

# OGALLALA

Spielart: Aktionsspiel  
Alter: von 5 bis 99 Jahren  
Teilnehmer: 2 bis 4 Spieler  
Inhalt: 4 Spielpläne  
98 farbige Anlegekarten,  
1 Anleitung.

## So wird gespielt:



von Eugen Oker

Solange Häuptling Agua-tamo (Guter Mann) lebte, herrschte Frieden Ober den Stämmen der Ogallalas, genannt nach dem gleichnamigen Fluß, der so hieß wegen der Ogallata-Bäume an seinen Ufern, deren Rinde das beste Material für die Herstellung der berühmten Ogallala-Kanoes ist. Agua-tamos Nachfolger Zechakas (duftende Fährte) grub das Kriegsbeil aus gegen die Stammesbrüder am Unterlauf des Flusses. Deren Häuptling Agua-taspe-tsi (Guter Freund) blieb nichts anderes übrig, als die Herausforderung anzunehmen, und so wurde der Ogallala, der seiner Art und geographischen Lage nach ein idealer Handelsweg war, zur blutigen Straße des Brüderzwistes.

Die Ogallalas sind die besten Kanubauer der Welt. Sie bauen kleine Kampfkanoes ebenso geschickt wie riesenlange Tranaportboote. Seitdem Krieg herrscht auf dem Ogallata, Ist auch das beschauliche Leben der Trapper dahin. Obschon in beiden Lagern wohlgelitten, schnappt sie ein Stamm dem anderen durch geschickte Lasso- werfer wie Olsa-lio weg, oft genüg aus dem fahrenden Boot, was stets tödlich gerächt wird. Einfluß- reiche Medizinmänner vom Schlage Rina-ugatawu-ita (Wütendes Triefauge) fanatisieren die Krieger, und gar mancher wird von so treffsicheren Bogenschützen wie Ditashi-asi (Tödlicher Pfeil) in die Ewigen Jagdgründe geschickt. Auf dem blutigen Ogallala gilt inzwischen der Besitz von gleichzeitig drei unversehrten Kanus als Tabu; man erblickt

darin Manitus Segen und halt inne zu einem kurzen Waffenstillstand, zu Rast- und Beutezählung.

• Die Spiel - Story ist frei erfunden. zum Teil wahr, oder aber ganz und gar authentisch. Darüber läßt uns Eugen Oker im Unklaren- Das müßten wir schon selbst herausfinden, meint er. denn schließlich »olle er ja nicht bloß Einleitungen schreiben, sondern Vorspiele. Einstimmungen. Und da kümmerne ihn die Wahrheit wenig

Kommen Sie dem Schalk selbst auf die Sprünge  
In diesem Sinne-  
Spielen und lachen Sie mir

1. Jeder Spieler bekommt einen Flußplan und legt ihn vor sich hin.
2. Man lost aus, wer als Erster die Spielkarten mischt und in einem Stapel verdeckt auf den Tisch legt.
3. Der nächste Spieler nimmt eine Karte vom Stapel und legt sie auf seinen Flußplan. Das wiederholt sich so lange, bis er eine Karte findet, die er schon hat. Nachdem er diese noch auf seinen Flußplan gelegt hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.
4. Das Legen der Spielkarten auf den Flußplan ist in folgender Weise möglich:
  - a) Sie werden so auf den Flußplan gelegt, daß in jeder der 3 Reihen das Bild eines Kanus entstehen kann.
  - b) Die Länge des Kanus ist nicht vorgeschrieben: das kürzeste besteht aus 2, das längste aus 16 Karten.
  - c) Die Karten dürfen wahlweise direkt nebeneinander oder mit Zwischenräumen abgelegt werden.
  - d) In einer Reihe dürfen nicht 2 gleiche Karten liegen. Eine zweite oder dritte gleiche Karte muß in eine andere Reihe gelegt werden.
5. Abgelegte Karten dürfen während des Spiels nicht auf ein anderes eigenes Feld geschoben werden.
6. Wenn es nicht möglich ist, eine Karte abzulegen, wird sie verdeckt neben den Kartenstapel gelegt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Der so entstehende zweite Kartenstapel wird ins Spiel gebracht, wenn der erste verbraucht ist.
7. Die Spielkarten mit dem Bogenschützen berechnen den Spieler, eine Karte mit einem Indianer oder mehreren Indianern vom Flußplan

eines Mitspielers zu nehmen und auf den zweiten Kartenstapel zu legen. Diese Aktion muß sofort durchgeführt werden, wenn man den Bogenschützen gezogen hat.

Hatte er bereits einen oder zwei Bogenschützen, gibt er nach Entfernen der Karte seines Mitspielers das Spiel an den nächsten Spieler weiter.

8. Die Spielkarten mit dem Lassowerfer berechtigen den Spieler, eine beliebige Karte von einem Mitspieler zu nehmen und auf den eigenen Flußplan zu legen. Auch diese Aktion muß sofort durchgeführt werden.

Hatte er bereits einen oder zwei Lassowerfer, gibt er nach Erhalt der von seinem Mitspieler gewonnenen Karte das Spiel an den nächsten Spieler weiter.

Hatte er bereits eine Karte, die der gewonnenen entspricht, gibt er nach deren Erhalt das Spiel an den nächsten Spieler weiter.

9. Sobald ein Kanu fertiggestellt ist (vollständig, ohne Lücken), kann es ein noch im Bau befindliches Kanu eines Mitspielers bekämpfen. Voraussetzung ist, daß die Punkte der Indianer im angreifenden Kanu zahlreicher sind als die im angegriffenen. Das ist zu tun:

a) Der Angreifer nimmt die Karten mit den Abbildungen aller Personen des angegriffenen Kanus vom Flußplan und legt sie auf den zweiten Kartenstapel. - Er schickt sie in die „Ewigen Jagdgründe“.

b) Dann legt er von den übrigen Karten diejenigen auf seinen Flußplan, die er noch nicht besitzt und einfügen kann. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

c) Wenn er keine dieser Karten gebrauchen oder bekommen kann, nimmt er sich Karten vom ersten Stapel, wie unter Punkt 3 beschrieben. Sofern sich in dem angreifenden Kanu ein Medizinmann (10 Punkte) befindet, dürfen zwei Kanus von einem oder je ein Kanu von zwei Mitspielern angegriffen werden.

10. Fertige Kanus und im Bau befindliche, in denen der Totempfahl steht, sind vor allen Angriffen geschützt. Ausnahme: Ein Lassowerfer darf sich den Totempfahl aus einem nicht fertiggestellten Kanu holen.

11. Folgende Spielkarten, die vom ersten Kartenstapel genommen bzw. durch einen Lassowerfer oder Angriff gewonnen wurden (linke Gruppe), berechtigen den Spieler, sie anzulegen und gleichzeitig weitere Karten (rechte Gruppe), die auf den Fluß-Karten der Mitspieler liegen, in die eigenen Kanus einzubauen:

Bärentöter	2 Bären-Karten
Büffeljäger	2 Büffel-Karten
Cowboy	2 Pferde-Karten
Goldsucher	2 Gold-Karten
Holzfäller	2 Holz-Karten
Soldat	2 Kanonen-Karten

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

a) Die Spielkarten sind aufgebraucht.

b) Ein Spieler hat 3 Kanus komplett gelegt. Die gewonnenen Punkte aller fertigen und nicht fertigen Kanus werden notiert.

Einzelheiten hierzu siehe den Punkteplan auf der Rückseite. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, ist Sieger.



# OGALLALA

# Punkteplan

Diese Punkte gelten für alle Möglichkeiten. Also: Erzielte Punkte für die eine» bringen auch Punkte für die andere Möglichkeit.

Beispiel:

Der erste Spieler hat 3 Kanus mit 5,9, und 12 Karten fertiggestellt, unter denen sich 1 Cowboy-Karte, 1 Goldsucher-Karte vor den dazugehörigen Beute-Karten, sowie 2 Büffel-Karten, 1 Holz-Karte, 1 Tabak-Karte und 1 Felle-Karte befinden.

Für 3 fertiggestellte Kanus _____	300 Punkte
Für das Kanu mit 5 Karten _____	50 Punkte
Für das Kanu mit 9 Karten _____	100 Punkte
Für das Kanu mit 12 Karten _____	150 Punkte
Für die 26 Karten _____	260 Punkte
Für den Beute-Jäger _____	150 Punkte
Für die doppelten Beute-Karten _____	100 Punkte
Für die einfachen Beute-Karten _____	40 Punkte
	1.150 Punkte

Die eine Cowboy-Karte zählt nicht als Beute-Jäger-Karte, weil die dazugehörigen Pferde-Karten nicht dahinter liegen; die eine Holz-Karte zählt nicht als Beute-Karte, weil die dazu passende zweite fehlt.

Der erste Spieler mit 3 fertiggestellten Kanus	_____	300 Punkte
Jedes fertiggestellte Kanu mit 5 bis 7 Karten	_____	50 Punkte
Jedes fertiggestellte Kanu mit 8 bis 10 Karten	_____	100 Punkte
Jedes fertiggestellte Kanu mit 11 bis 13 Karten	_____	150 Punkte
Jedes fertiggestellte Kanu mit 14 bis 16 Karten	_____	200 Punkte
Jede Karte	_____	10 Punkte
Jeder Beute-Jäger (A)	_____	150 Punkte
Jede Beute auf 2 Karten (B)	_____	50 Punkte
Jede Beute auf 1 Karte (C)	_____	20 Punkte
Der Totempfahl	_____	250 Punkte

A) Bärenjäger, Büffeljäger, Cowboy, Goldsucher, Holzfäller, Soldat.

Diese Punkte gibt es für den Beutejäger nur, wenn hinter ihm die zu ihm gehörenden Beute-Karten zusammenpassend abgelegt sind.

B) Bär, Büffel, Pferd, Gold, Holz, Kanone.

Diese Punkte gibt es für die Beute nur, wenn beide Karten zusammenpassend abgelegt sind.

C) Vogel, Felle, Tabak, Feuerwasser, Tipi, Pulver.

