

Spelidee

Jullie proberen met je kamelen zo snel mogelijk de oase te bereiken. Op weg erheen moeten jullie goed nadenken hoe jullie je kaarten uitspelen om je eigen kamelen een zo groot mogelijke voorsprong op die van de andere spelers te laten krijgen. Een plotselinge zandstorm kan al je plannen echter in de war sturen. De zes kamelen die als eerste de oase bereiken, krijgen punten. Wie aan het eind de meeste punten heeft, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Iedere speler krijgt een kudde kamelen die uit drie kamelen met dezelfde kleur bestaat. Zet jullie kamelen op de woestijnstad van het speelbord (= startgebied).



Iedere speler neemt de twaalf kaarten met dezelfde kleur als zijn/haar kamelen. Schud ze en leg ze verdekt op een stapel voor je neer. Pak de bovenste drie kaarten van je stapel en neem ze in je hand.

Bij minder dan vier spelers gaan de overgebleven kaarten en kamelen terug in de doos.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie al eens een fata morgana heeft gezien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en legt één van

De kaarten

Het spel kent vier verschillende soorten kaarten:

De oasekaarten



Op de oasekaarten staan één, twee, drie of vier palmbomen afgebeeld. Je mag één van je kamelen net zoveel velden in de richting van de oase vooruitzetten.

De fata morgana-kaarten



Op de fata morgana-kaarten staan één, twee of drie palmbomen afgebeeld. Zet een kameel naar keuze van één van je medespelers net zoveel velden terug.

De karavaanleiderkaart



Je mag naar keuze één van je kamelen voor het veld van de kameel zetten, die helemaal vooraan op de weg naar de oase staat.

De zandstormkaart



Als de zandstormkaart wordt uitgespeeld, moeten alle spelers onmiddellijk hun twaalf kaarten schudden en opnieuw op een verdekte stapel voor zich neerleggen. Iedereen pakt opnieuw de bovenste drie kaarten en neemt ze in zijn/haar hand.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en speelt een kaart uit.

Belangrijke regels:

- Op ieder veld mag slechts één kameel tegelijk staan. Bij het voor- en achteruitzetten van een kameel worden daarom alleen de vrije velden geteld. Zo kan het gebeuren dat bij het terugzetten een kameel opnieuw in de woestijnstad terechtkomt.
- Een kameel die al op een veld binnen de oase staat, mag niet worden teruggezet.
- De velden van de oase moeten precies worden bereikt. De kamelen mogen niet over het laatste veld van de oase heen worden gezet.
- Het is niet toegestaan om met behulp van de karavaan-leiderkaart een kameel in de oase te zetten.
- Nadat een speler een kaart heeft uitgespeeld, pakt hij/zij een kaart van zijn/haar verdekte stapel, zodat hij/zij weer drie kaarten in zijn/haar hand heeft.
- Als een speler zijn/haar kaarten niet meer tot drie kaarten kan aanvullen, speelt hij/zij met minder kaarten.
- Iedere speler legt zijn/haar uitgespeelde kaarten open voor zich op een stapel.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle zes de velden van de oase door een kameel zijn bezet. Iedereen telt de punten van de oasevelden bij elkaar op, waarop één van zijn/haar kamelen staat.