

# Ogallala

## Ein *Pelikan*-Familienspiel

von Rudi Hoffmann

Alle drei Karten des Jägers mit seiner Beute müssen hintereinander passend im selben Kanu angelegt werden.

Jede Beute auf zwei Karten ohne Beute-Jäger 50 Punkte

Büffel, Bär, Pferd, Holz,  
Gold, Kanone

Die beiden Karten müssen passend angelegt werden.

Jede Beute auf 1 Karte 20 Punkte  
Vogel, Felle, Tabak, Feuerwasser,  
Tipi, Pulver.

Beispiel:

Der erste Spieler hat 3 Kanus mit 5, 9 und 12 Karten fertiggestellt, unter denen sich 1 Cowboy-Karte, 1 Goldsucher-Karte vor den dazugehörenden Beute-Karten, sowie 2 Büffel-Karten, 1 Holz-Karte, 1 Tabak-Karte und 1 Fell-Karte befinden:

Für 3 fertiggestellte Kanus 300 Punkte

Für das Kanu mit 5 Karten 50 Punkte

Für das Kanu mit 9 Karten 100 Punkte

Für das Kanu mit 12 Karten 150 Punkte

Für die 26 Karten 260 Punkte

Für den Beute-Jäger „Goldsucher“ mit 2 Beute-Karten 150 Punkte

Für die doppelten Beute-Karten 100 Punkte

Für die einfachen Beute-Karten 40 Punkte  
Gesamt 1.150 Punkte

Die Cowboy-Karte zählt nicht als Beute-Jäger-Karte, weil die dazugehörenden Pferde-Karten nicht dahinter liegen; die eine Holz-Karte zählt nicht als Beute-Karte, weil die dazu passende zweite fehlt.

## Spielanleitung

Die *Pelikan*-Buchspiele-Reihe umfaßt zur Zeit die Titel:

\* Zahlenjux \* Büffeljagd \* Karussell \* Ogallala

74 B 684

605 S 320

**Pelikan** 

# Ogallala

**Teilnehmer:** 2-4 Spieler

**Spielziel:** Aus den Karten 3 möglichst kampfstarke Indianerkanus zu legen und wertvolle Beute zu machen.

**Zubehör:** 98 farbige Anlegekarten, 4 Spielpläne, 1 Spielanleitung.

**So wird gespielt:**

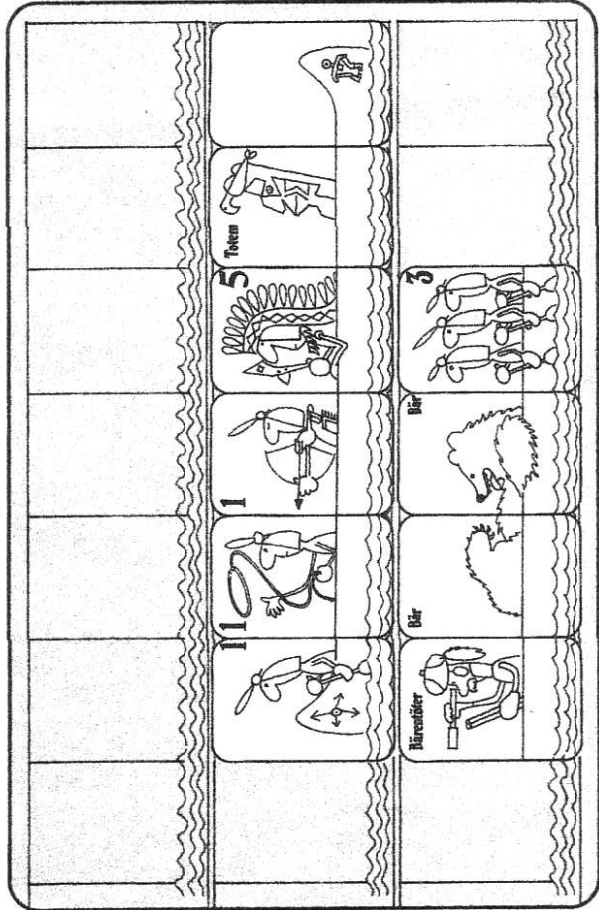
Jeder Spieler bekommt einen Spielplan. Die Karten werden gut gemischt und als Stapel verdeckt in die Mitte gelegt. Um den ersten Zug wird gelost, danach geht es weiter reihum. Der erste Spieler zieht eine Karte vom Stapel und legt sie offen auf ein beliebiges Feld seines Spielplans. Dann darf er solange weitere Karten ziehen, bis er eine findet, die er schon besitzt. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Karten dürfen wie folgt zu Kanus aneinandergelegt werden:

- a) In jede der drei Reihen darf jeweils nur ein Kanu gelegt werden.
  - b) Die Länge der drei Kanus bestimmt jeder Spieler selbst: das kürzeste Kanu besteht nur aus zwei Karten (Bug und Heck), das längste Boot besteht aus 14 Karten.
  - c) In einem Kanu dürfen nicht zwei gleiche Karten vorkommen! Zieht ein Spieler im Laufe des Spiels eine zweite oder auch dritte gleiche Karte, so muß er sie jeweils in einer anderen Reihe anlegen. Eine vierte gleiche Karte verfällt. Sie wird neben dem Stapel verdeckt abgelegt. Hierher kommen während des Spiels alle Karten, die nicht angelegt werden konnten. So entsteht ein zweiter Stapel, der erst zum Einsatz kommt, wenn der erste verbraucht ist.
  - d) Sind Karten angelegt, dürfen sie nicht mehr verschoben werden.
- Sonderkarten:**
- a) Lassowerfer: Zieht ein Spieler eine Karte, die den Lassowerfer zeigt, darf er sofort eine beliebige Karte aus einem noch unfertigen Kanu irgendeines Mitspielers nehmen und in ein eigenes Boot einfügen.
  - b) Bogenschütze: Zieht ein Spieler eine Karte, die den Bogenschützen zeigt, so darf er sofort eine Indianerkarte aus ei-

**Kampfstärke der Indianerkarten:**

- 1 Indianer 1 Punkt
- 2 Indianer 2 Punkte
- 3 Indianer 3 Punkte
- Häuptling 5 Punkte
- Medizinmann 10 Punkte



**Beutejäger mit Beute**

nem noch unfertigen Kanu irgend eines Mitspielers nehmen und auf den zweiten Stapel weglegen.

c) Totempfahl: Ein unfertiges Boot, in dem sich der Totempfahl befindet, ist vor Angriffen geschützt. Ausnahme: Der Lassowerfer kann die Karte erbeuten.

**Angriff:**

Hat ein Spieler ein Kanu fertiggestellt (lückenlos, mit Bug und Heck), darf er sofort ein noch unfertiges gegnerisches Boot angreifen, sofern dieses schwächer ist als sein eigenes. Die Kampfstärke eines Kanus ist der Gesamt-Punktwert aller Indianerkarten, die darin angelegt worden sind. Der Angreifer darf:

- a) alle Personenkarten des gegnerischen Kanus entfernen und auf den zweiten Stapel weglegen.
- b) alle übrigen Karten als Beute in seinen eigenen Kanus anlegen, sofern er sie einfügen kann. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Alle fertigen Kanus sind vor Angriffen geschützt.

**Ende des Spiels:**

Das Spiel ist zu Ende, sobald der erste Spieler drei Kanus fertiggestellt hat oder die Karten verbraucht sind.

Nun wird für jeden Spieler der Wert seiner angelegten Karten ermittelt (siehe Punkteplan). Wer die meisten Punkte hat, ist Sieger.

**Punkteplan:**

- Der erste Spieler mit 3 fertiggestellten Kanus als Prämie 300 Punkte
- Jedes fertiggestellte Kanu mit 5 bis 7 Karten 50 Punkte
- Jedes fertiggestellte Kanu mit 8 bis 10 Karten 100 Punkte
- Jedes fertiggestellte Kanu mit 11 bis 13 Karten 150 Punkte
- Jedes fertiggestellte Kanu mit 14 Karten 200 Punkte
- Jede Karte 10 Punkte
- Der Totempfahl 250 Punkte
- Jeder Beute-Jäger mit Beute 150 Punkte
- Büffeljäger mit Büffel (2 Karten) 150 Punkte
- Bärenjäger mit Bär (2 Karten) 150 Punkte
- Cowboy mit Pferd (2 Karten) 150 Punkte
- Goldsucher mit Gold (2 Karten) 150 Punkte
- Holzfäller mit Holz (2 Karten) 150 Punkte
- Soldat mit Kanone (2 Karten) 150 Punkte

b. w.