

Oase

Spielregeln

1. Die 4 Karten mit dem Bild der Oase, den verschiedenfarbigen Startpunkten und den verschiedenfarbigen Zelt-Abbildungen werden in die Mitte des Tisches gelegt. Dabei ist darauf zu achten, daß die Bildteile genau zusammen passen. Das ist immer dann erreicht, wenn der See in der Mitte liegt und jedem Startpunkt eine Zelt-Abbildung im gleichen Farbton diagonal gegenüberliegt.
2. Die Spielfiguren werden auf die farbigen Startpunkte gestellt, und zwar Rot auf Rot, Blau auf Blau usw.
3. Jeder Spieler erhält 2 Karten, die ein Wegekreuz mit einem gelben Punkt in der Mitte zeigen, als Joker.
4. Alle übrigen Karten werden gemischt und in einem Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt.
5. Man lost aus, wer mit dem Spiel beginnt.
6. Der erste Spieler nimmt vom Kartenstapel eine Karte und legt sie so neben die Karte mit seiner Spielfigur, daß ein zusammenhängender Weg entsteht. Gleichzeitig stellt er die Spielfigur auf den ersten (oder einzigen) gelben Punkt auf dieser Karte. Die Mitspieler verfahren reihum in gleicher Weise.
7. Sobald ein Spieler wieder an der Reihe ist, hat er 2 Möglichkeiten:
 - a) Wenn seine Spielfigur auf der zuvor besetzten Karte noch einen Punkt oder mehrere Punkte vor sich hat, muß er diese jeweils um einen Punkt weitersetzen.
 - b) Wenn seine Spielfigur auf dem einzigen oder dem letzten Punkt dieser Karte steht, nimmt er sich eine Karte vom Stapel, legt sie so an, daß sich wieder die Wege decken und setzt seine Spielfigur auf den nächsten (oder einzigen) Punkt dieser Karte.
8. Eine Karte mit einer Wegegabelung darf in 2 verschiedenen Richtungen angelegt werden. Dabei ist zu beachten, daß die nächste Karte dort angelegt wird, wo der rote Pfeil steht.
9. Die Karten mit dem laufenden Kamel bringen den Spieler besonders schnell vorwärts. Sie müssen so angelegt werden, daß das Kamel in die Richtung läuft, in der sich der Spieler vorwärts bewegt. Danach darf er sofort eine 2. Karte nehmen und anlegen.
10. Wenn ein Spieler eine Karte bekommt, die ihn
 - a) von der Oase um mehr als 5 Kartenreihen wegbringt oder
 - b) in die falsche Richtung lenkt oder
 - c) das Zelt nicht erreichen läßt,kann er die Annahme verweigern. Er legt sie verdeckt neben dem Kartenstapel ab, darf aber keine Ersatzkarte aufnehmen. Die an dieser Stelle gesammelten Karten werden erneut ins Spiel gebracht, wenn der erste Kartenstapel verbraucht, das Spiel aber noch nicht beendet ist.
11. Die beiden Joker-Karten kann der Spieler anstelle einer vom Stapel zu nehmenden Karte
 - a) an die von ihm zuletzt gelegte Karte anlegen oder
 - b) auf die an dieser Stelle bereits liegende Karte legen.Er wird es immer dann für erforderlich halten, wenn
 - a) ihm der Weg versperrt ist oder
 - b) die Gefahr besteht, sein Zelt mit den gezogenen Karten nicht zu erreichen, oder
 - c) um eine günstigere Ausgangsposition für den weiteren Weg zum Zelt zu schaffen.Es ist allerdings nicht erlaubt, die beiden Joker-Karten unmittelbar nacheinander ins Spiel zu bringen. Mindestens eine Karte muß zwischendurch vom Stapel genommen oder die Spielfigur um einen Punkt weitergesetzt werden.
12. Wer beim Anlegen seiner Karten auf den Weg eines Mitspielers kommt, kann diesen benutzen, indem er seine Spielfigur immer dann um einen Punkt weitersetzt, sobald er an der Reihe ist.
13. Wer als Erster seine Spielfigur auf die Abbildung des gleichfarbigen Zeltes setzen kann, ist Sieger.

Günther Wagner Pelikan-Werke GmbH