

OGALLALA



von Rudi Hoffmann

Spieler: 2 - 5
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 45 min.
Inhalt: 112 Spielkarten:
66 Indianerkarten
34 Beutekarten
12 leere Bug- und Heckkarten

SPIELIDEE

Im Spiel geht es darum, Karten zu ziehen und zu Booten zusammenzulegen. Jeder Spieler versucht drei vollständige Boote zu bauen. Je länger desto besser, denn dann passen viele Indianer und viele Beutestücke hinein. Jede Karte in einem vollständigen Boot bringt Punkte. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Alle Karten werden gemischt und in drei Stapeln für alle Mitspieler gut erreichbar verdeckt in die Tischmitte gelegt. Neben diesen drei **Zugstapeln** wird im Laufe des Spiels ein offener Ablagestapel entstehen. Dies sind die **Ewigen Jagdgründe**. Ist ein Zugstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Zugstapel. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der am Zug ist, kann so lange jeweils eine Karte von den Zugstapeln ziehen und in seine Bootsablage legen, bis er

- entweder eine Karte zieht, die er schon in seiner Bootsablage hat,
- oder den Lassowerfer, den Bogenschützen, oder den Indianer *Verrückte Axt* zieht,
- oder ein Boot vervollständigt hat,
- oder eine Karte gezogen hat, die er nicht legen will oder kann, und sie deshalb auf den Ablagestapel legen muss.

Während er am Zug ist, darf er Karten auch von verschiedenen Stapeln ziehen. Trifft einer der beschriebenen vier Fälle zu, darf er keine weitere Karte ziehen. Die zuletzt gezogene Karte darf in die eigene Bootsablage gelegt werden. Danach ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler am Zug.

Grundregeln für den Bootsbau

Eine gezogene Karte wird in die eigene Bootsablage gelegt. Die Bootsablage ist der Platz vor dem jeweiligen Spieler. Die Bootsablage ist begrenzt. Sie besteht aus maximal drei Kartenreihen in der Höhe und aus maximal 14 Karten in der Breite.

Eine gezogene Karte darf nur an eine andere schon liegende Karte angelegt werden.

Ausnahme: Die 1. Karte wird einfach vor dem Spieler abgelegt. Angelegt werden darf Seite an Seite oder über Eck. Es darf nach rechts oder links angelegt werden, oder nach oben oder unten, wenn die maximale Höhe und Breite nicht überschritten wird.



1) Anlage Seite an Seite.



2) Anlage über Eck.



3) Anlage nach oben oder unten.





4) Beispiel für eine Ablage mit max. 14 Karten in der Breite und max. 3 Kartenreihen in der Höhe.

In einer Reihe dürfen niemals zwei Karten mit gleicher Abbildung liegen. Die roten und schwarzen Zahlen spielen dabei keine Rolle. Jede weitere gleiche Karte muss in eine andere Reihe gelegt werden.



Eine Karte in der Bootsablage darf nicht mehr verschoben oder vertauscht werden. Es gibt allerdings eine Ausnahme (siehe Ausnahme).

An eine Bugkarte darf links nur eine Heckkarte gelegt werden. An eine Heckkarte darf rechts nur eine Bugkarte gelegt werden.



Ein Boot ohne Bug oder Heck oder mit Lücken ist unvollständig.



Ein Boot ohne Bug oder Heck ist unvollständig.



Zwei unvollständige Boote in einer Reihe: a) Indianer und Zelt b) Dynamit

Bei einer Lücke, in die eine Karte hinein passt, gehören die Karten links und rechts davon zu einem Boot. Es sei denn, in die Lücke kann nur ein Bug oder ein Heck gelegt werden. Ist die Lücke größer, dann gehören die Karten links und rechts davon zu verschiedenen Booten. Natürlich können größere Lücken so geschlossen werden, dass daraus ein Boot entsteht.

Ein Boot mit einem Bug und einem Heck ohne Lücken dazwischen ist vollständig.



Das kleinste vollständige Boot.



Ein vollständiges Boot bestehend aus 6 Karten.

Das kleinste vollständige Boot besteht nur aus Bug- und Heckkarte. Dabei ist es egal, ob sich auf den Karten Indianer befinden oder nicht. Die leeren Bug- und Heckkarten sind weder Indianer- noch Beutekarten. Deshalb sind auf ihnen keine Zahlen abgebildet. Mit ihnen können Boote vervollständigt werden.

Indianerkarten

Die **Indianerkarten** tragen am oberen Rand der Karte eine rote oder schwarze Zahl. Die Zahl gibt die Kampfstärke der Karte an. Die Summe der Zahlen in einem Boot ist die Kampfstärke des Bootes. Die Farbe der Zahlen ist nur für die Variante wichtig (siehe Variante mit zwei Indianerstämmen).



Ein Boot mit einer Kampfstärke von 22.

Vier Indianerkarten haben besondere Eigenschaften.



Wer den Lassowerfer gezogen **und** in seine Ablage gelegt hat, muss sofort eine Karte seiner Wahl aus einem **unvollständigen fremden** Boot nehmen und in die eigene Ablage legen. Die restlichen Karten des fremden Bootes bleiben auf ihren Plätzen liegen. Vollständige Boote sind tabu. Kann keine Karte genommen werden, verfällt diese Aktion.



Wer den Bogenschützen gezogen **und** in seine Ablage gelegt hat, muss sofort eine **Indianerkarte** seiner Wahl (nicht das Totem) aus einem **unvollständigen fremden** Boot nehmen und in die Ewigen Jagdgründe schicken. Vollständige Boote, leere Bug- oder Heckkarten und Beutekarten sind tabu. Kann keine Indianerkarte genommen werden, verfällt diese Aktion.

 Wer **Verrückte Axt** gezogen hat, muss sofort ein **eigenes vollständiges** Boot seiner Wahl aus seiner Ablage nehmen und mit **Verrückte Axt** in die Ewigen Jagdgründe legen. Unvollständige Boote sind tabu. Besitzt der Spieler kein vollständiges Boot, verfällt diese Aktion und **Verrückte Axt** geht allein in die Ewigen Jagdgründe.

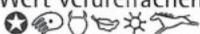
 Das Indianertotem ist eine Schutzkarte. Befindet sich das Totem in einem eigenen Boot, egal ob vollständig oder unvollständig, dann ist dieses Boot gegen **Angriffe** von gegnerischen Booten geschützt. **Aber:**

- **Verrückte Axt** schickt auch ein vollständiges Boot mit Totem in die Ewigen Jagdgründe.
- Der Lassowerfer kann das Totem aus einem unvollständigen Boot herausholen.

Beutekarten

Beutekarten bringen den Spielern bei der Endabrechnung Bonuspunkte ein. Es gibt sieben einfache Beutekarten (Squaw, Dynamit, Adler, Felle, Tabak, Tipi, Feuerwasser). Jede dieser Karten ist zehn Punkte wert. Die Zahl steht am unteren Rand der Beutekarte.



Desweiteren gibt es sechs Beutestücke (Kanone, Bär, Büffel, Holz, Gold, Pferd), die ihren Wert verdoppeln können, weil sie aus zwei Karten bestehen. Kommt zu diesen Beutekartenpaaren noch die jeweils passende Person dazu (Soldat, Bärenjäger, Büffeljäger, Holzfäller, Goldsucher, Cowboy), kann eine solche Kombination ihren Wert verdreifachen. Jede dieser Dreierkombinationen hat ein gemeinsames Symbol auf dem Boot. 



Ein halber Bär und der Bärenjäger in einem Boot bringen $10+10 = 20$ Bonuspunkte.



Beide Bärenkarten nebeneinander in einem Boot bringen $(10+10) \times 2 = 40$ Bonuspunkte.



Der ganze Bär und der Bärenjäger nebeneinander im selben Boot bringen $(10+10+10) \times 3 = 90$ Bonuspunkte.

Da es im Spiel sehr schwer ist, eine solche Beutekartenkombination in einem Boot zu erreichen, darf ein Spieler ausnahmsweise Karten in seiner Bootsablage verschieben.

Die Ausnahme: Hat ein Spieler bereits eine oder zwei Karten aus einer Beutekombination in einem seiner Boote liegen, so darf er Karten verschieben, wenn er eine weitere Karte dieser Kombination zieht und sie ins gleiche Boot legen möchte.

Der Spieler darf Karten sowohl von vollständigen als auch von unvollständigen Booten nach links oder rechts verschieben.

Dieses Verschieben ist aber nicht möglich, wenn dadurch die Anzahl von 14 Karten in der Breite überschritten wird. In diesem Fall muss die Beutekarte in ein anderes Boot gelegt werden.



Angriff

Wer ein Boot vervollständigt hat, darf (muss aber nicht) sofort ein gegnerisches Boot erobern. Das gegnerische Boot kann **vollständig oder unvollständig** sein. Das eigene Boot muss aber eine höhere Kampfstärke als das angegriffene Boot haben, d.h., die Summe der Zahlen auf den Indianerkarten im eigenen Boot muss höher sein als die Summe der Zahlen auf den Indianerkarten im gegnerischen Boot. Hat der angreifende Spieler ein gegnerisches Boot ausgewählt, nimmt er dessen Karten aus der Ablage des Mitspielers. Die restlichen Karten in der fremden Ablage bleiben auf ihren Plätzen liegen. Der Angreifer legt **nur** die Beutekarten nach eigener Wahl in seine Ablage. Die anderen Karten des eroberten Bootes schickt er in die Ewigen Jagdgründe. **Achtung:** Jedes vollständige Boot kann nur einen Angriff durchführen. Hat ein Spieler aufgrund der eroberten Karten ein weiteres Boot vervollständigt, darf er einen weiteren Angriff durchführen.





Angriffsboot mit der Kampfstärke 10.



Dieses Boot kann nicht angegriffen werden, weil die Kampfstärke (15) höher ist, als die des angreifenden Bootes.



Dieses Boot kann nicht angegriffen werden, weil es die Indianerkarte „Totem“ enthält.



Dieses Boot kann angegriffen werden, weil die Kampfstärke (5) niedriger ist, als die des angreifenden Bootes.

SPIELLENDE

Ein Spieler, der sein drittes Boot vervollständigt hat, **kann** das Spiel beenden. Beendet er es, dann wird gewertet. Will der Spieler jedoch weiterspielen, dann wird das Spiel normal fortgeführt. Erst wenn der gleiche Spieler wiederum ein Boot oder ein anderer ein drittes Boot vervollständigt hat, kann das Spiel beendet werden. Ein Spieler muss spätestens mit dem fünften vollständigen Boot in seiner Ablage das Spiel beenden. Das Spiel endet auch, wenn keine Karte mehr von einem Zugstapel gezogen werden kann (also alle Karten in den Auslagen der Spieler liegen).

WERTUNG

Ist das Spiel beendet, kommt es zur Wertung. Bei der Wertung zählen nur die vollständigen Boote. Zur besseren Übersicht werden die Karten der nicht vollständigen Boote aus der Bootsablage entfernt. Punkte gibt es für die Länge der Boote und für die Beutekarten.

- In einem Boot mit zwei bis sieben Karten zählt jede Karte **1 Punkt.**
- In einem Boot mit acht bis 14 Karten zählt jede Karte **2 Punkte.**
- Jede einzelne Beutekarte (auch halbe Beutestücke) zählt zusätzlich **10 Punkte.**
- Liegen zwei zusammengehörende Hälften eines Beutestückes nebeneinander (Kanone, Bär, Büffel, Holz, Gold, Pferd), zählt diese Kombination zusammen $(10+10) \times 2 =$ **40 Punkte.**
- Liegt noch die passende Person (Soldat, Bärenjäger, Büffeljäger, Holzfäller, Goldsucher, Cowboy) daneben, zählt diese Kombination $(10+10+10) \times 3 =$ **90 Punkte.**
- Ein halbes Beutestück und die passende Person in einem Boot zählen nur normal $10+10 =$ **20 Punkte.**



Dieses Boot zählt 6 Punkte + 20 Punkte (Beutekarten) = 26 Punkte.



Dieses Boot zählt 20 Punkte + 30 Punkte (Beutekarten) + 90 Punkte (Büffelkombination) = 140 Punkte.

VARIANTE MIT ZWEI INDIANERSTÄMMEN

Diese Variante ist für Ogallala-Profis gedacht. Die Indianerkarten sind in die Stämme **Schwarzfüße und Rotfüße** getrennt. Es gelten alle beschriebenen Regeln bis auf die folgenden Änderungen:

- In einem Boot dürfen nur Indianerkarten des gleichen Stammes liegen, also entweder Indianerkarten mit roten oder schwarzen Zahlen.
- Ein Boot der Rotfüße kann nur ein Boot der Schwarzfüße erobern und umgekehrt.
- Boote ohne Indianer dürfen von beiden Stämmen erobert werden.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

