

Der zweite ombagassische Reiseschach-Wettbewerb brachte als überraschendes Ergebnis Spiele, die nicht, wie üblich, kleine kostbare Ausgaben des Schachspiels waren - häufig zu klein, um sie mit Genuß zu spielen oder viel zu kostbar, um sie mit auf gefährliche Reisen zu nehmen -, sondern auch neue Spiele, die den Bedürfnissen der spielfreudigen Reisenden genau entsprachen: Spiele, die auch bei einer kurzen Rast Spannung, d.h. Entspannung brachten und auch nach oftmaligem Spielen nichts an Reiz verloren.

Folgende Spiele wurden im Wettbewerb ausgezeichnet:

- 1) Alapo
- 2) Chessom
- 3) Die Zange
- 4) Riesenschach (eine Großausgabe des Schachspiels, das den Zweck hatte, liebe Reisende am Weiterreisen zu hindern!)

Johannes Tranelis

# ALAPO



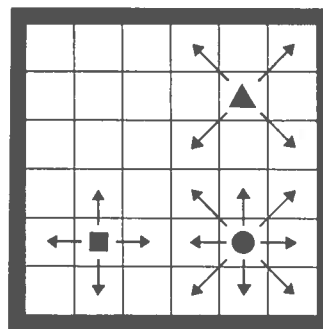
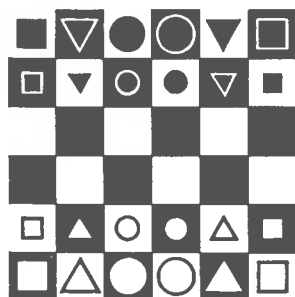
Ein Spiel  
aus Ombagassa

Ein schnelles taktisches Zweierspiel

Zubehör: Spielplan, 24 Spielsteine, Regel

Gestaltung und Name: Reinhold Wittig

Vorbereitung: Jeder Spieler hat zwei Türme (große Würfel), zwei Läufer (große Dreiecke), zwei Damen (große Zylinder) sowie sechs kleinere Bauern, die den großen Figuren zugeordnet sind. Nachdem die Figuren folgendermaßen aufgebaut sind, wird vereinbart, wer beginnt.



Zugweise: Die Spieler spielen Zug um Zug. Die großen Figuren ziehen beliebig weit: Die Türme gerade, die Läufer schräg und die Damen gerade oder schräg. Die jeweils zugeordneten Bauern haben die gleichen Zugrichtungen, aber immer nur ein Feld weit (also auch zurück!).

Schlagen: Trifft man auf eine gegnerische Figur, wird sie geschlagen und ihr Feld besetzt. Schlagzwang besteht nicht. Überspringen ist nicht erlaubt.

Ziel des Spiels: Wer mit irgendeiner Figur die gegnerische Grundlinie erreicht und nicht sofort geschlagen wird, hat gewonnen.

Er könnte bei seinem nächsten Zug in das "Hinterland" des Gegners ziehen.

© 1982 by Reinhold Wittig und Johannes Tranelis

Edition Perlhuhn "Spiel und Kunst"

Am Goldgraben 22

D-3400 Göttingen

