



Hans-Peter Pauly

© 1985 by L. Hensley Verlag HEXAGAMES GmbH
Rostädter Straße 14 · D-6072 Dreieich
Tel. 0 6103-6 40 85
TX 17 610 391 HEXAD

Spielanleitung

Ausstattung:

12 Kamel-Steine
48 Spielmarken in 4 versch. Farben
2 Würfel
Spielplan

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 12 Spielmarken einer Farbe. Die „Kamel-Steine“ bleiben zunächst außerhalb des Spielfeldes. Der jüngste Mitspieler beginnt.

Ziel des Spiels

Es gilt, möglichst viele der 12 Felder des Spielplanes mit eigenen „bepackten“ Kamelen zu besetzen.

Spielverlauf

Es wird der Reihe nach, mit beiden Würfeln gleichzeitig, gewürfelt. Nun können 2 Kamel-Steine mit den gleichen Zahlenwerten (eigene Farbe nach oben) auf die entsprechenden Zahlenfelder des Spielplanes gesetzt werden.

Bei jedem Wurf darf der Spieler **zwei** der drei möglichen Zahlenwerte benutzen.

Beispiel:

Die Würfel zeigen die Zahlen 6 und 5. Der Spieler hat nun die Wahl zwischen den Zahlen 6, 5, und 11 (6+5).

Würfelt man die Zahl eines Kamels, das sich bereits auf dem Spielplan befindet, darf man es, wenn es sich um ein Eigenes handelt, mit einer seiner Spielmarken bepacken.

Handelt es sich um ein unbepacktes, gegnerisches Kamel, darf man es umdrehen (eigene Farbe nach oben).

Bepackte Kamel dürfen **nicht** umgedreht werden.

Paschwürfe (beide Würfel zeigen die gleiche Zahl) stellen die einzige Möglichkeit dar, schon bepackte Kamele der Mitspieler zu entladen, d.h. das Gepäckstück (Spielmarke) abzunehmen.

Die auf diese Weise erworbenen Spielmarken der Mitspieler werden bei Spielende gewertet. Also gut aufheben!

Verzichtet ein Spieler bei einem Pasch auf das „Gepäckabladen“, so darf er natürlich die zwei Felder, die durch den Paschwurf berührt werden, benutzen.

Beispiel: Pasch 6 = Feld 6 + 12.

Sollte auch dies nicht im Interesse des Spielers sein, darf er auch stattdessen **eine** Spielhandlung auf einem Feld seiner Wahl vornehmen (aber **nur** eine).

Kann ein Spieler:

weder ein Kamel ins Spiel bringen, noch ein eigenes Kamel beladen, oder ein gegnerisches Kamel umdrehen, bzw. entladen,

muß er leider aussetzen. Der nächste Spieler ist dann an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle „Kamele aufgelagt und „bepackt“ sind, oder drei Spieler nacheinander aussetzen mußten.

Zählweise

Eroberte „Gepäckstücke“ und „bepackte“ Kamel werden mit je **einem Punkt** bewertet.

Dreierreihen von „bepackten“ Kamelen (horizontal oder vertikal) ergeben jeweils **zusätzlich 2 Punkte**.

Viererreiben von „bepackten“ Kamelen (waagerecht) ergeben jeweils **zusätzlich 5 Punkte**.

Das Ergebnis der Spielrunden wird für jeden Spieler aufnotiert. Gesiegt hat der Spieler, der zuerst eine vorher vereinbarte Punktzahl erreicht hat.