

# Durch die Wüste

Für 2-5 Spieler ab 10 Jahren

## Diese Wüste lebt!

Fünf Beduinenstämme bevölkern die zunächst noch leere Wüste. Sie bilden Karawanen, versuchen wertvolle Wasserstellen zu erschließen, möglichst viele Oasen in ihre Karawanenwege einzubinden und gleichzeitig für sich Wüstengebiete einzuschließen. Für all das gibt es Punkte zu gewinnen.

In jeder Runde plazieren Sie zwei Kamele auf dem Spielplan. Doch welche Karawane sollen Sie erweitern und in welche Richtung, um am Ende erfolgreichster Wüstenfürst zu werden?

## Spielziel

Es gewinnt, wer seine Karawanen so geschickt setzt, daß er am Ende die meisten Punkte hat.

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 170 Kamele (je 34 in fünf Farben)
- 5 graue Kamele
- 30 Reiter (je 6 in fünf Spielerfarben)
- 5 Oasen (Palmen)
- 45 Wasserstellen (je 15 x 1, 2 und 3)

Liebe Mitspieler, sicher haben Sie sich schon über die pastellenen Farben unserer Kamele gewundert, da es sich dabei ja nicht gerade um typische Kamelfarben handelt. Für die Übersicht im Spiel sind diese Farbtöne jedoch unbedingt notwendig. Insbesondere auch deshalb, damit Sie auf dem Spielplan in dem zunehmend größer werdenden Kamelgetümmel die Reiter der eigenen Farbe möglichst problemlos wiederfinden können.



20 Oasen-Chips (Wert 5)

5 Karawanen-Chips (Wert 10)



10 Gebiets-Chips (Wert 10)

5 Karawanen-Chips (Wert 5)

## Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden die Kartonteile vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.
- Der Spielplan wird ausgebreitet. Er zeigt die zu Beginn leere Wüste, umgeben von einem Felsengebirge, mit einem Felsmassiv in der Mitte. Nur im Spiel zu zweit oder dritt wird der ganze Spielplan benutzt. Spielt man zu zweit oder dritt wird der kleinere, durch eine dunkle Linie abgetrennte Teil des Plans nicht benutzt.
- Jeder Spieler erhält die sechs Reiter einer Spielerfarbe und in jeder der fünf Kamelfarben ein Kamel. Zusätzlich erhält jeder Spieler noch ein graues Kamel.
- Die Spieler setzen auf jedes ihrer Kamele einen ihrer Reiter. Das graue Kamel mit Reiter stellt jeder vor sich auf. Dieses dient zur Anzeige, welcher Spieler mit welcher Farbe spielt. Im Spiel zu fünft spielt jeder nur mit vier Kamelfarben und fünf Reitern und legt daher ein beliebiges Kamel (nicht das graue) mit Reiter wieder

zurück in die Schachtel. Jeder gibt ein Kamel einer anderen Farbe zurück, so daß es von jeder Farbe zu Beginn nur vier Kamele gibt.

- Alle übrigen Kamele werden nach Farben getrennt neben dem Spielplan bereitgestellt. Bei zwei und drei Spielern werden von jeder Farbe Kamele in die Schachtel zurückgelegt: bei 2 Spielern je 10 Kamele, bei 3 Spielern je 5 Kamele.
- Die fünf Palmen werden auf fünf beliebigen Spielplanfeldern aufgestellt, die ein Palmensymbol tragen.
- Die Wasserstellen werden verdeckt gemischt. Dann wird je eines offen auf die Felder gelegt, die mit einem Kreis markiert sind. Auch auf übrig gebliebene Palmenfelder wird eine Wasserstelle gelegt. Bei zwei und drei Spielern bleiben einige Wasserstellen übrig und werden in die Schachtel zurückgelegt.
- Die Oasen-Chips, Karawanen-Chips und Gebiets-Chips werden offen neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.



## Die Einsetzrunden

Das Spiel beginnt mit fünf Einsetzrunden. Bei fünf Spielern sind es nur vier Runden. Reihum setzt jeder Spieler jeweils einen seiner Reiter mit Kamel (kurz »Kamelreiter«) auf ein freies Feld des Spielplans. Die Kamelreiter dürfen auf jedes Feld eingesetzt werden, mit folgenden Ausnahmen:

- nicht auf ein Feld mit einer Wasserstelle, einer Oase oder einem anderen Kamelreiter,
- nicht auf eins der sechs Felder, die an eine Oase angrenzen,
- nicht auf ein Feld neben einem anderen Kamelreiter (egal welcher Farbe).

In der ersten Einsetzrunde muß jeder Spieler einen Kamelreiter mit einer unterschiedlichen Kamelfarbe setzen, falls ihm dies möglich ist.

Wenn jeder Spieler alle seine Kamelreiter auf den Plan gebracht hat, sind die Einsetzrunden beendet.

*Tip: Da das Einsetzen Ihrer Kamelreiter für Ihren Erfolg im Spiel eine sehr große Rolle spielt, sollten Sie beim ersten Spiel versuchen. Ihre Kamelreiter gleichmäßig auf dem Spielplan zu verteilen, möglichst dort, wo sich nicht viele andere Kamelreiter befinden.*

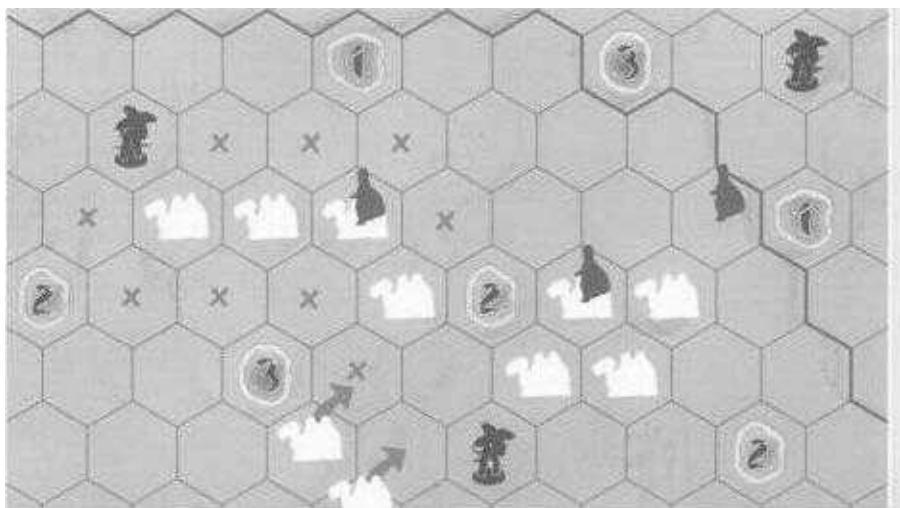
## Der weitere Spielverlauf im Überblick

Jeder Spieler setzt in jeder Runde zwei Kamele auf den Spielplan (mit Ausnahme der ersten Runde - siehe Sonderege! rechte Spalte) - zunächst neben seine Kamelreiter mit der entsprechenden Farbe und später auch neben seine anderen Kamele mit der entsprechenden Farbe. Dadurch entstehen Karawanen. Jeder Spieler versucht, seine Karawanen so zu vergrößern, daß er möglichst viele Punkte gewinnt. Dies erreicht er, indem er Wasserstellen besetzt, Oasen anschließt, Gebiete einschließt und in einer oder mehreren Kamelfarben die größte Karawane besitzt. Das Spiel endet, wenn von einer Farbe das letzte Kamel gesetzt wurde.

## So werden die Kamele gesetzt

- Wer an der Reihe ist, nimmt zwei Kamele und setzt sie auf den Spielplan auf freie Felder oder Felder, auf denen sich Wasserstellen befinden. Die beiden Kamele dürfen dieselbe Farbe oder zwei verschiedene Farben haben.
- Ein Kamel darf nur auf ein Feld gesetzt werden, das an ein Feld angrenzt, auf dem bereits ein Kamel derselben Farbe steht und welches zur eigenen Karawane gehört (was man am Kamelreiter erkennt). So muß zum Beispiel ein blaues Kamel auf ein Feld gesetzt werden, das an ein bereits vorhandenes blaues Kamel angrenzt. Und natürlich muß es zur eigenen Karawane gehören.
- Jeder Spieler besitzt also in jeder Kamelfarbe nur eine Karawane, und alle Kamele einer Karawane hängen zusammen.
- Zwischen Kamelen derselben Farbe aber unterschiedlichen Besitzern muß immer ein Feld frei bleiben, das von keinem Kamel dieser Farbe besetzt werden darf. Ein Kamel darf also nicht auf ein Feld gesetzt werden, das an ein Feld angrenzt, auf dem sich bereits ein Kamel derselben Farbe befindet, das aber zur Karawane eines anderen Spielers gehört.
- Neben Kamele anderer Farben (egal ob eigene oder fremde) darf gesetzt werden.

*Beispiel: Die Abbildung zeigt, daß Spieler Grün neun Felder zur Wahl hat, um sein nächstes weißes Kamel zu setzen. Spieler Grün setzt zwei weiße Kamele.*



## Sonderregel in der ersten Runde

In der ersten Spielrunde, in der Kamele gesetzt werden, dürfen die beiden ersten Spieler nur jeder ein Kamel setzen. Im Spiel zu zweit gilt dies nur für den ersten Spieler. Diese Regel verhindert, daß die ersten Spieler einen zu großen Vorteil erlangen.

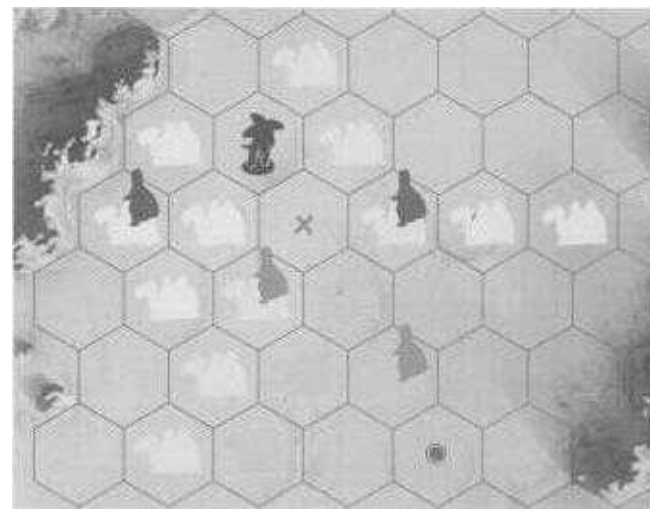
## Eine Wasserstelle erreichen

Setzt ein Spieler ein Kamel auf ein Feld mit einer Wasserstelle (Wert 1, 2 oder 3), so nimmt er diese Wasserstelle vom Spielplan und legt sie verdeckt vor sich ab.

## Eine Oase erreichen

- Setzt ein Spieler ein Kamel auf eins der sechs Felder, die an eine Oase (Palme) angrenzen, darf er sich einen Oasen-Chip (Wert 5) nehmen und verdeckt vor sich ablegen.
- Setzt ein Spieler ein anderes Kamel derselben Karawane neben dieselbe Oase, so erhält er keinen weiteren Oasen-Chip. Jede Karawane erhält pro Oase nur einen Chip. Allerdings kann der Spieler mit derselben Karawane andere Oasen erreichen und dafür jeweils einen Oasen-Chip erhalten.
- Erreicht der Spieler mit einer anderen Karawane wieder dieselbe Oase, so erhält er auch wieder einen Oasen-Chip.
- Natürlich können mehrere Spieler dieselbe Oase anschließen (auch mit Kamelen derselben Farbe), und jeder erhält dafür einen Oasen-Chip.

*Beispiel:  
An diese Oase  
kann Spieler Rot  
mit seiner blauen  
Karawane nicht  
mehr anschließen,  
wohl aber mit  
seiner violetten  
Karawane.*



*Tip: Achten Sie auf die Mitspieler, sonst kann es vorkommen, daß Sie von einer Oase abgeschnitten werden. Denken Sie daran, daß Sie nicht auf ein Feld setzen dürfen, wenn daneben bereits ein Kamel derselben Farbe steht, das einem anderen Spieler gehört.*

## Ein Gebiet einschließen

Setzt ein Spieler seine Kamele so, daß er mit Kamelen einer Farbe ein Gebiet aus einem oder mehreren Feldern einschließt, so gehört ihm alleine dieses Gebiet.

Es gelten folgende Regeln:

- Der Spieler muß Kamele einer Farbe so setzen, daß sie mit Hilfe des Spielplanrands oder des Felsengebirges in der Planmitte eine lückenlos geschlossene Kette bilden.
- Es ist auch möglich, ein Gebiet nur mit Hilfe von Kamelen einzuschließen, also ohne den Spielplanrand oder das Felsengebirge mitzubeneutzen.
- Es ist nicht erlaubt, ein Gebiet mit Hilfe von verschiedenfarbigen Karawanen eines Spielers einzuschließen.
- In dem eingeschlossenen Gebiet dürfen sich keine anderen Kamele befinden (weder fremde noch eigene).
- Enthält das eingeschlossene Gebiet Wasserstellen, so darf der Spieler diese sofort an sich nehmen, muß sie also nicht erst mit Kamelen besetzen.
- Enthält das eingeschlossene Gebiet Oasen, die noch nicht von einem Kamel der einschließenden Karawane erreicht wurden, so erhält der Spieler sofort die entsprechenden Oasen-Chips. Er muß also kein Kamel auf ein Nachbarfeld setzen.
- Kein anderer Spieler darf in ein eingeschlossenes Gebiet später Kamele setzen.

*Beispiel: Das Gebiet ist noch nicht eingeschlossen. Es wird von zwei verschiedenen Karawanen von Spieler Blau begrenzt. Blau spielt zwei violette Kamele und schließt erst jetzt das Gebiet vollständig ein. Er erhält die beiden Wasserstellen und einen Oasen-Chip.*



*Tip: Durch das Einschließen von Gebieten können Sie zusätzliche Punkte erzielen. Einmal durch die Wasserstellen und Oasen-Chips, die Sie sofort nehmen dürfen. Zum zweiten, weil es dafür am Spielende weitere Gebietspunkte gibt. Versuchen Sie daher, die Mitspieler daran zu hindern, große und wertvolle Gebiete anzuschließen.*

## Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn von einer Farbe das letzte Kamel auf den Spielplan gesetzt wird. Jetzt wird für jede Kamelfarbe festgestellt, welcher Spieler in dieser Farbe die meisten Kamele gesetzt hat. Dieser Spieler erhält den Karawanen-Chip (Wert 10) in der entsprechenden Kamelfarbe. Gibt es zwei oder mehr Spieler, die alle die meisten Kamele derselben Farbe gesetzt haben, erhält jeder von ihnen einen Karawanen-Chip mit dem Wert 5. Der 10er-Chip wird in dieser Farbe dann nicht vergeben.

*Tip: Achten Sie während des Spiels darauf, immer in einer oder sogar zwei Farben die meisten Kamele zu haben. Beobachten Sie die Spieler, die Ihnen gefährlich werden können und erweitern Sie Ihre Karawane rechtzeitig. Dabei muß eine Karawane gar nicht mal besonders groß sein, um einen Karawanen-Chip zu gewinnen. Sie muß nur größer sein als die der Mitspieler.*

Anschließend wird für jeden Spieler der Wert seiner eingeschlossenen Gebiete ermittelt: Für jedes leere Feld, das sich in einem eingeschlossenen Gebiet befindet, gibt es einen Punkt (nicht jedoch für ein Feld mit einer Oase). Diese Punkte werden mit Hilfe der Gebiets-Chips (Wert 10) ausgezahlt. Gegebenenfalls wird mit anderen Chips oder Wasserstellen herausgegeben.

Zum Schluß zählt jeder Spieler die Werte seiner Chips zusammen. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



**Der Autor**

Reiner Knizia, geboren 1957, lebt in Großbritannien, in Windsor. Der Doktor der Mathematik hat zahlreiche Spiele im In- und Ausland veröffentlicht. Zu seinen größten Erfolgen zählt der 1. Platz beim Deutschen Spielepreis 1993 und mehrere Nominierungen zum Spiel des Jahres. Der Autor ist Spezialist für Spiele, die mit einfachen Regeln viel Entscheidungsfreiheit bieten, so wie bei diesem vielschichtigen Wüstenspiel.

**Grafik**

Grafik Studio Krüger / Claus Stephan

Reproduktion  
d.werk, Schulte-Frohlinde

**Foto**

Dirk Hoffmann

**Redaktionelle Bearbeitung**

TM-Spiele

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regelleseern.

Der Autor dankt besonders Martin Higham, ROSS Inglis, Kevin Jacklin und Chris Lawson, die ihn auf dem Weg durch die Wüste intensiv begleitet haben.

Art-Nr; 686819

© 1998 **KOSMOS** Verlag  
Pfizerstr. 5-7  
D-70184 Stuttgart  
ALLE RECHTE VORBEHALTEN  
MADE IN GERMANY

