

VARIANTE MIT HANDICAP

In gewissen Teilen von Madagaskar wird nach einer gewonnenen Partie eine Revanche gespielt, die zu Beginn der Verliererin einen Vorteil bietet: Die Gewinnerin kann während der Startphase keine gegnerischen Steine schlagen, sondern muss im Gegenteil immer mindestens einen Stein so plazieren, dass die Verliererin ihn erbeuten kann.

Hat die Gewinnerin nur noch fünf Steine, ist sie wieder schlagpflichtig und es gelten die bekannten Regeln.

So erstaunlich es klingt, gelingt der Spielerin mit Handicap durch geschickte strategische Planung nicht selten dennoch ein Sieg.

Gewinnt die vorherige Verliererin (Stand also 1:1), wird die endgültige Siegern in einer dritten Partie ermittelt. Dieses dritte Spiel wird wieder nach den Grundregeln gespielt

TUMICARONA

**Ein faszinierendes Spiel für
zwei SpielerInnen
oder Parteien**

Herstellung und Verkauf:

Murmel Spielwerkstatt und Verlag

Kraftwerk1

Hardturmstr. 269

CH 8005 Zürich

Telefon 0041 1 563 81 81

Fax 0041 1 544 87 18

E-mail: murmel@murmel.ch

Internet: www.murmel.ch

AUS DER GESCHICHTE DES SPIELS

Der genaue Ursprung des Spiels liegt im Dunkeln. Sicher ist aber, dass es aus Madagaskar stammt, wo es unter verschiedenen Namen bekannt ist, zum Beispiel als „Fanorona“. Die Verwandtschaft mit dem bekannteren „Alquerque“ ist offensichtlich, indem dessen Spielfläche verdoppelt wurde.

Schon vor Jahrhunderten diente das Spiel zur täglichen Unterhaltung und zur Übung des strategischen Denkens. Noch heute erzählt eine alte madegassische Legende, dass einst der gut befestigte Königspalast nur eingenommen werden konnte, weil alle Wachen in ein Turnier vertieft waren und darum das Herannahen des Feindes nicht bemerkten.

Bis heute erfreut sich das Spiel in Madagaskar grosser Beliebtheit. Umso erstaunlicher ist, dass dieses faszinierende Spiel kaum den Weg über die Ufer dieser fernen Insel hinaus fand, die früher als Piratenstützpunkt einen zweifelhaften Ruf genoss.

DAS SPIEL TUMICARONA

In Madagaskar wird das Spiel aus einheimischen Hölzern gefertigt.

TUMICARONA ist von der Zürcher Organisation **TUMICA** im Rahmen ihres Beschäftigungsprojekts für Methadonbezügerinnen und -bezüger an sozialpädagogisch begleiteten Arbeitsplätzen entwickelt worden.

1999 übernahm **Murmel Spielwerkstatt und Verlag** vom Verein Tumica die Lizenz zur Produktion des Spieles.

TUMICARONA wird von zwei Spielerinnen gespielt. Ebenfalls möglich ist, dass jede der zwei Personen zusammen mit „BeraterInnen“ eine Partei bildet. Die Spielregeln sind schnell erlernt, auch von Kindern ab etwa 10 Jahren. Gefragt sind Voraussicht und Kombinationsdenken, um mit Winkelzügen und Fallen die Spielgegnerin zu überlisten.

Von der Vielfalt der Kombinationsmöglichkeiten her ist TUMICARONA durchaus mit dem Schach- oder Damespiel vergleichbar: unabhängig von der Erfahrung und vom Können der SpielerInnen sind immer wieder neue Varianten und Spielzüge möglich.

Bei diesen Spielideen haben wir dort, wo eine neutrale Formulierung zu kompliziert gewesen wäre, die weibliche Form gewählt.

ZUGRICHTUNG

Während eines fortgesetzten Zuges gelten folgende Regeln:

- Mit jedem Verschieben des Steins (also mit jedem Zug) muss die Richtung geändert werden (*siehe auch Abbildung 5*).
- Ein schon passierter Punkt darf in der gleichen Zugserie nicht zweimal betreten werden. Es ist also auch nicht erlaubt, von einem Punkt zum nächsten auf derselben Linie hin- und wieder zurückzuziehen.

SPIELEND

Gewonnen hat diejenige Spielerin, der es gelingt, alle gegnerischen Steine vollständig zu rauben oder durch Einschliessen bewegungsunfähig zu machen.

Unentschieden endet eine Partie, wenn die beiden Spielerinnen insgesamt 20 Züge lang keinen gegnerischen Stein geschlagen haben. Im gegenseitigen Einvernehmen, können sich die SpielerInnen auch schon früher auf ein Unentschieden einigen.

SCHLAGZWANG

Zu Beginn eines jeden Zuges besteht Schlagzwang: falls die Möglichkeit zum Schlagen gegnerischer Steine vorhanden ist, muss ein solcher Zug gewählt werden.

Übersieht die Spielerin die Schlagmöglichkeit, kann die Gegnerin sie auf das Versäumnis hinweisen und den Schlagzwang einfordern.

ABSCHLUSS DES ZUGES

Kann in einem Zug kein Stein geschlagen werden, muss die Spielerin einen beliebigen Stein zu einem Nachbarpunkt ziehen. Damit ist der Zug abgeschlossen und die Gegnerin beginnt ihren Zug.

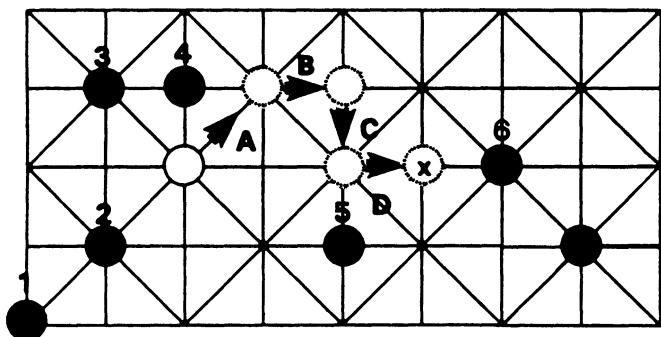
Ein einzelner Zug, in dem Steine geschlagen wurden, endet am Punkt, an dem kein gegnerischer Stein mehr geschlagen werden kann.

ZUG MIT FORTSETZUNG

Ein Zug kann mit dem gleichen Stein beliebig lange fortgesetzt werden – allerdings nur solange, wie jedesmal ein Stein oder mehrere Steine der Gegnerin erbeutet werden können (siehe *Abbildung 5*).

Nach dem ersten Zug besteht aber kein Schlagzwang mehr; das heisst, der Zug kann freiwillig abgebrochen werden.

Abbildung 5: Zug mit Fortsetzung



Beginn mit Zug A: Schwarze Steine 1 und 2 können entfernt werden

Fortsetzungszug B: Schwarze Steine 3 und 4 können entfernt werden

Fortsetzungszug C: Schwarzer Stein 5 kann entfernt werden

Fortsetzungszug D: Schwarzer Stein 6 kann entfernt werden.

Ende des Zuges bei X

SPIELIDEEN

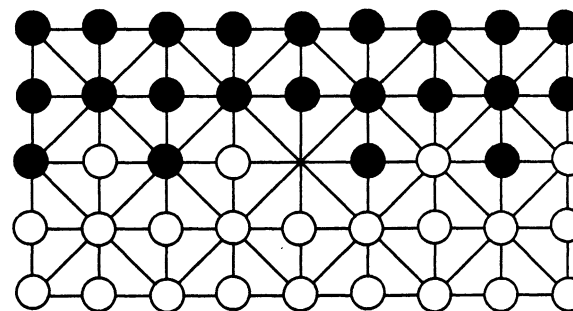
ZIEL DES SPIELS

Jede Spielerin versucht, alle gegnerischen Glasmurmeln zu schlagen oder sie bewegungsunfähig zu machen.

AUFSTELLUNG

Jede Spielerin besitzt 22 Glasmurmeln der gleichen Farbe, die wie in *Abbildung 1* aufgestellt werden. Das Mittelfeld bleibt also frei.

Abbildung 1: Start-Aufstellung



BEGINN DES SPIELS

Die beiden SpielerInnen vereinbaren, wer mit dem Spiel beginnt. Bei mehreren Spielen beginnt jeweils die Verliererin.

ZÜGE

Zu Beginn eines jeden Zuges verschiebt die Spielerin eine Glasmurmel (= „Stein“) einen Schritt weit zum nächsten Punkt. Gezogen werden darf nur entlang der markierten Linien (waagrecht, senkrecht, diagonale Linien).

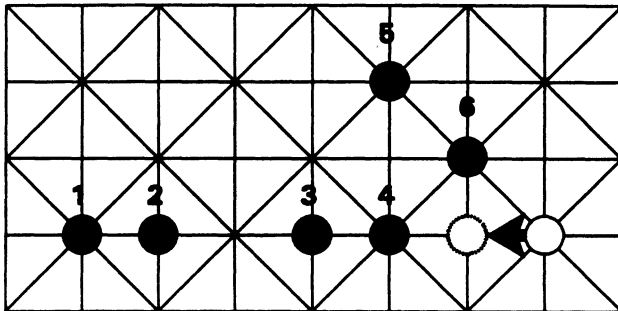
SCHLAGEN

Es gibt zwei Möglichkeiten, gegnerische Steine zu schlagen:

1. Das Schlagen **durch Annäherung** an einen Stein der Gegnerin. Dabei fallen alle Steine,

- die sich in einer geraden Linie und in der Zugrichtung befinden und
- die nicht durch einen freien Punkt oder einen Stein der Schlagenden unterbrochen werden (siehe Abbildung 2).

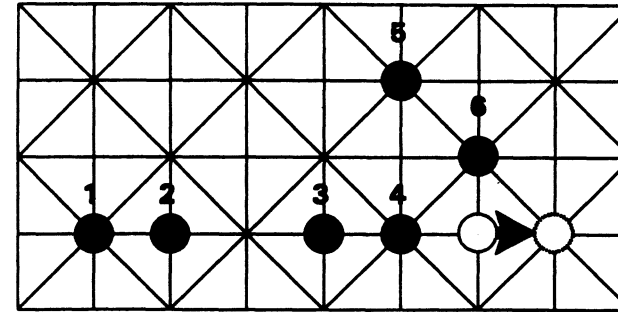
Abbildung 2: Schlagen durch Annäherung



Weiss zieht: Nur die schwarzen Steine 3 und 4 können geschlagen (entfernt) werden.

2. Das Schlagen **durch Rückzug** von einem gegnerischen Stein: nach dem gleichen Prinzip wie bei der Annäherung können alle Steine, die sich ohne Unterbruch durch einen freien Punkt oder einen Stein der Schlagenden in einer geraden Linie und in der Zugrichtung befinden, geschlagen werden (siehe Abbildung 3).

Abbildung 3: Schlagen durch Rückzug

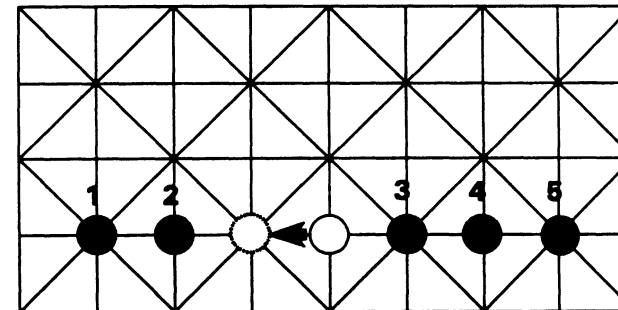


Weiss zieht: Die Steine 3 und 4 von Schwarz können geschlagen (entfernt) werden.

WAHLMÖGLICHKEIT

Ergibt sich durch einen Zug sowohl eine Annäherung wie ein Rückzug, muss sich die Spielende für eine der beiden Varianten entscheiden, Steine zu entfernen (siehe Abbildung 4).

Abbildung 4: Wahlmöglichkeit



Weiss zieht: Durch Annäherung können entweder Steine 1 und 2 oder durch Rückzug Steine 3, 4, 5 entfernt werden.