

Okavango - KSR

In 11 Gebieten können Tiere trinken: an 8 Wasserstellen und 3 Deltaarmen. An jeder Wasserstelle dürfen nur GLEICHARTIGE Tiere trinken, auf den Feldern der Deltaarme hingegen müssen es VERSCHIEDENE ARTEN sein. Bestimmt einen Startspieler (legt Maske vor sich). Man spielt im Uhrzeigersinn.

Ablauf eines Zuges:

A) Wer am Zug ist, legt von seinem Reservat (Sichtschirm) mehrere gleichartige Tiere ODER mehrere verschiedenartige Tiere vor sich auf den Tisch. Alternativ darf man aber auch aussetzen.

B) Wer Tiere (Karten) in A) ausgespielt hat, muss 3 Phasen abhandeln.

1) Tiere trinken lassen:

- ♦ VON 1 Wasserstelle / Deltaarm gehen ALLE Tiere hinter eigenen Sichtschirm. Zuvor in A) ausgespielte Tiere sind auf den frei gewordenen Platz zu legen.

Wasserstelle: Nur Tiere von genau EINER Tierart einsetzen.

ENTWEDER genau so viele Tiere (wie vorher), aber mit höherem Rang
ODER mehr Tiere als bisher dort - Rang ist nun egal

Deltaarm: Nur mehr Tiere sind erlaubt (verschiedene!). Rang ist egal.

Sind alle Felder eines Deltaarms besetzt, werden die Tiere von dort in den Beutel gelegt. Der Deltaarm wird umgedreht und ist aus dem Spiel.

- ♦ Sind alle weißen Felder an einer Wasserstraße / einem Deltaarm besetzt, darf man dort auch dunkelgrüne nutzen.

2) Punkte erhalten:

- ♦ An jeder Wasserstelle / jedem Deltaarm steht auf der afrikanischen Maske dort, wie viele Punkte je nach Füllgrad dort erzielt werden können.

Bedingung: Alle weißen Felder müssen besetzt sein.



Wasserstelle: Bei Erfüllung gibt es die angegebenen Punkte.

Deltaarm: Bei Erfüllung gibt es Punkte wie oberhalb des letzten Tieres.

Folgende Phase darf man nur nutzen, wenn am Okavango Tiere stehen.

3) Tiere vom Okavango ins eigene Reservat (Sichtschirm) bringen:

- ♦ Nur Tiere selber Art dürfen entnommen werden ODER 1 Ranger-Karte.
- ♦ Hat der Spieler in Phase 1 einige Tiere zu einer Wasserstelle gebracht, darf er vom Okavango nun gemäß u.a. Regeln x Tiere nehmen:

ENTWEDER gleich viele Tiere einer Art (wie er zum Trinken gebracht hat), Rang muss aber niedriger sein
ODER weniger Tiere einer Art (als er zum Trinken gebracht hat), Rang ist beliebig
ODER genau 1 Ranger-Karte.

- ♦ Hat der Spieler in Phase 1 die Tiere zu einem Deltaarm gebracht, darf er vom Okavango nur weniger Tiere (Rang ist egal) nehmen, (als er zum Trinken gebracht hat) ODER er nimmt genau 1 Ranger-Karte. Alle genommenen Tiere + Ranger-Karte = hinter Sichtschirm des Spielers.
- ♦ Aus dem Beutel werden so viele Karten gezogen, bis sich wieder 13 Tiere am Okavango aufhalten. Ggf. kann nicht voll bzw. gar nicht aufgefüllt werden.

AUSSETZEN:

- ♦ Der Spieler nimmt 1 Tier-Karte vom Okavango und füllt den leeren Platz wieder aus dem Beutel nach (verdeckter Vorrat).

RANGER-Karten = JOKER für Tiere:

- ♦ Jede Ranger-Karte ersetzt 1 beliebiges Tier. Man kann beliebig viele Ranger-Karten in seinem Zug ausspielen.
- ♦ Man darf in seinem Zug auch genau 1 Ranger-Karte von einer Wasserstelle oder einem Deltaarm nehmen und dafür das richtige Tier hinlegen. Tauschen ist keine Aktion. Die Ranger-Karte könnte aber direkt im selben Zug im Rahmen einer Aktion wieder eingesetzt werden.

Spielende:

Sind **alle weißen** Felder besetzt, endet das Spiel. Die Runde wird normal zu Ende gespielt. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 31.08.19