



SOS
KINDERDÖRFER
WELTWEIT



EDITION SOS-KINDERDÖRFER **SPIELE AUS ALLER WELT**

woaley

SPIELANLEITUNG

Säen und ernten – Glück und Taktik bestimmen den Ertrag
Ein Spiel für 2 Spieler ab 6 Jahren
Spieldauer ca. 30 Minuten

Zum Spiel

Sierra Leone liegt im Westen Afrikas und ist eines der ärmsten Länder der Welt. **Die Kinder dort bauen sich das meiste Spielzeug selbst:** Autos basteln sie sich zum Beispiel aus Holzstücken oder Blechdosen, Puppen aus Reisstroh und Gras.

Das **beliebteste Brettspiel** in Sierra Leone heißt **Woaley**. Als **Spielbrett** dient ein **Stück Holz mit kleinen Mulden**. Gespielt wird mit **kleinen Steinchen** oder getrockneten Bohnen – deshalb heißt es manchmal auch das „**Bohnenspiel**“. In anderen Ländern Afrikas wird das Spiel „Wari“, „Owari“ oder „Wori“ genannt. Aber egal wie es heißt, in Sierra Leone kennt es jedes Kind.

INHALT

1 Spielplan
60 Halbedelsteine + Ersatzsteine
im Jutesäckchen
1 Spielanleitung

Sieger des Spiels ist, wer am Ende die meisten Spielsteine gesammelt hat.

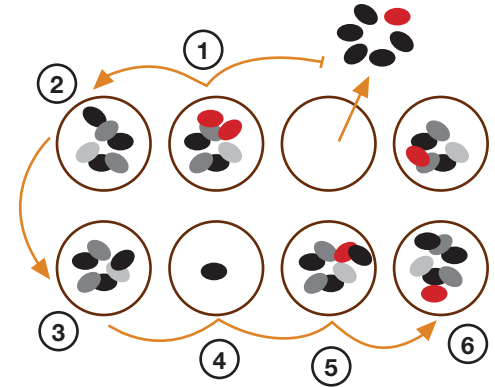
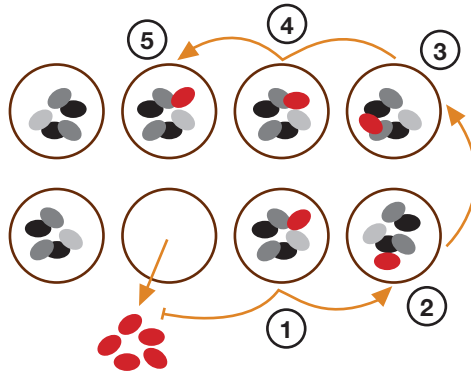


SPIELVORBEREITUNG

- 1) Der Spielplan wird zwischen die beiden Spieler gelegt. Die Muldenreihe, die dem jeweiligen Spieler am nächsten ist, gehört ihm.
- 2) In jede der 12 Mulden werden 5 Spielsteine gelegt.

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt aus **einer seiner Mulden alle Spielsteine** und verteilt sie **gegen den Uhrzeigersinn** einzeln in die nachfolgenden Mulden. Bei diesem Aussäen wird **keine Mulde übersprungen** – er legt die Steine in die Mulden des Mitspielers genauso wie in die eigenen.

Dann ist der Mitspieler an der Reihe. Auch er nimmt **alle Spielsteine** aus einer seiner Mulden und verteilt sie **gegen den Uhrzeigersinn einzeln** in die nachfolgenden Mulden.



Nach dieser ersten Runde des „Aussäens“ gibt es noch nichts zu „ernten“, doch schon bald wird das anders.



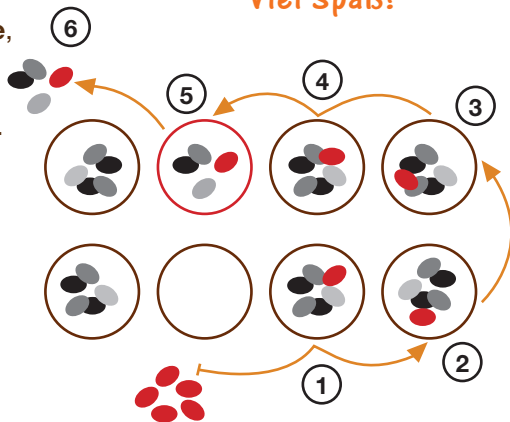
Wieder ist der **erste Spieler** an der Reihe und sät Spielsteine aus **einer seiner Mulden** aus.

Wirft er den **letzten Spielstein** beim Aussäen in eine **gegnerische Mulde**, in der nur **1, 2 oder 3 Spielsteine** liegen, dann darf er **diese Mulde leeren** und die Spielsteine sammeln.

Dann ist wieder der andere Spieler an der Reihe. Auch für ihn gilt: **Fällt der letzte Spielstein** in eine **gegnerische Mulde**, in der nur 1, 2 oder 3 Spielsteine liegen, wird diese Mulde geleert und die gesammelten **Spielsteine sammelt** er.

Das Spiel geht nun so lange weiter, bis **einer** der beiden Spieler **keine Spielsteine** mehr in seinen sechs Mulden hat.

Viel Spaß!



TIPPS & TRICKS

Je nach Spielvariante kann es wichtig sein, mehrere Spielzüge vorzuberechnen. Welche Mulde wird am besten geleert, so dass der letzte Spielstein in eine volle oder leere eigene oder fremde Mulde fällt?

Welche Möglichkeiten eröffnen sich dann dem Gegenspieler?

VARIANTEN

- A)** Beim Aussäen des letzten Spielsteins in eine gegnerische Mulde mit 1, 2 oder 3 Spielsteinen darf diese Mulde geleert werden sowie alle gegnerischen Mulden, die davor liegen.
- B)** Wer seinen letzten Spielstein in eine eigene Mulde sät, darf die Spielsteine aus dieser Mulde herausnehmen und weiter aussäen. Auch das Ernten ist bei dieser Spielvariante anders: Wenn der letzte Spielstein in einer eigenen leeren Mulde landet, darf die gegenüberliegende Mulde des Mitspielers geleert werden.
- C)** Nur eigene Mulden, in die der letzte Spielstein beim Aussäen fällt, dürfen geleert werden. Und das auch nur dann, wenn die Mulde 2, 4, 6 oder mehr Spielsteine enthält. Zusätzlich dürfen auch die Spielsteine der davor liegenden eigenen Mulden geleert werden, in denen eine gerade Anzahl von Spielsteinen liegt.
- D)** Nach dem Aussäen aus einer eigenen Mulde darf der Spieler alle Mulden leeren, in denen nur ein Stein liegt.



SPIELEND HELFEN!

Danke, dass Sie ein Spiel aus der **Edition SOS-Kinderdörfer – Spiele aus aller Welt** gekauft haben. Sie unterstützen damit die Arbeit der SOS-Kinderdörfer weltweit, die einen Teil der Verkaufserlöse erhalten. Die Edition umfasst 20 Spiele, die eine bunte Auswahl an Klassikern aus vielen Ländern und Kulturkreisen bieten. Die Idee für diese Edition entsprang dem Alltag der SOS-Kinderdörfer. Dort ist das gemeinsame Spielen ein sehr wichtiger Aspekt der pädagogischen Arbeit, denn es ist eine anregende, soziale, die Entwicklung fördernde Beschäftigung.

Mehr Informationen zur Edition **SOS-Kinderdörfer – Spiele aus aller Welt** finden Sie unter: www.sos-spieleausallerwelt.de



EDITION SOS-KINDERDÖRFER SPIELE AUS ALLER WELT



Hinweis zur Spielregel

Die Spiele dieser Edition sind Klassiker, die nicht nur in ihrem Herkunftsland, sondern in vielen Ländern der Erde seit langer Zeit gespielt werden. Dadurch entstanden auch unterschiedliche Varianten der Spielregel. Wir haben bei jedem Spiel versucht, die Regel zu verwenden, die dem ursprünglichen Spiel am nächsten kommt oder unserem Kulturkreis am besten entspricht.

Alle Rechte vorbehalten

© 2010 Grubbe Media GmbH, München

www.grubbemedia.de

Design/Illustration: agenten.und.freunde, München, www.a-u-f.de

Redaktion: Martin Stiefenhofer

Bildnachweis Hintergründe: iStockphoto

Produktion: LUDO FACT GmbH, www.ludofact.de

In Kooperation mit:

SOS-Kinderdörfer weltweit

Hermann-Gmeiner-Fonds Deutschland e.V.

www.sos-kinderdoerfer.de

