

Durch die Wüste

Auteur: Reiner Knizia

Uitgegeven door Kosmos, 1998

Een tactisch legspel voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar.



Deze woestijn leeft!

Vijf Bedoïenenstammen bevolken de voorlopige lege woestijn. Ze stellen karavanen samen, proberen waardevolle drinkplaatsen te exploreren, in de mate van het mogelijke meerdere oases te verbinden op hun karavaanweg en terzelfdertijd woestijngebied in te palmen. Dit alles brengt punten op.

In elke ronde plaatst men 2 kamelen op het speelbord. De vraag is echter welke karavaan gaat men uitbreiden en in welke richting om op het einde de succesvolste woestijnkoning te zijn.

Doel van het spel.

Hij, die zijn karavaan zo kan plaatsen dat hij op het einde het meeste punten heeft, wint het spel.

Spelmateriaal:

- 1.... speelbord
- 170..kamelen (telkens 34 in vijf verschillende kleuren)
- 5.....grijze kamelen
- 30...ruiters (telkens 6 in de vijf verschillende spelerskleuren)
- 5.....oasen (palmen)
- 45...drinkplaatsen (telkens 15 van 1,2 en 3)
- 20...oaseschijfjes (waarde 5)
- 10...gebiedsschijfjes (waarde 10)
- 5.....karavaanschijfjes (waarde 10)
- 5.....karavaanschijfjes (waarde 5)

De voorbereiding.

- Bij het eerste spel worden de kartonnen delen voorzichtig losgemaakt uit hun kader.
- Leg het speelbord open. Men ziet in het begin een lege woestijn omgeven door een rotsgebergte met in het midden een rotsmassief. Enkel in het geval men met 4 of 5 speelt gebruikt men het volledige speelbord. Speelt men echter met 2 of 3 dan gebruikt men het kleinere, door een donkere lijn afgebakend, deel van het speelbord niet.
- Iedere speler krijgt de 6 ruiters van zijn speelkleur en telkens één kameel van de 5 kamelenkleuren. Vervolgens krijgt men nog een grijze kameel.
- De spelers plaatsen op elke kameel één van hun ruiters. Men plaatst de grijze kameel voor zich. Deze toont enkel aan welke speler met welke kleur speelt. In het spel met 5 spelers wordt er slechts met 4 kamelenkleuren gespeeld en met

5 ruiters. Men legt daarom één willekeurige kameel (niet de grijze) met zijn ruiter terug in de doos. Iedere speler geeft een kameel in een andere kleur terug zodat er vanaf het begin 4 kamelen zijn van elke kleur.

- Alle overige kamelen worden nu volgens kleur verzameld en naast het speelbord geplaatst. Bij 2 en 3 spelers worden van elke kleur kamelen terug in de doos gelegd: bij 2 spelers telkens 10 kamelen, bij 3 spelers telkens 5 kamelen.
- De vijf palmen worden op vijf willekeurige velden, met een palmsymbool, van het speelbord geplaatst.
- De drinkplaatsen worden omgekeerd geschud. Men plaatst telkens één drinkplaats open op het veld dat met een ster is gemarkeerd. Ook op de overgebleven palmvelden plaatst men nu een drinkplaats. Bij 2 en 3 spelers heeft men nog enkele drinkplaatsen over en deze verdwijnen terug in de doos.
- De schijfjes van de oasen, karavanen en gebieden worden open naast het speelbord gelegd.
- De jongste speler begint. Nadien speelt men verder in wijzerzin.

De aanvangsronden.

Het spel begint met 5 aanvangsronden. Bij 5 spelers zijn het slechts 4 rondes. Om beurt plaatst iedere speler telkens één kameel met zijn ruiter (gewoon: ruiter) op een vrij veld op het speelbord. Deze ruiters mogen op om het even welk veld geplaatst worden met de volgende uitzonderingen:

- niet op een veld met een drinkplaats, een oase of waar een andere ruiter staat
- niet op één van de zes velden die aan een oase grenzen
- niet op een veld naast een andere ruiter (om het even welke kleur)

In de eerste aanvangsronde moet iedere speler, in de mate van het mogelijke, een ruiter in een verschillende kleur plaatsen.

Wanneer elke speler al zijn ruiters op het speelbord geplaatst heeft zijn de aanvangsronden voorbij.

tip: Omdat het plaatsen van de ruiters voor jou welslagen in het spel een grote rol speelt, raadt men aan om, wanneer men het spel voor eerst speelt, de ruiters gelijkmatig te verdelen over het speelbord en dan nog het liefst daar waar er zich het minste ruiters bevinden.

Overzicht van het verdere spelverloop.

Iedere speler plaatst in elke ronde twee kamelen op het speelbord (met uitzondering van de eerste ronde; zie verder) en dit aanvankelijk naast zijn ruiter met de overeenkomende kameelkleur, later naast zijn andere kamelen met de overeenkomende kleur. Hierdoor ontstaan karavanen. Elke speler probeert zijn karavaan uit te breiden met het doel zoveel mogelijk punten te winnen. Deze punten bekomt men door drinkplaatsen te bezetten, oases te verbinden, gebieden in te palmen en in één of meerdere kamelenkleuren de grootste karavaan te hebben. Het spel eindigt wanneer de laatste kameel van een kleur geplaatst wordt.

Zo plaatst men de kamelen.

- Wie aan beurt is neemt twee kamelen en plaatst die op het speelbord. Dit op een vrij veld of op een veld met een drinkplaats. Deze beide kamelen mogen eenzelfde of twee verschillende kleuren hebben.
- Een kameel mag slechts op een veld geplaatst worden dat aan een veld grenst waarop reeds een kameel met dezelfde kleur staat en die daarenboven nog behoort tot de eigen karavaan. (Wat men kan zien aan de ruiters). Zo moet men bijvoorbeeld een blauwe kameel op een veld plaatsen waar reeds een blauwe kameel aanwezig is. Natuurlijk moet die reeds aanwezige kameel tot de eigen karavaan behoren.
- Iedere speler bezit dus van elke kamelenkleur één karavaan, waarbij alle kamelen van eenzelfde karavaan bij elkaar horen.
- Tussen kamelen met eenzelfde kleur maar van een andere bezitter moet er steeds een vrij veld zijn dat door geen enkele kameel van deze kleur mag betreden worden. Een kameel mag dus niet op een veld geplaatst worden dat grenst aan een veld waarop reeds een kameel van dezelfde kleur staat die behoort tot een karavaan van iemand anders.
- Men mag kamelen plaatsen naast kamelen met een andere kleur (om het even of deze van jezelf zijn of van een ander).

Vb.: De afbeelding toont dat de groene speler 9 mogelijke velden heeft om zijn volgende witte kameel te plaatsen. De groene speler plaatst 2 witte kamelen. (zie fig.1 pag.2)

Uitzondering in de eerste ronde.

In de eerste ronde waarin men kamelen mag plaatsen mogen de eerste twee spelers slechts één kameel plaatsen. Bij een spelletje met twee geldt dit slechts voor de eerste speler. Deze regel voorkomt dat de eerste speler een te groot voordeel zou hebben.

Een drinkplaats bereiken.

Plaatst een speler een kameel op een drinkplaats (waarde 1,2 of 3) dan neemt hij deze drinkplaats van het speelbord en legt deze gedekt voor zich neer.

Een oase bereiken.

- Plaatst een speler een kameel op één van de zes velden rond een oase (palm) dan mag hij een oaseschijfje nemen (waarde 5) en gedekt voor zich neer leggen.
- Plaatst een speler een andere kameel van dezelfde karavaan naast dezelfde oase dan krijgt hij geen nieuw oaseschijfje. Zo bekomt elke karavaan slechts één schijfje per oase. Natuurlijk kan de speler met deze karavaan nog andere oases aandoen en daarvoor telkens een oaseschijfje bekomen.
- Komt de speler met een andere karavaan opnieuw bij dezelfde oase dan krijgt hij weer een schijfje.
- Natuurlijk kunnen meerdere spelers dezelfde oase bezoeken (ook met kamelen

van een zelfde kleur) ieder van hen ontvangt hiervoor een schijfje.

Vb.: De rode speler kan deze oase niet meer bereiken met de blauwe karavaan, wel met zijn paarse. (zie fig.2 pag.2)

tip: Let op je medespelers, soms kan het gebeuren dat je van een oase wordt afgesneden. Denk erom dat je niet op een veld mag staan waarnaast reeds een kameel van dezelfde kleur staat die tot een andere speler behoort.

Een gebied insluiten.

Plaats een speler zijn kamelen op zo'n wijze dat hij met zijn kamelen van gelijke kleur een gebied van meerdere velden kan insluiten dan wordt dit gebied zijn bezit. Er gelden volgende regels:

- De speler moet de kamelen van gelijke kleur zo plaatsen dat hij met behulp van de rand van het speelbord of het rotsgesteente in het midden van het speelbord een ononderbroken ketting kan vormen.
- Het is ook mogelijk een gebied enkel met behulp van de kamelen in te sluiten zonder de rand van het speelbord of het rotsgebied te gebruiken.
- Het is echter niet toegestaan om een gebied met verschillende karavanen van eenzelfde speler in te sluiten.
- In het omringde gebied mogen geen vreemde of eigen kamelen staan.
- Bevat dit ingesloten gebied drinkplaatsen dan mag de speler deze onmiddellijk nemen en hoeft hij deze niet eerst met een kameel te bezetten.
- Bevat dit gebied oases, welke nog niet door een van de kamelen die het gebied omringen bezocht zijn, dan ontvangt men dadelijk oaseschijfjes. Ook hier hoeft men niet eerst een kameel op een aangrenzend vakje te plaatsen.

Bv.: Het gebied is nog niet ingesloten. Het wordt door twee verschillende karavanen van de blauwe speler omringd. Blauw plaatst twee paarse kamelen en sluit hiermee het gebied volledig af. Hij bekommt de beide drinkplaatsen en een oaseschijfje. (zie fig. pag.3)

tip: door het insluiten van een gebied kan men veel punten winnen. Enerzijds door de drinkplaatsen en de oases die men onmiddellijk mag nemen. Anderzijds omdat men op het einde van het spel nog punten krijgt voor het bezette gebied. Daarom is het belangrijk om de medespelers te verhinderen zo'n grote en waardevolle gebieden te bemachtigen.

Einde van het spel en afrekening.

Het spel eindigt wanneer de laatste kameel van een kleur op het speelbord is geplaatst. Nu wordt er voor elke kamelenkleur nagegaan welke speler in deze kleur het meeste kamelen bezit. Deze speler krijgt het schijfje van de karavaan (waarde 10) in de overeenkomende kleur van de kamelen. Zijn er twee of meerdere spelers met de meeste kamelen dan krijgt ieder een karavaanschijfje met de waarde 5. Het karavaanschijfje met waarde 10 wordt dan niet gegeven.

tip: Probeer tijdens het spel in een of in twee kleuren het meest aantal kamelen te bezitten. Hou de speler die gevaarlijk kan worden voor jou goed in de gaten en breidt je eigen karavaan uit. Het is niet noodzakelijk dat je karavaan bijzonder lang is om een karavaanschijfje te bekomen. Ze moet enkel langer zijn dan die van je medespelers.

Aansluitend wordt voor elke speler de waarde van zijn ingesloten gebied berekend. Voor elk leeg veld dat zich in het ingesloten gebied bevindt, krijgt men één punt (niet voor een veld met een oase). Deze punten worden met behulp van de gebiedsschijfjes (waarde 10) uitbetaald. Indien er een tekort is wordt met andere schijfjes of drinkplaatsen betaald.

Als slot telt iedere speler zijn schijfjes samen. De speler met de hoogste opbrengst wint. Bij gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



Date Last Modified: 06-05-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief