

Bool-ik: Gefangene machen

Teilnehmer: 2-4 Spieler.

Herausforderung: Mannschaften.

Fitneß: Gering. **Anspruch:** Glück, Strategie.

Spielform: Ruhig.

Material: Spielfeld, 5 Spielfiguren pro Spieler, 5 Würfelkerne.

Zeit: Lang.

Ort: Freie Fläche, Schulhof oder zu Hause.

Herkunft: Kekchi (Maya).

"Fang den Hut" auf indianisch: Es gilt, die Spielfiguren der Gegner zu fangen, bevor man selbst gefangen wird...

Um dieses Spiel zu spielen, wurde früher der Lehm Boden des Hauses rasch freigeräumt, und fünfzehn Maiskörner wurden in einer geraden Linie und in etwa 4-5cm Entfernung zueinander ausgelegt. Schon war das Spielfeld fertig, auf dem sich wenig später bei Feuerschein – das Spiel wurde nachts gespielt – spannende und aufregende Kämpfe zutragen.

Die Würfel waren ähnlich einfach wie das Feld: Man verwendete vier flache Maiskörner, die auf der einen Seite mit dem Daumnagel ausgehöhlt und eventuell mit Holzkohle eingerieben oder mit einem glühenden Stock gebrandmarkt wurden.

Jeder Spieler hat 5 Spielfiguren. Früher konnte auch hierfür so gut wie alles erhalten, was klein war, nur möglichst gleich sollten sie aussehen. Eine geradzählige Menge an Spielern nimmt nun an dem Spielfeld platz. Jeder Spieler hat zwei Würfe.

Der erste Spieler nimmt nun die Würfel und wirft sie leicht auf den Boden. Dann sagt er, wieviele markierte Seiten oben liegen, und um so viel darf er seine Figur entlang der Linie aus Maiskörnern bewegen. Die Zwischenräume zählen als Felder, und es wird vom rechten Ende begonnen.

Dann würfelt der Spieler ein zweites und letztes Mal und bewegt seine Figur entsprechend fort.

Nun ist sein Gegenspieler an der Reihe. Er beginnt vom gegenüberliegenden, linken Ende. Dann kommt der zweite Spieler aus der Partei des Beginners dran, dann sein Gegner, etc. Schließlich ist wieder der erste Spieler dran, und so geht es im Zickzack von Spieler 1 von Partei A zu Spieler 1 von Partei B und dann zu Spieler 2 von Partei A, und so weiter.

Erreicht nun ein Spieler ohne Zwischenfall das gegenüberliegende Ende der Bahn, beginnt er wieder von vorne, und zwar von seinem ursprünglichen Startpunkt aus, ganz so, als wäre die Linie ein geschlossener Kreis.

Gelangt die Figur eines ein Spielers jedoch auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird es interessant: Denn jetzt hat der Spieler den anderen "gefangen". Und plötzlich ist es nicht mehr sein Ziel, bis zum Ende der Felderreihe zu kommen. Stattdessen muß er sich mit seinem Gefangenen schnell zum Startpunkt zurückbewegen, also rückwärts ziehen; die "gefangene" Spielfigur wird dabei mitgezogen. Erreicht er glücklich den Anfang, so kann er sich von seiner Last befreien, und der Spieler behält den "Gefangenen" für sich. Seine eigene Spielfigur jedoch stürzt sich sofort wieder ins Gefecht.

Die Schlacht hatte begonnen, denn: Wenn ein Spieler einen Gefangenen gemacht hat und dem Start zustrebt, kann er natürlich auch von einem anderen gefangen werden. Einem Fänger würde dann nicht nur diese Spielfigur gehören, sondern auch die des Spielers, der zuerst gefangen worden war. So kann es vorkommen, daß ein Spieler fünf Gefangene mit sich führt und dann von einem anderen ein



Feld vor dem Ende geschnappt wird. Der hat dann sechs Gefangene auf einmal erbeutet. Figuren der verbündeten Spieler gab der Fänger ihnen bei erfolgreicher Rückkehr zurück. Alle erbeuteten Figuren der Gegner wurden extra beiseite gelegt, in einen Hut oder ein anderes Gefäß - das rotxotx kaminak, das Haus der Toten.

Kommen zwei Figuren der gleichen Partei auf ein Feld, passiert zwar nichts, da sie sich nicht gegenseitig fangen. Aber sollte ein Gegner auf das Feld kommen, so gehören ihm beide Figuren.

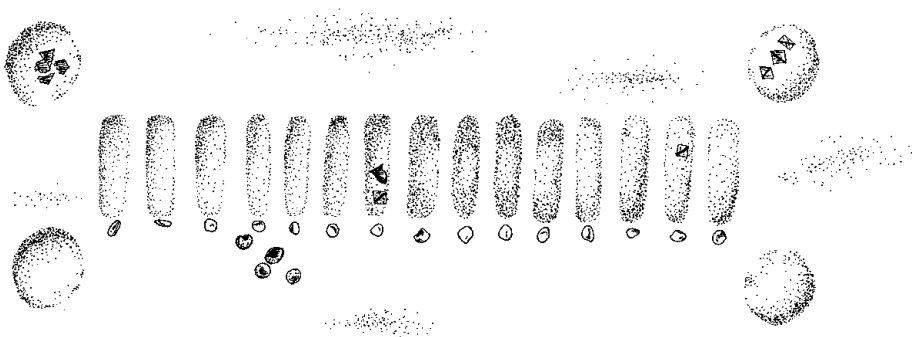
Ein Spieler würfelt nie öfter als 2 Mal. Fängt er jedoch beim ersten Wurf einen Gegner, so darf er sich mit einem zweiten Wurf sofort zurückziehen, zum sicheren Heim, wo er seinen Gefangenen dann loswerden kann.

Die Spannung unter den Spielern stieg früher immer mehr, je weiter das Spiel fortschritt. Aber irgendwann waren alle Gefangenen aus dem Feld geräumt, irgendwann hatte es einer geschafft, sein Ziel zu erreichen.

Ein Spieler, der eine Figur verloren hatte, durfte mit der zweiten von seinen fünf Figuren den Spielplan betreten, aber dann.

Das Spiel ging so weiter, bis eine Partei keine Figuren mehr besaß - laex chixguni xa guak²⁸¹.

Nach Tozzer²⁸² wurde fast das gleiche Spiel von dem Maya gespielt.



Beispielseite Indianer-Spiele - indianer-leben.de

Nachspielen auf eigene Gefahr.

(c) Ruben Wickenhäuser 1996, 2008

