

SAHARA

von Hajo Bücken



Spielanleitung

HEXAGAMES®

SAHARA

Ein heißes Spiel für 2 bis 6 Wüstenfüchse

Die glühende Sonne und der brennend heiße Wüstensand machen das Leben der Wüstenbewohner zu einem ständigen Abenteuer. Ist die eine Wasserstelle ausgetrocknet, so ziehen sie zur nächsten. Auf dem Weg dorthin ist jeder verloren, der den Anschluß an die Karawane verpaßt. Denn so mancher Wüstenfuchs verliert die Orientierung, da eine Fata Morgana seine Sinne verwirrt. Daher ist der Zusammenhalt der Karawane das größte Können eines jeden Stammesfürsten, um in der Sicherheit der Gemeinschaft die besten Oasenplätze zu erreichen.

Das Spielmaterial

30 Kamele (6 rote und blaue, 5 gelbe und grüne, 4 orangene und braune)

6 besonders dicke Kamele als Leittiere

90 Spielkarten in 6 Farben

1 Spielplan

1 Spielregel

Der Spielverlauf

Von der ausgetrockneten Wasserstelle müssen die Spieler ihre Kamele durch die Wüste zur nächsten Oase führen. Durch Spielkarten bewegt man die eigenen Tiere nach vorn und setzt fremde zurück. Besonders wichtig ist der Kontakt zu den anderen Kamelen. Denn je größer eine Karawane ist, um so sicherer und schneller kommt man voran. Haben genügend Kamele die Oase erreicht, entscheiden die wertvollsten Wasserstellen welcher Spieler zum erfolgreichsten Stammesfürsten gekürt wird.

Spielvorbereitung

Bei 2 Spielern erhält jeder 6 Kamele in rot oder blau und das passende Leittier.

Bei 3 oder 4 Spielern erhält jeder 5 Kamele in den Farben rot, blau, gelb oder grün und das passende Leittier.

Bei 5 oder 6 Spielern erhält jeder 4 Kamele einer Farbe und das passende Leittier.

Dann bekommt jeder einen Satz mit 15 Karten dergleichen farbigen Rückseite. Jeder Spieler mischt verdeckt seine Karten und bildet 3 Stapel zu je 5 Karten. Diese 3 Stapel legt man offen vor sich auf den Tisch, sodaß jeder Spieler nur seine drei obersten Karten erkennen kann. Alle darunter liegenden Karten sind niemandem bekannt.

Zugweise

Mit den Karten werden Kamele vorwärts oder rückwärts gezogen. Dabei darf immer nur ein Kamel auf einem Feld stehen. Beim Setzen der Kamele werden nur die freien Felder gezählt. Ein Kamel das vorwärts gesetzt wird, zieht also immer bis zum nächsten freien Feld. Steht es dabei am Ende einer lückenlosen Kette, wird es an die Spitze dieser Kette gesetzt. Kein Kamel kann über das Feld „8“ der Oase hinaus gezogen werden. Wird ein Kamel zurückgesetzt kann es unter Umständen wieder in der ausgetrockneten Wasserstelle landen. Von dort darf es wieder in das Spiel gebracht werden.

Ausspielen der Karten

Ist ein Spieler an der Reihe, muß er **eine** seiner 3 offen ausliegenden Karten ausspielen. Diese Karte wird dann verdeckt zur Seite gelegt. Wird einer der Stapel aufgebraucht, d.h. alle 5 Karten dieses Stapels wurden ausgespielt, dann muß der Spieler sofort alle seine 15 Karten mischen. Nun bildet er wieder 3 Stapel zu je 5 Karten. Die 3 Stapel legt er wieder nebeneinander und offen vor sich auf den Tisch, sodaß jeweils nur die oberste Karte eines jeden Stapels sichtbar ist.

Die Karten

Jeder Spieler besitzt einen Satz von 15 Karten, mit denen er in das Spielgeschehen eingreifen kann. Im einzelnen haben die Karten folgende Bedeutung:



Palmen

Je nach Anzahl der abgebildeten Palmen auf der Karte kann man beliebige eigene Kamele um **1 bis 4 freie Felder vorwärts** setzen. Dabei darf man die Palmen auch auf mehrere eigene Kamele verteilen. Mit einer Karte, die 3 Palmen zeigt, kann man 1 Kamel um 3 freie Felder oder 3 Kamele um je 1 freies Feld vorwärts bewegen oder mit 1 Kamel 2 freie Felder und mit 1 Kamel 1 freies Feld in Richtung Oase bewegen.



Fata Morgana

Wird eine Karte mit einer Fata Morgana gespielt, darf man, je nach Anzahl der abgebildeten Palmen, Kamele der Mitspieler um **1 bis 3 freie** Felder zurück setzen. Dabei darf man die Palmen auch auf Kamele mehrerer Mitspieler verteilen.

So kann man mit einer Karte, die eine Fata Morgana mit 3 Palmen zeigt, von drei Mitspielern je ein Kamel um 1 freies Feld zurück setzen. Kamele die wieder in der ausgetrockneten Wasserstelle landen, können wieder ins Spiel gebracht werden.



Kamel

Wird die Karte mit dem Kamel gespielt, dann muß man eines seiner Kamele zum Leittier ernennen. Dazu tauscht man das erwählte Kamel gegen das Leittier (die besonders dicke Spielfigur) aus. Dieser Wechsel kann nur einmal in einem Spiel erfolgen. Das ausgetauschte Kamel kommt aus dem Spiel. Will man im weiteren Spielverlauf die Karte mit dem Kamel ein weiteres Mal einsetzen, muß man eine Runde aussetzen.

Da das Leittier das Lieblingskamel des Sultans ist, wird dessen erreichter Wert in der Oase zum Spielende verdoppelt.



Scheich

Wird der Scheich eingesetzt, darf man ein beliebiges Kamel (und dazu gehört auch ein bereits eingesetztes Leittier), auf ein Feld seiner Wahl setzen, maximal jedoch nur an die Spitze der Karawane, d.h., direkt vor das am weitesten vorne liegende Kamel. Dabei können durchaus auch Felder in der Oase besetzt werden.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, sobald alle Wasserstellen in der blühenden Oase vergeben sind, d.h., sobald alle 8 nummerierten Felder mit Kamelen besetzt sind. Die Spieler zählen dann die Punkte der Wasserstellen zusammen, die ihre Kamele in der Oase erreicht haben. Besetzt das Leittier ein Feld in der Oase, so wird der Wert dieses Feldes verdoppelt.

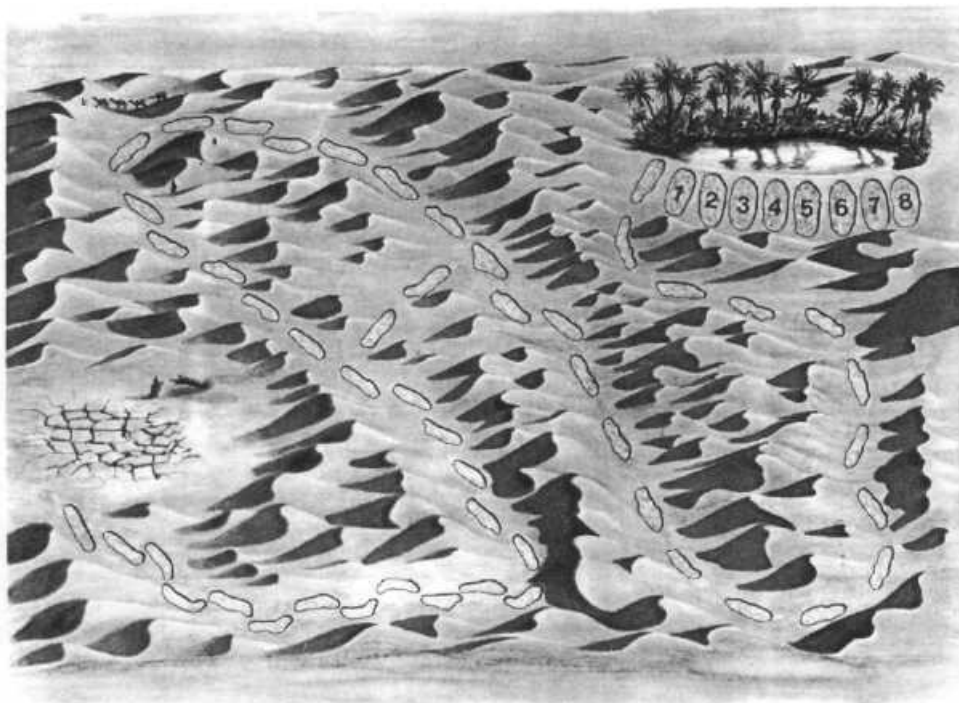
Der Spieler, dessen Kamele die meisten Punkte erzielt haben, wird zum obersten Stammesfürsten in der neuen Oase ernannt.

Besonderheiten bei 2 oder 3 Personen

Spielen nur zwei oder drei Personen SAHARA, dann wird der Weg zur Oase verkürzt und die Spieler benutzen die 2 Felder lange Abkürzung in der Mitte des Planes.

Variante

Sie können die Karte mit dem Scheich in ihrer Auswirkung etwas aufwerten: Wird nun der Scheich eingesetzt, kann man ein eigenes Kamel auf ein beliebiges Feld seiner Wahl setzen. Dazu zählen auch die Felder in der Oase. Ein Kontakt zu anderen Tieren ist dabei auch nicht mehr vorgeschrieben.



SAHARA ... in aller Kürze ...

- Zu Beginn — Jeder Spieler bekommt einen Satz aus 15 Karten.
Spielen 2 Spieler je 6 Kamele (rot, blau)
Spielen 3 oder 4 Spieler je 5 Kamele (rot, blau, gelb, grün)
Spielen 5 oder 6 Spieler je 4 Kamele einer Farbe
Außerdem erhält jeder Spieler ein Leittier seiner Farbe.
Jeder mischt seine 15 Karten und bildet 3 Stapel zu je 5 Karten,
Stapel umdrehen und vor sich ablegen, so daß nur jeweils die oberste Karte sichtbar ist.
Wird ein Stapel aufgebraucht, dann alle Karten mischen und erwähnte Prozedur wiederholen.
Kamele starten in der ausgetrockneten Oase. Leittier spielt noch nicht mit.
- Allgemein — Im Uhrzeigersinn immer eine Karte ausspielen und eigene oder fremde Kamele setzen, je nach der ausgespielten Karte.
Nur freie Felder zählen.
- Die Karten — Bei Palmen Kamel(e) um 1 bis 4 freie Felder nach vorn setzen.
Bei Fata Morgana fremde Kamel(e) um 1 bis 3 freie Felder zurück.
Bei Kamel das Leittier eintauschen.
Bei Scheich mit einem Kamel auf beliebiges Feld springen, maximal an den Anfang der Karawane (oder Variante spielen).
- Ende — Wenn ganze Oase (8 nummerierte Felder) besetzt ist.
- Wertung — Numerierung der Oase ist gleich der Punkte.
Leittiere verdoppeln den Wert des Feldes.