

Oase - KSR

Vorbereitung: An jeden Spieler 5 Karten verdeckt verteilen, die diese jeweils verdeckt und unbesehen als Stapel vor sich ablegen. Rangplättchen mischen, an Spieler verteilen und danach aufdecken.

Rundenablauf:

1.) Angebot machen:

- Beginnend mit dem Spieler mit Rangplättchen "1" (dann "2", usw.) deckt jeder Spieler 1 - 3 Karten von seinem verdeckten Stapel auf (= Angebot) und zieht danach 0 - 2 Karten nach, die **unbesehen** unter den verdeckten eigenen Nachziehstapel kommen. Man zieht immer so viele Karten nach, wie man am Maximal-Angebot (3) eingespart hat. (Beispiel: Angebot war 1 Karte, also 2 Karten nachziehen)
- Zu Beginn einer Runde darf ein Spieler **nicht ohne** Karte sein.

2.) Angebot auswählen:

- Sobald alle Angebote ausliegen, wählt der Spieler mit **Rangplättchen "1" zuerst eines der Angebote** aus (nicht sein eigenes, ausser es gibt nur noch 1 Angebot!). Der abgebende Spieler erhält verdeckt das Rangplättchen des auswählenden Spielers. Info: Ein gutes Angebot zu machen verhilft zu einer guten Startposition in der Folgerunde.
- Die erhaltenen Karten werden sofort in beliebiger Reihenfolge in Aktionen eingelöst. Danach kommen sie auf die allgemeine Ablage.
- Die Karte "3 Karten" erlaubt es, 3 Karten vom allgem. Nachziehstapel zu ziehen und unter den eigenen Kartenstapel zu legen, ohne aber die Karten anzuschauen!

Landschaften + Kamele	vorhandene	
	Anzahl	mögliche Aktion - je nach Karte
Kamele	je Sp. 20	2 oder 3 Kamele auf Kamelpfad setzen
Oase	34	2 Oasen-Plättchen einsetzen (siehe Setzregeln)
Steppe	34	2 Steppen-Plättchen einsetzen (siehe Setzregeln)
Steinwüste	20	1 Steinwüste-Plättchen <i>beliebig</i> einsetzen

Wertungs-Plättchen		
Waren	14	1 oder 2 Waren-Plättchen nehmen + verdeckt sammeln
Brunnen	12	1 Brunnen-Plättchen nehmen + verdeckt sammeln
Pferde	16	1 oder 2 Pferde-Plättchen nehmen + verdeckt sammeln
Ovoos	20	2 Ovoo-Plättchen nehmen + verdeckt sammeln

- Alle anderen Spieler verfahren in Reihenfolge ihrer Rangplättchen ebenso.

SETZREGELN:

- Ein Gebiet ist eine Ansammlung von Plättchen der selben Landschaftsform.
- Auf jedes freie Feld des Spielplanes darf man 1 Plättchen ablegen.
 - Oase (grün): 1. Plättchen eines Gebietes muss an ein Oase-Bonusfeld oder an den äußeren Rand an grüne Zonen gelegt werden. Das gilt für jedes weitere Gebiet.
 - Steppe (beige): 1. Plättchen eines Gebietes muss an ein Steppen-Bonusfeld oder angrenzend an den Kamelpfad gelegt werden. Das gilt für jedes weitere Gebiet.
 - Steinwüste: Hier gibt es keine Bedingung.
- Plättchen dürfen nicht waagerecht oder senkrecht angrenzend an ein gleichartiges Plättchen gelegt werden, das zu dem Gebiet eines Mitspielers gehört.
- Legt ein Spieler das 1. Plättchen einer neuen Landschaft, muss er eine seiner Figuren daraufstellen und kontrolliert damit das Gebiet. Das gilt auch für die Erweiterung eines neutralen Gebietes.
 - Hat ein Spieler alle seine 4 Figuren eingesetzt, darf er bei Gründung eines weiteren Gebietes (oder Erweiterung eines neutralen) eine seiner Figuren dorthin versetzen.
- Ein Gebiet wird ausgeweitet durch waagerechtes oder senkrechtes Anlegen v. Plättchen. Diagonal angrenzende Plättchen gelten als eigenständiges Gebiet. Mit jedem neuen Plättchen kann man ein neues Gebiet gründen.
- Ein Spieler darf ein Plättchen nicht so legen, dass es direkt an ein Gebiet eines Mitspielers mit der gleichen Landschaft grenzt.
- Kein Spieler darf 2 eigene Gebiete einer Landschaftsform zu einem Gebiet verbinden.
- Auf vorgedruckte Felder (Bonus) wird kein Plättchen gelegt, diese können nur durch Anlegen von Plättchen in Besitz genommen werden.
- Gebiete ohne Figur gelten als neutral. Sie können aber durch das Anlegen eines passenden Plättchens UND Neueinsatz einer Figur besetzt werden. Versetzen einer Figur ist nur erlaubt, wenn alle anderen eigenen Figuren eingesetzt sind.
- Kamele müssen auf den Kamelpfad auf beliebigen Feldern eingesetzt werden. Hat man keine Kamele im Vorrat, muss man Kamele auf dem Kamelpfad versetzen.

3.) Bonus bzw. neue Runde:

- Haben alle Spieler ein Angebot genommen, drehen sie die erhaltenen Rangplättchen um. Der Spieler mit Rangplättchen "1" erhält sofort als Bonus 1 beliebiges Landschafts-Plättchen oder 1 Kamel zum sofortigen Einsatz.
- Eine neue Runde beginnt mit dem Spieler mit Rangplättchen "1", dann "2" usw..

Spielende:

... am Ende der Runde, in der der Kamelpfad voll besetzt wurde oder das letzte Plättchen einer Landschaft (Oase, Steppe oder Steinwüste) gelegt wurde.

Wertung: (jeder Spieler zählt und multipliziert, Summe = Spielergebnis)

- Nur mit eigenen Figuren besetzte Gebiete kann ein Spieler jeweils für sich werten.
- Anzahl der größten zusammenhängenden Kamelherde x Anzahl Warenplättchen
 - Anzahl aller eigenen Oase-Plättchen x Anzahl gesammelter Brunnen-Plättchen
 - Anzahl aller eigenen Steppen-Plättchen x Anzahl gesammelter Pferde-Plättchen
 - Anzahl aller eigenen Steinwüste-Plättchen x Anzahl gesammelter Ovoo-Plättchen

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.09.07

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de