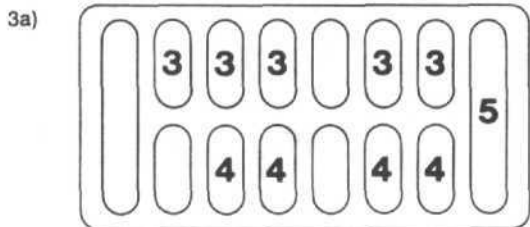
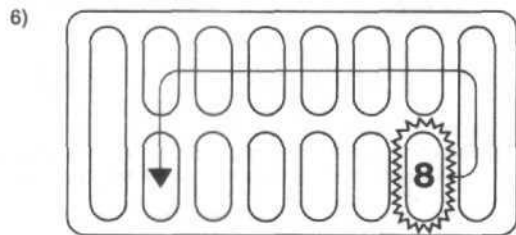
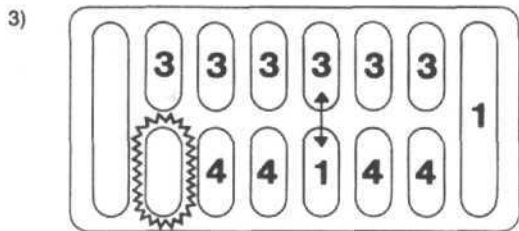
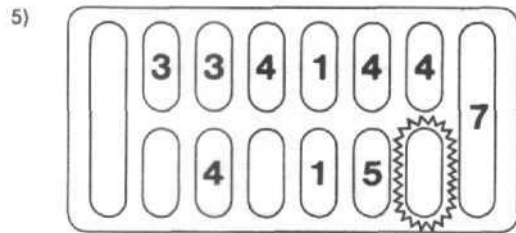
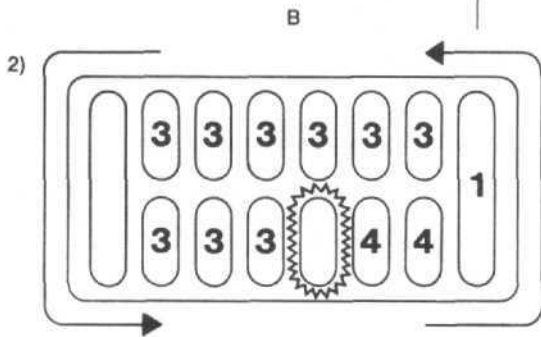
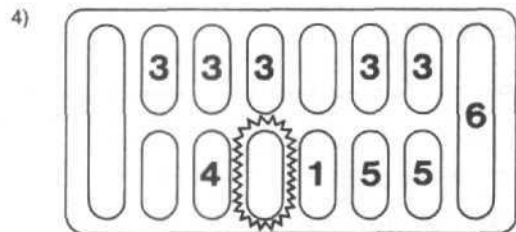
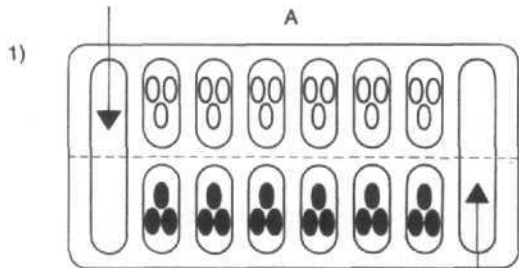


# Sahara

**Spielregeln**



# SAHARA

**Inhalt:** 2 orangefarbene Spielbretter, die miteinander verbunden werden. 18 dunkelrote Spielbohnen. 18 orangefarbene Spielbohnen.

**Teilnehmer:** 2 Spieler

**Spiel-Ziel:** Die Spieler versuchen, durch geschicktes Entnehmen und Ablegen der Bohnen möglichst viele in ihrer Gewinnmulde zu sammeln. Dabei spielt die Farbe der Bohnen keine Rolle.

## So wird gespielt:

Das Spielbrett besteht aus 12 kleinen Mulden und 2 großen Mulden. Davon gehört je 1 Seite einem Spieler — und nur von dieser eigenen Seite aus darf er spielen. Bei der Grundaufstellung legt jeder Spieler 3 Spielbohnen irgendeiner Farbe in jede der 6 kleinen Mulden seiner Seite (Abb. 1). Die Spieler A und B sitzen sich dabei gegenüber.

Nun wird der Spielbeginn ausgelost.

1. Der beginnende Spieler entnimmt den Inhalt irgendeiner Mulde auf seiner Seite und verteilt ihn einzeln, Stück für Stück, von links nach rechts in die benachbarten Mulden (Abb. 2).  
Spieler B hat begonnen. Er nimmt aus der umrandeten Mulde seine Spielbohnen und verteilt sie gleichmäßig, jeweils 1 Stück in die benachbarten Mulden; die Farbe spielt keine Rolle.
2. Fällt dabei die letzte Spielbohne wie hier in die eigene Gewinnmulde, darf der Spieler neue Bohnen auf seiner Seite aufnehmen.
3. Spieler B fährt fort mit der jetzt umrandeten Mulde (Abb. 3). Gelangt die letzte Spielbohne einer eigenen Mulde in eine leere eigene Mulde — und in der gegenüberliegenden, gegnerischen Mulde liegen Spielbohnen — gewinnt der Spieler den Inhalt beider Mulden und legt ihn in seine Gewinnmulde (Abb. 3a).

Der Spieler B hat einen Gewinn erzielt und fährt fort (Abb. 4).

Erneut Regel 2: nochmals an der Reihe (Abb. 5).

Jetzt muß der Spieler B abgeben, denn seine letzte Spielbohne hat nicht gewonnen. Jetzt ist Spieler A an der Reihe.

Dies war die „klassische“ Eröffnung. Jede andere aber wird ebenfalls praktiziert. Diese hier sieht so aus, als ob die Partie für Spieler A schon verloren wäre. Das ist aber keineswegs so, spielen Sie die Partie ruhig zu Ende.

4. Läuft das Spiel über 2 Gewinnmulden — das kommt immer dann vor, wenn mindestens 8 Spielbohnen in der letzten eigenen Mulde liegen — darf die fremde Gewinnmulde ausgelassen und die Spielbohne wieder in die erste Mulde auf die eigene Seite gebracht werden (siehe Abb. 6).  
Start von umrandeter Mulde, Spieler B läßt die Gewinnmulde von Spieler A aus.
5. Übrigens: Man darf den Inhalt einer Mulde nur mit den Augen, nicht aber mit den Fingern zählen!
6. Wer seine Seite leerspielt, gewinnt auch alle Spielbohnen auf der gegenüberliegenden Seite (auf der Seite des Gegners).

In der Regel werden mehrere Partien gespielt. Es wird jeweils die Differenz der Partie notiert. Wer zuerst 30, 40 oder 50 Punkte erreicht, gewinnt (je nach Vereinbarung).