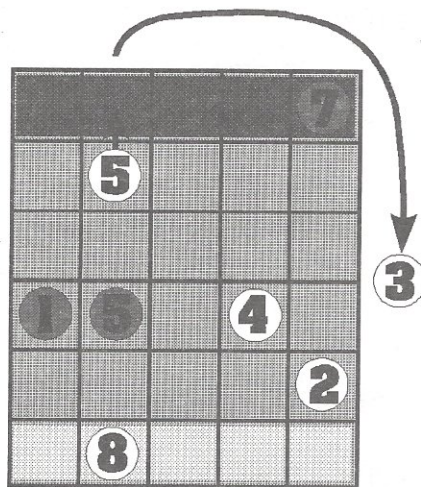
Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, muß er einen seiner Ringer ziehen. **Nur** wenn ein Spieler überhaupt nicht ziehen kann, darf er passen.

Musiker

Gelingt es einem Spieler, einen seiner Ringer auf eines der 5 gegnerischen Grundfelder zu ziehen, so wird dieser Ringer sofort auf das Musikfeld zwischen Schild und Trommel gelegt. Dieser Ringer wird zum vorläufigen Musiker.

Erreicht später ein Spielstein mit einem höheren Wert (also ein kämpferisch schwächerer; aber musikalisch stärkerer Ringer) ein gegnerisches Grundfeld, wird dieser zum neuen Musiker, der den alten ersetzt. Erreicht hingegen ein Ringer mit gleichem oder niedrigerem Wert ein gegnerisches Grundfeld, so wird er, ohne weiteren Einfluß auf den Musiker, vom Spielplan genommen.

Zu jedem Zeitpunkt des Spiels kann es nur einen Musiker geben.



Beispiel 3: Der Ringer 5 ersetzt den bisherigen Musiker.

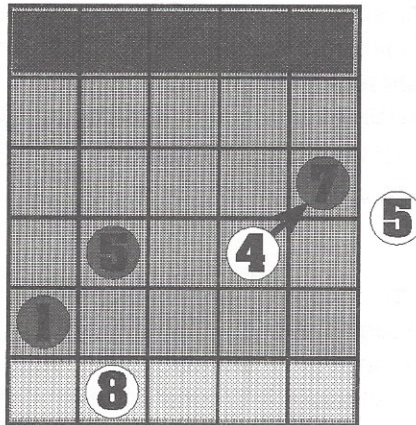
SPIELENDEN UND SIEGER

Das Spiel endet, wenn es für den Gegenspieler keine Möglichkeit mehr gibt, den aktuellen Musiker zu ersetzen. Der Spieler, von dessen Farbe der Musiker stammt, gewinnt das Spiel.

Gelingt es einem Spieler seinen Champion (X) auf ein gegnerisches Grundfeld zu ziehen, so gewinnt er sofort das Spiel.

Beispiel 4: Spielende

Der Ringer 4 schlägt den gegnerischen Ringer 7. Der aktuelle Musiker kann vom Gegenspieler nun nicht mehr ersetzt werden. Der Spieler mit dem Musiker 5 gewinnt.



SPIELVARIANTE

In dieser Spielvariante versucht jeder Spieler einen möglichst guten Chor zum Ende des Ringkampfes aufzustellen. Dabei werden alle Ringer, die ein gegnerisches Grundfeld erreichen, auf das Musikfeld gelegt. Das Spiel endet erst, wenn alle Ringer den Spielplan verlassen haben - entweder weil sie ein gegnerisches Grundfeld erreicht haben oder weil sie bereits vorher geschlagen wurden.

Dann zählen beide Spieler die Werte ihrer Ringer, welche die gegnerische Grundlinie erreicht haben, zusammen. Wer das höhere Ergebnis hat, besitzt den besseren Chor und gewinnt. Weiterhin gilt, daß ein Spieler sofort gewinnt, wenn er seinen Champion (X) auf ein gegnerisches Grundfeld ziehen kann.