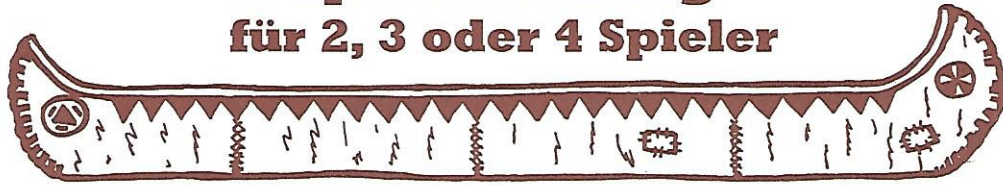


OGALLALA

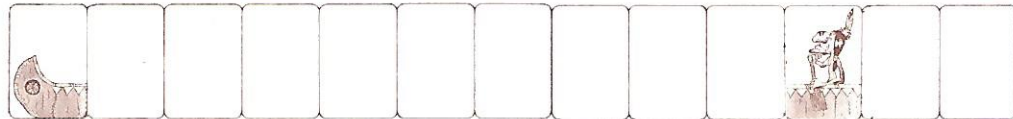
von Rudi Hoffmann

Spielanleitung für 2, 3 oder 4 Spieler



Inhaltsverzeichnis

Zum Spiel gehören	Seite 2	Spezielle Indianerkarten	Seite 4
Worum es geht	Seite 2	Die Beutekarten	Seite 4
Die Vorbereitung des Spiels	Seite 2	Das Ende des Spiels	Seite 4
Das Ziel des Spiels	Seite 2	Die Punktwertung	Seite 5
Der Spielablauf	Seite 3	Variante: Spielen mit 2 Indianerstämmen	Seite 5
– Das Aufnehmen von Karten	Seite 3	Karten-Übersicht	Seite 6
– Das Ablegen von Karten	Seite 3	Ogallala II	Seite 6
– Bautips für Anfänger	Seite 3	Tips zur Verwendung der Reservekarten	Seite 7
– Wenn Sie ein Boot fertig haben	Seite 3	Beispiele	Seite 8



Zum Spiel gehören

- 3 Kartensätze mit 166 Karten
(Kartenübersicht siehe Seite 6)
- 4 Spielpläne
- 1 Spielanleitung
 - mit den Regeln für Ogallala (plus Variante)
 - mit den Regeln für Ogallala II
 - mit Tips für die Verwendung der Reservekarten

Worum es geht

Jeder Spieler erhält seinen eigenen Spielplan, der einen Fluß darstellt.

Im Spiel geht es darum, Karten aufzunehmen und sie zu Booten zusammzusetzen. Ein komplettes Boot besteht aus Bug und Heck. Durch den Einbau von Kanu-Teilen kann das Boot beliebig verlängert werden.

Wie lang Sie Ihre Boote bauen, bleibt ganz Ihnen überlassen.

Wer zuerst drei Boote komplett hat, kann das Spiel beenden. Dann folgt die Punkte-Wertung.

Jedes fertige Boot bringt so viele Punkte, wie es Karten enthält. Längere Boote bringen pro Karte 2 Punkte. Zusätzliche Punkte, und nur damit haben Sie eine Chance, das Spiel zu gewinnen, bringen die „Beute-Karten“.

Ogallala enthält zwei Gruppen von Karten.



- Indianer-Karten sind wichtig, nur sie können erobern und verteidigen.



- Beute-Karten sind auch wichtig, denn nur sie bringen die Zusatzpunkte, die den Sieg bedeuten.

Die Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler erhält einen Spielplan.

- Diese Flußpläne sind beidseitig bedruckt; auf der einen Seite mit 3 x 14 Flußfeldern, auf der anderen Seite mit 3 x 16 Flußfeldern.
- Für den Anfang empfehlen wir die kürzere Spielfläche. Später können Sie auf die 16 Felder wechseln.
- Alle Spieler müssen die gleiche Spielfläche verwenden: 14 Felder oder 16 Felder.

Alle Spieler beteiligen sich am Sortieren der Spielkarten. Für Anfänger ist das eine gute Gelegenheit, sich mit den Karten vertraut zu machen.

- Benutzen Sie die Übersicht auf Seite 6. Für Ogallala benötigen Sie 134 Karten.

- Auf allen Karten, die Indianer zeigen, finden Sie oben eine Zahl. Das ist der „Kampfwert“ der jeweiligen Karte. Diese Zahlen sind entweder rot oder blau. Für das normale Spiel haben diese Farben keine Bedeutung; sie sind nur für eine Variante wichtig.



- Hinweis: Die Zahlen des Kampfwertes haben nichts mit den Punkten zu tun, die am Ende des Spiels wichtig sind.



- Alle Beutekarten tragen einen Text als Bezeichnung. Nur diese Karten bringen in der Endabrechnung die zusätzlichen Punkte.
- Zu den Kartensätzen gehören drei verschiedene Info-Kärtchen, die für Anfänger sehr hilfreich sind. Jeder Spieler erhält 3 dieser (unterschiedlichen) Info-Kärtchen.
- Alle restlichen Karten werden beiseite gelegt, sie werden in Ogallala nicht mehr benötigt.

Die für das Spiel benötigten 134 Karten werden gründlich gemischt und in **drei** verdeckten Stapeln in die Mitte gelegt.

Nun muß noch ein Startspieler ermittelt werden, der das Spiel beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Das Ziel des Spieles

Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

Das Spiel beenden kann ein Spieler, wenn er **drei komplette** Kanus gebaut hat. Der Spieler kann aber das Spiel auch fortsetzen, bis er ein weiteres (oder mehrere) Boote fertig gebaut hat.



Ein Boot ist komplett, wenn es ein Bugteil, ein Heckteil und dazwischen keine freien Flußfelder enthält.

In der Endabrechnung bringt jedes komplette Boot so viele Punkte, wie es Karten enthält, Boote mit 9 und mehr Karten bringen doppelte Punkte. Unfertige Boote bringen keine Punkte.

Zusätzliche Punkte bringen Beutekarten. Einfache Karten werden verdoppelt, die wertvollsten Karten werden sogar vervierfacht.

Der Spielablauf

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, nimmt Karten auf und legt sie auf seinem Spielplan ab.

Weitere Aktionen hängen davon ab, welche Karte(n) der Spieler aufgenommen hat.

- Sonderaktionen folgen auf: Indianer mit Lasso; Indianer mit Bogen.
- Der verrückte Indianer mit der Axt (Crazy Axt) schlitzt das eigene Boot auf und **versenkt** es.
- Ein Totempfahl **schützt** vor fast allen Angriffen.
- Wer ein Boot fertig gebaut hat, kann ein anderes Kanu erobern – wenn dessen Kampfstärke **niedriger** ist.

Nach diesen Aktionen ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Aufnehmen von Karten

Die drei Kartenstapel liegen verdeckt in der Mitte. Reihum kommt jeder Spieler an die Reihe.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, nimmt eine Karte auf und legt sie offen auf eines der Felder seines Flußplanes.

a) Handelt es sich bei dieser Karte um eine Indianer-Karte (die das Bild eines Indianers zeigt), so endet damit das Aufnehmen des Spielers.

- Bestimmte Indianerkarten lassen jedoch weitere Aktionen zu – siehe „Spezielle Indianerkarten“.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

b) Handelt es sich aber bei der aufgenommenen Karte um eine der folgenden, so kann der Spieler das Aufnehmen fortsetzen:

- Bugkarte, leer
- Heckkarte, leer
- Beutekarte (das sind alle Karten mit einer Beschriftung)

Tritt Fall a) ein, endet das Aufnehmen des Spielers.

Das Ablegen der Karten auf die Flußfelder

Jeder Spieler legt seine aufgenommenen Karten in beliebiger Anordnung auf die Felder seines Flußplanes.

Boote können nur in einer waagrechten Reihe entstehen.

Grundregeln:

Jede Karte kann beliebig auf eines der Flußfelder gelegt werden. Ein sofortiger Anschluß an andere Karten ist nicht vorgeschrieben.

Jede Karte, die auf ein Flußfeld gelegt wurde, darf **nicht mehr verschoben** werden. Sie ist an diesen Platz gebunden. Einzige Ausnahme: Wenn eine Beutekarte aus einer Kombination aufgenommen wird.

Ein Kanu ist nur dann fertig (komplett), wenn es einen Bug (links) und ein Heck (rechts) enthält, und wenn zwischen diesen beiden Karten kein leeres Flußfeld mehr liegt. Die Bootslänge kann frei gewählt werden.

Bau-Tips für Anfänger

Wahrscheinlich sitzen Sie jetzt etwas ratlos vor dem großen Spielplan. Vierzehn oder gar 16 Felder lang, noch dazu in drei Reihen. Was tun?

Sie können in jeder Reihe Ihres Flußplans ein Boot bauen. Sinnvoll ist das aber nicht: Sie sollten immer mit Verlusten und Schicksalsschlägen rechnen. Also bereiten Sie sich darauf vor.

- Glauben Sie nicht, daß, wenn Sie anfangen, drei Boote zu bauen, Sie das Spiel auch mit diesen drei Booten beenden.
- Richten Sie sich gleich von Anfang darauf ein, daß Sie eines oder mehrere Boote (auch solche im Bau) verlieren werden.
- Errichten Sie möglichst schnell den Grundstock für mehrere Boote.
- Versuchen Sie nicht, gleich ein Boot möglichst groß und beutebeladen zu bauen, verteilen Sie das Risiko lieber auf mehrere Teilboote.
- Es ist besser, Sie verlieren eines von 5 angefangenen Booten, als eines, das alle Ihre Karten enthält.
- Kampfkraft ist wichtig und manchmal muß sie auch konzentriert werden. Aber Beutestücke, vor allem wertvolle, sollten immer geschützt werden.

Wenn Sie ein Boot fertig gebaut haben

Sobald Sie eines Ihrer Boote komplettiert haben, das heißt, Bug, Heck und dazwischen beliebig viele Kanuteile, aber kein leeres Flußfeld, können Sie zur Eroberung schreiten.

Sie haben jetzt die Möglichkeit, einem anderen Spieler ein fertiges oder unfertiges Boot wegzunehmen – es zu erobern.



Nur eines dieser 6 Bootsteile kann weggenommen werden.



Einzige Einschränkung: Der Kampfwert Ihres fertiggestellten Bootes muß **größer** sein als der Kampfwert des zu erobernden Bootes.

- Sie errechnen den Kampfwert Ihres Bootes, indem Sie die Zahlen (egal ob rot oder blau) der Indianerkarten in Ihrem Boot addieren.
- Auf gleiche Weise errechnen Sie die Kampfwerte der Boote Ihrer Mitspieler.
- Erobern können Sie nur eines der Boote, dessen Kampfwert niedriger ist. Hat Ihr Boot z.B. den Kampfwert 8, so können Sie eines der Boote bis zum Kampfwert 7 erobern.

Haben Sie sich entschieden, welches Boot Sie erobern wollen, so gehen Sie wie folgt vor:

- Indianer ergeben sich nicht, sie gehen in die Ewigen Jagdgründe ein. Nehmen Sie also alle Indianerkarten des eroberten Bootes, und legen Sie sie in die Schachtel zurück. Diese Karten scheiden aus dem Spiel aus.
- Die Beute ist für Sie. Nehmen Sie alle Beutekarten und leeren Kanuteile an sich, und legen Sie sie auf Ihre Flussfelder – Aufteilung beliebig.

Wichtig: Ein komplettiertes Boot berechtigt nur einmal zu einer Eroberung, und zwar direkt nach seiner Fertigstellung.

Können Sie aufgrund eroberter Karten ein weiteres Boot komplettieren, so haben Sie natürlich einen weiteren Eroberungszug frei.

Spezielle Indianerkarten

Wenn Sie eine der folgenden Karten aufnehmen und auf Ihrem Flussplan abgelegt haben, können Sie spezielle Aktivitäten starten:

Indianer mit Lasso

Sie können **eine** Karte aus einem **unfertigen** Boot erobern und diese Karte auf **Ihrem Flussplan** ablegen.

- Sie können eine beliebige Karte wählen.
- Komplette Kanus sind tabu.
- Sie können nur 1 Karte erobern und zwar nur direkt nach dem Ablegen auf Ihrem Plan.

Indianer mit Bogen (und Pfeil)

Sie können eine Indianer-Karte aus einem unfertigen Boot aufs Korn nehmen und in die Ewigen Jagdgründe befördern.

- Sie können nur **eine** Karte mit einem beliebigen **Indianer** wählen.
- Komplette Kanus und alle anderen Karten sind tabu.
- Sie können nur eine Karte herausschießen und nur direkt nach dem Ablegen des Schützen auf Ihrem Plan.
- Die Karte mit dem Opfer scheidet ganz aus dem Spiel aus.

Crazy Axt

Dieser Indianer, der mit der Axt ein eigenes Boot aufschlitzt, ist nicht ganz bei Sinnen. Logischerweise sinkt das Boot sofort.

- Nehmen Sie diese Karte auf, so müssen Sie sie auf ein **eigenes, fertiges** Kanu legen.
- Dieses Boot sinkt sofort. Alle Karten dieses Bootes, inklusive Crazy, verschwinden in den Ewigen Jagdgründen. Diese Karten scheiden ganz aus dem Spiel aus.
- Haben Sie kein fertiges Boot, so versenkt sich Crazy selbst und geht allein in die Ewigen Jagdgründe.

Totempfahl

Ein Totempfahl hat eine Schutzfunktion. Steht ein solcher Totempfahl in einem eigenen Boot (egal ob unfertig oder komplett), so ist dieses Boot gegen Angriffe aller Art immun.

Mit zwei Ausnahmen:

- Crazy versenkt auch dieses Boot. Er hat halt vor nichts Respekt.
- Ein Lassowerfer kann den Totempfahl aus einem **unfertigen** Kanu herausholen.

Die Beutekarten

Beutekarten bringen Punkte bei der Endabrechnung. Das hat zur Folge, daß jeder hinter diesen Karten her ist.

Beutekarten haben unterschiedliche Werte.

Alle anderen Karten, also Nicht-Beute-Karten wie Indianer und leere Kanuteile, zählen bei der Endabrechnung einfach: jede Karte ist 1 Punkt wert.

Beutekarten dagegen zählen doppelt: grundsätzlich ist jede Beutekarte 2 Punkte wert.

Die folgenden Beutekarten können ihren Wert nur verdoppeln (aber nicht verdreifachen oder vervierfachen):

- Felle (12 x im Spiel)
- Feuerwasser, Pulver, Tabak, Tipi, Adler, Gewehre (je 2 x im Spiel)

Aber es gibt auch 6 verschiedene Beutekombinationen, die ihren Wert verdreifachen oder gar vervierfachen.

Die folgenden folgenden Kartenpaare zählen dreifach: Zwei Karten mal drei = 6 Punkte.

- Kanone, Bär, Büffel, Holz, Gold, Pferd.

Kommt zu diesen Zweier-Kombinationen jeweils noch die passende Person dazu, zählen die Dreier-Kombinationen sogar vierfach:

Drei Karten mal vier = 12 Punkte.

Wichtig: Diese Vervielfachung des Wertes tritt natürlich nur dann ein, wenn sich eine solche Kombination in **einem** Boot befindet und wenn die Karten passend nebeneinander liegen.

Da dies im Spiel nur schwer zu erreichen ist, gilt für diesen Zweck eine Sonderregel.

Sonderregel

Grundsätzlich dürfen einmal gelegte Karten nicht mehr verschoben werden. Die Ausnahme:

- Hat ein Spieler bereits eine Karte aus einer Beute-Kombination in einem Boot liegen, und er nimmt eine dazupassende Karte auf, so darf bereits liegende Karten um ein Feld verschieben, um die Kombination zu vervollständigen.
- Dieses Verschieben ist aber nicht möglich, wenn dadurch Karten über den rechten oder linken Rand des Flussplanes hinausgeschoben würden. Dann muß die Beutekarte anderswo untergebracht werden.

Das Ende des Spiels

Ein Spieler **kann** das Spiel beenden, wenn er drei Boote komplett fertiggestellt hat. Auf seine Ansage hin endet das Spiel dann sofort.

Der Spieler kann aber auch weiterspielen. Beenden kann er das Spiel aber immer nur dann, wenn er ein weiteres Boot fertiggestellt hat. Also nach dem vierten Boot, nach dem fünften usw.

Die Punktwertung

Bei der Endabrechnung zählen nur die kompletten Boote. Zur Vereinfachung werden die noch nicht fertig-

gestellten Boote zuerst von den Flußplänen entfernt. Jedes fertige Boot zählt:

Ein Boot besteht aus 2 bis 8 Karten: jede Karte bringt		1 Punkt
Ein Boot besteht aus mehr als 8 Karten: jede Karte bringt		2 Punkte
Jede einzelne Beutekarte bringt	zusätzlich	1 Punkt
Jede einzelne Beutekarte, die doppelt oder mehrfach vorhanden ist, bringt	zusätzlich	2 Punkte
Jede Beutekarte in einer Zweier-Kombination bringt	zusätzlich	3 Punkte
Jede Beutekarte in einer Dreier-Kombination bringt	zusätzlich	4 Punkte

Beispiele für die Punktabrechnung:

- 1 fertiges Boot aus 3 Karten, eine davon ist eine Beutekarte:	3 + 1	= 4 Punkte
- 1 fertiges Boot aus 5 Karten, davon 2 gleiche Beutekarten (Felle)	5 + 4	= 9 Punkte
- 1 fertiges Boot aus 13 Karten, davon 2 gleiche Beutekarten (Tabak), und eine Dreier-Kombination (2 Holz + Holzfäller)	26 + 4 + 12	= 42 Punkte
Spieler Rudi erreicht insgesamt		55 Punkte

Einzelbeispiele:

(Zusätzliche Punkte, zu denen für komplette Kanus)

- Büffelhinterteil + Büffeljäger nebeneinander	1 + 1	= 2 Punkte
- Vorder- und Hinterteil des Büffels nebeneinander	3 + 3	= 6 Punkte
- Tabak, zweimal in einem Boot	2 + 2	= 4 Punkte
- Felle, dreimal in einem Boot	2 + 2 + 2	= 6 Punkte
- Felle, viermal in einem Boot	2 + 2 + 2 + 2	= 8 Punkte

Variante: Spielen mit 2 Indianerstämmen

Diese Spielart, bei der die Indianer in zwei verschiedene Stämme getrennt sind, ist wesentlich differenzierter.

Bei der Vorbereitung des Spiels ist jetzt genau darauf zu achten, daß die Karten mit Indianern in jeder Farbe gleich stark vertreten sind. Zum Beispiel 3 Karten mit 2 Indianern in Blau, 3 Karten mit 2 Indianern in Rot.

Innerhalb eines Bootes dürfen nur Indianer einer Farbe sitzen.

Ein fertiges Boot mit Indianern einer Farbe darf nur ein fertiges oder unfertiges Boot mit Indianern der anderen Farbe erobern.

Blau kann also nur Rot erobern, und Rot nur Blau.

Boote oder Bootsteile ohne Farbe (ohne Indianer) dürfen von beiden Farben erobert werden.

Ansonsten bleibt der Spielverlauf unverändert.

Karten-Übersicht

Karten Gesamt	Art der Karte	K = Kampfwert B = Beute	Ogallala I (rot/blau)	Ogallala II (rot/blau)
10 x	Bug leer	--	8	6
10 x	Heck leer	--	8	6
4 x	Kanu leer	--	--	4
12 x	Bug + 1 Indianer	1 K	8 (4+4)	6 (3+3)
12 x	Heck + 1 Indianer	1 K	8 (4+4)	6 (3+3)
10 x	1 Indianer	1 K	10 (5+5)	6 (3+3)
10 x	2 Indianer	2 K	10 (5+5)	6 (3+3)
10 x	3 Indianer	3 K	10 (5+5)	6 (3+3)
8 x	Häuptling	5 K	8 (4+4)	6 (3+3)
4 x	Medizinmann	10 K	4 (2+2)	2 (1+1)
8 x	Indianer mit Lasso	1 K	6 (3+3)	6 (3+3)
8 x	Indianer mit Bogen	1 K	6 (3+3)	6 (3+3)
4 x	Crazy Axt	0 K	4 (2+2)	--
2 x	Kanu mit Totempfahl	--	2	1
12 x	Felle	B	12	6
2 x	Feuerwasser	B	2	1
2 x	Pulver	B	2	1
2 x	Tabak	B	2	1
2 x	Tipi	B	2	1
2 x	Adler	B	2	1
2 x	Gewehre	B	2	1
3 x 1	Kanone (2) + Soldat	B	3	3
3 x 1	Bär (2) + Bärenjäger	B	3	3
3 x 1	Büffel (2) + Büffeljäger	B	3	3
3 x 1	Holz (2) + Holzfäller	B	3	3
3 x 1	Gold (2) + Goldgräber	B	3	3
3 x 1	Pferd (2) + Cowboy	B	3	3
3 x 4	Infokarten für Ogallala I		16	--
166	Benötigte Karten:		134	98

Ogallala II

Diese Ogallala-Variante orientiert sich im wesentlichen an der ersten Regelfassung, die bereits 1975 veröffentlicht wurde (Pelikan).

Wir fassen die Regeln relativ kurz, da wir davon ausgehen, daß Sie zuerst Ogallala I spielen. Der reine Spielablauf unterscheidet sich nicht so sehr von unserer neuen Fassung, aber einige Änderungen gibt es doch.

Sie spielen mit nur 98 Karten (siehe Übersicht) und die Punktwertung am Ende des Spiels ist ganz anders.

Vorbereitung des Spiels

- Jeder Spieler erhält einen Flußplan. Alle Spieler müssen den gleichen Plan (14 oder 16 Felder lang) verwenden.
- Die 98 Karten, die genaue Aufstellung enthält die Karten-Übersicht, werden gut gemischt und verdeckt in **einem** Stapel in die Mitte gelegt.
Der im Uhrzeigersinn auf den Kartenmischer folgende Spieler beginnt.

Das Spiel

- Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, nimmt eine Karte vom Stapel und legt sie auf seinen Flußplan. Das wiederholt er so lange, bis er eine Karte aufnimmt, die er schon einmal vor sich liegen hat. Auch diese Karte legt er noch auf seinen Plan, aber dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Wie die Karten auf den Flußplan gelegt werden
 - Die Karten werden so auf den Flußplan gelegt, daß in jeder der drei Reihen ein Kanu entstehen kann.
 - Die Länge eines Kanus ist nicht vorgeschrieben; es kann aus 2, maximal aus 16 Karten bestehen.
 - Die Karten können beliebig gelegt werden; direkt nebeneinander oder mit freien Feldern dazwischen.
 - In einer Flußreihe dürfen nie zwei gleiche Karten liegen. Eine zweite oder dritte gleiche Karte muß in eine andere Reihe gelegt werden.
- Auf dem Flußplan abgelegte Karten dürfen nicht mehr verschoben werden.

6. Wenn es nicht mehr möglich ist, eine Karte auf den eigenen Flußplan zu legen, muß diese Karte verdeckt in die Mitte abgelegt werden. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Der so neu entstehende Kartenstapel wird gemischt und ins Spiel gebracht, wenn der erste aufgebraucht ist.

7. Die Karte mit dem Bogenschützen berechtigt den Spieler, sofort eine Indianerkarte eines anderen Spielers wegzunehmen. Die weggenommene Karte wird verdeckt auf den zweiten Kartenstapel gelegt. Auch hier gilt die Regel von Punkt 3.; das Wegnehmen ist natürlich gestattet, aber dann folgt der nächste Spieler.

8. Die Karte mit dem Lassowerfer berechtigt den Spieler, sofort eine beliebige Karte eines anderen Spielers wegzunehmen. Die weggenommene Karte wird auf den eigenen Flußplan gelegt.

Punkt 3 gilt wie unter 7. beschrieben.

9. Sobald ein Kanu fertiggestellt ist, kann es ein Boot eines anderen Spielers, **das noch im Bau ist**, erobern. Die Eroberung ist nur möglich, wenn die Kampfstärke des eigenen Bootes höher ist.

- Alle Karten mit **Indianern** werden aus dem eroberten Boot entfernt und auf den zweiten Kartenstapel gelegt.

- Von den übrigen Karten kann der Eroberer diejenigen auf sein Flußfeld legen, die er noch nicht besitzt und die er einfügen kann. Die restlichen Karten bleiben liegen. Dann folgt der nächste Spieler.

- Kann der Eroberer keine dieser Karten gebrauchen bzw. bei sich ablegen, so darf er sich vom ersten Kartenstapel Karten aufnehmen, wie unter Punkt 3 beschrieben.

Sonderregel: Befindet sich in dem angreifenden Boot ein Mediziner (10 Punkte), dürfen zwei verschiedene Kanus erobert werden - die auch verschiedenen Spielern gehören dürfen. Die Kampfpunkte können beliebig aufgeteilt werden.

10. Boote, in denen sich ein Totempfehl befindet, sind vor allen Angriffen geschützt. Das gilt für komplette und für noch nicht fertiggestellte Boote. Die einzige Ausnahme: Ein Lassowerfer darf sich den Totempfehl aus einem noch nicht fertiggestelltem Kanu holen.

11. Die folgenden sechs Karten (linke Gruppe), die vom Kartenstapel aufgenommen bzw. durch einen Lassowerfer oder Angriff gewonnen wurden, berechtigen den Spieler, nachdem er sie auf seinem Plan abgelegt hat, sofort weitere Karten (rechte Gruppe), die bei den anderen Spielern liegen, wegzunehmen und in die eigenen Boote einzubauen.

Bärenjäger	2 Bärenkarten
Büffeljäger	2 Büffelkarten
Cowboy	2 Pferdekarten
Goldgräber	2 Goldkarten
Holzfäller	2 Holzkarten
Soldat	2 Kanonenkarten

Das Verschieben von Karten ist nicht möglich; Beutekarten, die nicht eingebaut werden können, dürfen auch nicht weggenommen werden.

12. Es gibt zwei Möglichkeiten, ein Spiel zu beenden:

- Die Spielkarten sind aufgebraucht.
- Ein Spieler hat drei Boote fertiggestellt.

Die gewonnenen Punkte **aller fertigen und unfertigen Boote** werden notiert. Einzelheiten siehe Punktevergabe.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Punktevergabe

Jede Karte auf dem Flußplan	10 Punkte
Jede Beutekarte	20 Punkte
Jede Zweierkombination (passend) der Beutekarten	50 Punkte
Der Totempfehl	50 Punkte
Jede Dreierkombination (passend) der Beutekarten	150 Punkte

Zusätzliche Prämien:

Der erste Spieler mit 3 kompletten Booten	300 Punkte
Jedes komplette Boot mit 5 bis 7 Karten	50 Punkte
Jedes komplette Boot mit 8 bis 10 Karten	100 Punkte
Jedes komplette Boot mit 11 bis 13 Karten	150 Punkte
Jedes komplette Boot mit mehr als 13 Karten	200 Punkte

Tips zur Verwendung der Reservekarten

Mit Hilfe der überzähligen Karten können Sie das Spiel verändern.

- Durch den Einbau weiterer Lassowerfer und Bogenschützen kommt mehr Aktion ins Spiel.
- Leere Kanukarten können erobert werden, Karten mit Indianern gehen in die Ewigen Jagdgründe. Sie können jetzt wahlweise mehr Karten der einen Art einbauen, oder mehr von der anderen.
- Der Austausch von leeren Kanukarten gegen solche mit Indianern bringt mehr Kampfkraft ins Spiel.
- Wenn Ihnen Crazy Axt zu radikal ist, können Sie zwei oder gar alle vier dieser Karten entfernen.
- Sie können auch die Karten mit den Totempfehlen weglassen. Dadurch werden Eroberungen leichter.

Produktverantwortung: Reiner Müller



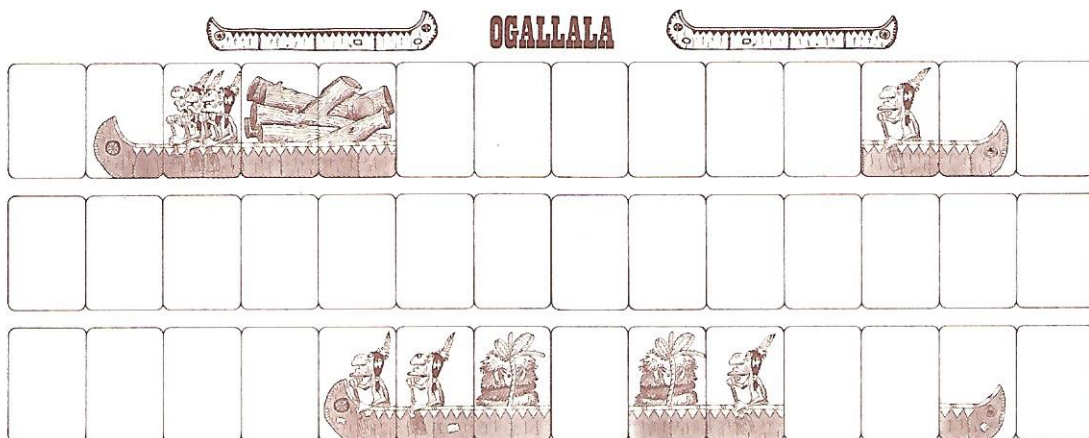
Altenburg-Stralsunder AG
D-7022 Leinfelden

Beispiele:

So sollten Sie nicht anfangen:



So sieht der Anfang schon besser aus:



So sieht der Flußplan eines Gewinners aus:

