

gam-gam

Spielanleitung

Das Spielzubehör:

besteht aus:

18 schwarzen Stäbchen

18 schwarzen Stäbchen mit einem roten Ring

1 »Gam-Gam«-Stäbchen mit zwei roten Ringen

2 schwarz- und rotfarbigen Sechskant-Wurfstäben

1 Stäbchenbecher

Die Spielvorbereitung:

Alle 37 Stäbchen werden in den Becher gesteckt, und zwar so, daß die gekennzeichneten Enden im Becher verdeckt und den Mitspielern verborgen bleiben. Stäbchen gut durchmischen!

Der Becher wird nun in der Mitte des Tisches plaziert.

Das Spiel beginnt, wer als erster mit den Wurfstäbchen zwei rote Flächen wirft. Gelingt das nicht, sind zwei schwarze Flächen der nächsthöhere Rang.

Das Spiel:

Gespielt wird in Richtung des Uhrzeigers. Der erste Spieler startet mit einem Wurf der Wurfstäbe. Hierbei sind drei Möglichkeiten gegeben: »rot-schwarz«, »rot-rot« oder »schwarz-schwarz«.

Darauffolgend sind zwei Stäbchen aus dem Becher zu ziehen. Werden übereinstimmend mit den Farben der Wurfstäbe die Stäbchen mit oder ohne einen roten Ring gezogen, gibt man diese an den nächsten Mitspieler weiter. Ist das nicht der Fall, d. h. die Farben der Wurfstäbe stimmen nicht mit den Ringfarben der gezogenen Stäbchen überein, müssen die Stäbchen selbst behalten werden. So geht es reihum.

Wird von einem Mitspieler der »Gam-Gam«, das Stäbchen mit den zwei roten Ringen, gezogen, können alle anderen Teilnehmer an den »Gam-Gam«-Besitzer die Hälfte Ihrer bereits gesammelten Stäbchen abgeben. Bei einer nicht durch zwei teilbaren Menge von Stäbchen gilt die Regel, daß der Teilnehmer, welcher den »Gam-Gam« gezogen hat, immer ein Stäbchen mehr erhält. Der »Gam-Gam« wird wieder in den Becher zurückgesteckt. Das zweite gezogene Stäbchen muß der Spieler behalten.

Die Stäbchen sollen im Becher gut durchgemischt werden. Gelingt es einem Spieler jedoch, mit den Wurfstäbchen »rot-rot« zu werfen und darauffolgend den »Gam-Gam« zu ziehen, kann der Spieler **alle** seine Stäbchen an die übrigen Mitspieler verteilen. Und zwar: jeweils der Reihe nach ein Stäbchen an jeden Teilnehmer in Richtung Uhrzeiger, bis er alle los ist. Dieser Spieler ist »FREI« und braucht keine Stäbchen mehr aufzunehmen. Der »Gam-Gam« wird wieder zu den anderen Stäbchen in den Becher gesteckt und gut vermischt. Das zweite gezogene Stäbchen wird von dem »FREI«-Spieler mitverteilt.

Hierbei ist zu beachten, daß nur derjenige Spieler »FREI« ist, dem es gelungen ist, alle seine Stäbchen durch einen »rot-rot«-Wurf und einen darauffolgenden »Gam-Gam-Zug« loszuwerden. Sollte ein Teilnehmer während des Spiels kein Stäbchen in Besitz haben, kann er sich nicht »FREI« stellen, sondern muß weiterhin Stäbchen ziehen und aufnehmen.

Je weniger Stäbchen im Becher sind, umso spannender wird dann das Spiel. Sind nur mehr drei Stäbchen im Becher und der »Gam-Gam« wird gezogen, darf er nicht mehr zurückgesteckt werden. Das Spiel endet bei diesem Mitspieler. Das »37ste« Stäbchen verbleibt im Becher und wird nicht zur übrigen Menge hinzugezählt.

Wird bei den drei letzten Stäbchen der »Gam-Gam« nicht gezogen, verbleibt er dem nächstfolgenden Spieler. Dieser hat aber noch die Chance, sich mit einem »rot-rot«-Wurf »FREI« zu spielen. Der »Gam-Gam« verbleibt in diesem Falle im Becher und wird nicht mitgezählt. Dasselbe gilt auch, sollten nur zwei Stäbchen zur letzten Ziehung verbleiben.

Hiermit ergibt sich die Grundregel, daß in jedem Falle nur 36 Stäbchen insgesamt zu verteilen und abzurechnen sind.

»Gam-Gam«-Gewinner ist der Spieler, der nach einer zuvor festgesetzten Spielrundenanzahl die geringste Stäbchensumme aufzuweisen hat.

»Gam-Gam« wird besonders reizvoll, wenn es mit Einsatz gespielt wird. Hierbei gilt die Regel, daß nach jedem Spiel für jedes Stäbchen eine »Einheit« an den bzw. die Gewinner zu entrichten sind.

Bei der Abrechnung rechnet jeder Spieler gegen jeden Mitspieler auf, wobei von dem höchstmöglichen addierten Gewinn = 36 Einheiten ausgegangen wird.

Beispiel: Es nehmen 5 Spieler A, B, C, D, E teil.
Am Ende der Runde haben:

A 18, B 9, C 6, D 3, E Null Stäbchen.

Das ergibt folgende Endabrechnung:

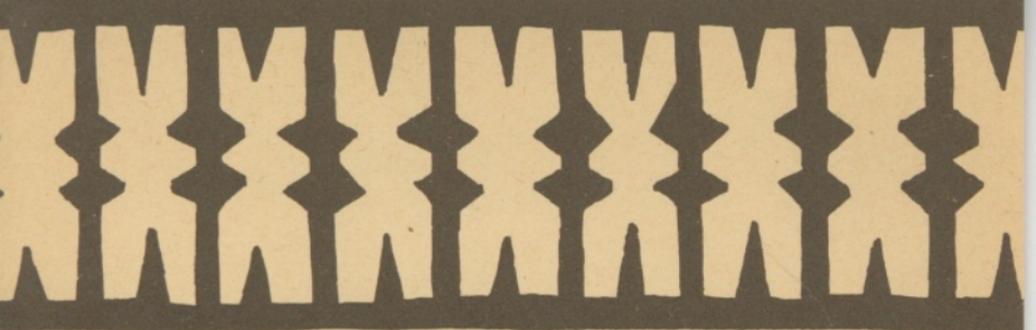
A	B	C	D	E
-18	-9	-6	-3	±0
-9	+9	-	-	-
-12	-	+12	-	-
-15	-	-	+15	-
-18	-	-	-	+18
-	-3	+3	-	-
-	-6	-	+6	-
-	-9	-	-	+9
-	-	-3	+3	-
-	-	-6	-	+6
-	-	-	-3	+3
-54	-9	+6	+21	+36

A muß an C 6, an D 21 und an E 27 Einheiten,
B muß an E 9 Einheiten bezahlen.

Das Party- und Gesellschaftsspiel für 2–6 Mitspieler

© Marc Frank 1. Auflage 1975

Alle Rechte einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen:
F.X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG, München



Die gam-gam-Story

oder: der große Wurf von Ulu Mau

Ulu Mau ist ein Dorf auf der Hawaii-Insel Oahu im polynesischen Archipel. Wie alle Dörfer dieses Inselreiches führte auch Ulu Mau mit Begeisterung Kleinkrieg gegen benachbarte Dörfer und sogar nahegelegene Inseln. Nach erfolgreichem Abschluß dieser Scharmützel trat zwischen den privilegierten Dorfältesten immer wieder die gleiche Frage auf: wie die Beute gerecht, aber nicht allzu gerecht, verteilen? Man muß dabei bedenken, daß diese Beute neben wertvollen „Tapas“ (bedruckten Stoffen aus Rindenbast) und Schmuck auch Frauen umfaßte, die in ziemlich regelmäßigen Abständen mal von einem Dorf, mal vom anderen Dorf geraubt wurden.

Ein gewitzter Häuptling hatte dann die Idee. Warum nicht die Arbeit mit dem Spaß verbinden und aus der Beuteverteilung ein Spiel machen? Und das ging dann so: für jedes „Beutestück“ wurde ein Pfeil in die Erde gesteckt. Von der Hälfte der Pfeile wurde die Spitze entfernt, die andere Hälfte blieb mit Spitze. Einer der Pfeile wurde vom Häuptling zusätzlich mit einem Ring an der Spitze markiert. Dieser Pfeil war der Gam Gam. Das Spiel selbst lief folgendermaßen ab: zwei sechskantige Holzstäbe, an drei Seiten hell, an drei Seiten dunkel, wurden als Würfel benutzt. Warf ein Stammesgenosse zwei dunkle Seiten und zog er dann zwei gleiche Pfeile (mit oder ohne Spitze) aus dem Boden, so durfte er die Pfeile an den Nächsten weitergeben. Zog er einen Pfeil mit und einen ohne Spitze (also ungleich) so mußte er die Pfeile behalten. Zog er den Gam Gam, so durften alle Spieler ihre gesammelten Pfeile bei ihm abladen. Sieger war am Schluß der Spieler, der am wenigsten oder gar keine Pfeile hatte. Er erhielt den größten Anteil der Beute (den anderen Spielern wurden soviele Beutestücke abgezogen, wie sie Pfeile gesammelt hatten!).

Anläßlich einer Expedition zur Erforschung von Ur-Spielen primitiver Völker brachte der Expeditionsleiter Mark Frank das Spiel nach Europa und bearbeitete es entsprechend den abendländischen Spielgewohnheiten. Es muß jedoch gesagt werden, daß die hauptsächliche Veränderung mehr beim Einsatz liegt, als beim Spiel selbst. Seit dem berühmten Raub der Sabinerinnen und vielleicht noch der Entführung aus dem Serail sind derartige Beutezüge hierzulande selten geworden.

Marc Frank Esq. „Spiele und Pseudospiele primitiver Völker“