

Reiner Knizia

# Durch die Wüste

KOSMOS®

*Spiele-Galerie*



Durch die Wüste  
Kosmos, 1998  
KNIZIA Reiner

2 - 5 spelers vanaf 10 jaar  
± 45 minuten



## Deze woestijn leeft !

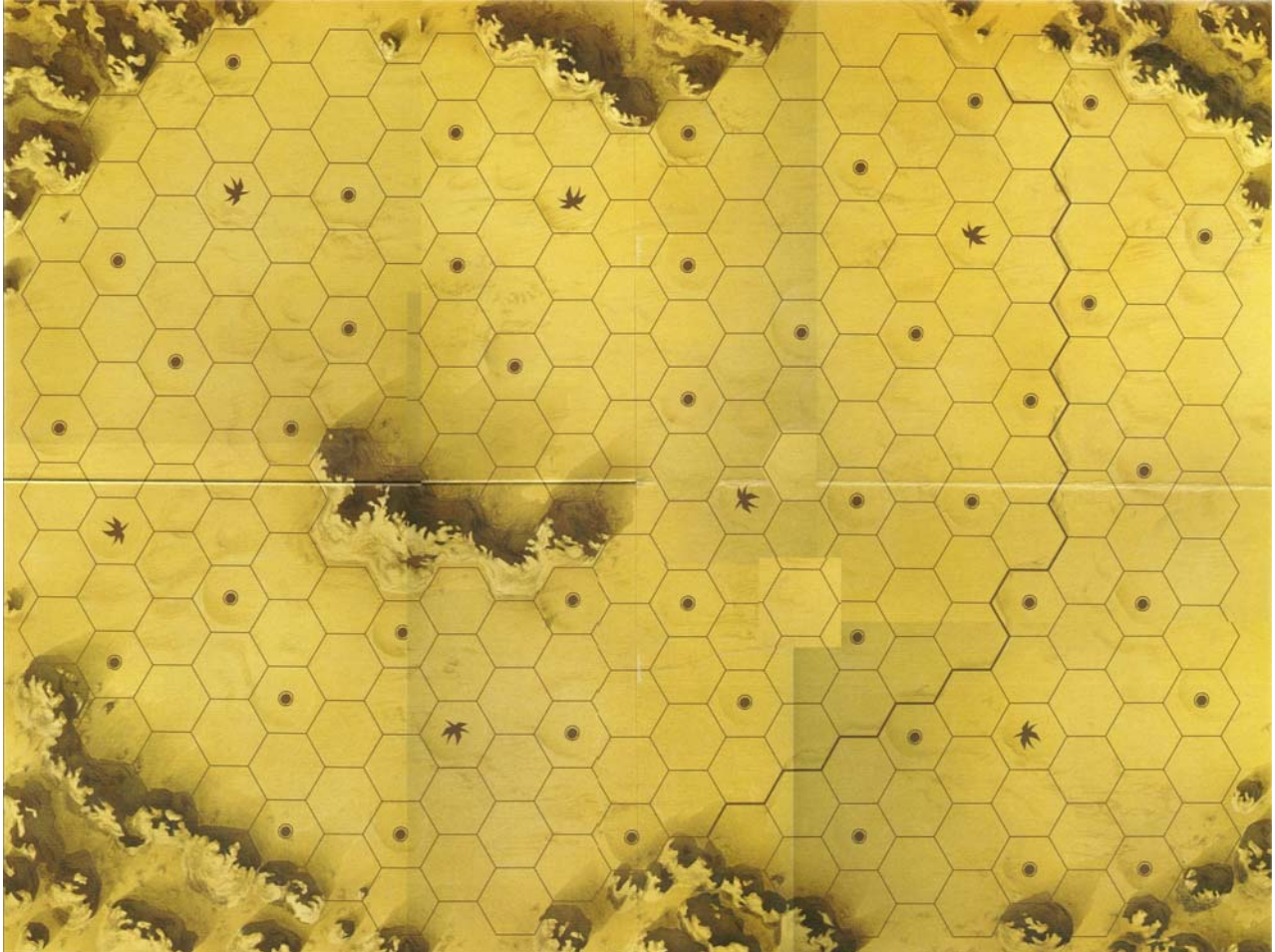
Vijf Bedoeïenenstammen zullen de, voorlopig nog lege, woestijn gaan bevolken. Ze stellen karavanen samen, proberen waardevolle drinkplaatsen te exploreren, in de mate van het mogelijke meerdere oases te verbinden op hun karavaanroute en terzelfder tijd woestijngebied in te palmen. Dit alles brengt punten op. In elke ronde plaatst men 2 kamelen op het speelbord. De vraag is echter welke karavaan gaat men uitbreiden en in welke richting om aan het einde van het spel de meest succesvolle woestijnkoning te zijn.

## Doel van het spel

De speler die er in slaagt om zijn kamelen optimaal op het speelbord te zetten, verdient de meeste punten en wint het spel.

## Spelmateriaal

➡ 1 speelbord;



➡ 170 kamelen: telkens 34 in vijf kleuren;

➡ 5 grijze kamelen;

➡ 30 kameeldrijvers: telkens 6 in de vijf spelkleuren;

➡ 5 oases (palmboompjes);

➡ 45 drinkplaatsen (cirkelvormig): telkens 15 met de waarden 1, 2 en 3;



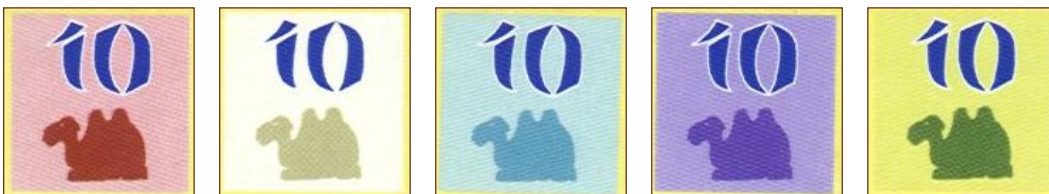
➡ 20 oasefiches (vierkant kaartje met palmboom) met de waarde 5;



➡ **5 karavaanfiches** (vierkant kaartje met kameel) met de waarde 5;



➡ **5 karavaanfiches** (vierkant kaartje met kameel) met de waarde 10;



➡ **10 gebiedsfiches** (vierkant kaartje met diamant) met de waarde 10.



## Spelvoorbereiding

Vóór het eerste spel worden de kartonnen spelfiches voorzichtig uit het stanskarton losgemaakt.

Het speelbord wordt klaargelegd. In het begin stelt ze een lege woestijn voor die aan de randen is omgeven door rotswanden en die in het midden een rotsmassief bevat. In een spel met 4 of 5 spelers wordt het volledige speelbord gebruikt, bij 2 of 3 spelers wordt het kleine (met een donkere lijn begrensde) gebied niet gebruikt.

Elke speler ontvangt de 6 kameeldrijvers van één kleur. Van elk van de 5 voorhanden zijnde kameelkleuren ontvangt hij telkens één kameel. Elke speler ontvangt bovendien één grijze kameel.

De spelers plaatsen op elk van de kamelen één kameeldrijver.

De grijze kameel met kameeldrijver wordt door elke speler zichtbaar voor zich op de tafel gezet zodat de spelers goed weten wie met welke kleur speelt.

In het spel voor 5 spelers speelt elke speler slechts met vier kameelkleuren en vijf kameeldrijvers.

De niet gebruikte kameel (maar niet de grijze) wordt inclusief berijder terug in de doos gelegd. Elke speler geeft een kameel van een andere kleur terug zodat er van elke kleur bij het begin van het spel slechts 4 kamelen zijn.

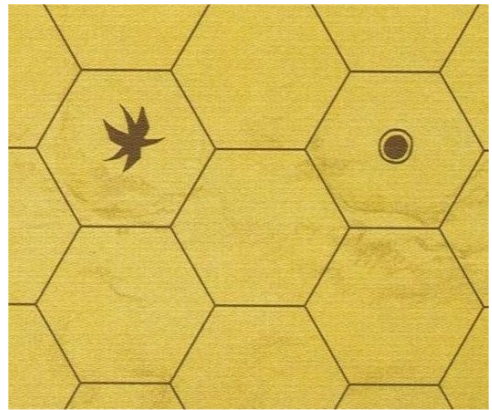
Alle overige kamelen worden gesorteerd per kleur en naast het speelbord klaargelegd.

Bij 2 spelers worden er van elke kleur 10 kamelen terug in de doos gelegd, bij 3 spelers telkens 5 kamelen.

De 5 palmbomen worden willekeurig verdeeld over vijf velden waarop een palmboomsymbool staat afgebeeld.

De drinkplaatsen worden verdekt geschud en vervolgens willekeurig zichtbaar over het speelbord verdeeld over de velden die gemerkt zijn met een cirkeltje.

Ook op de overblijvende palmboomvelden wordt een drinkplaats gelegd. Bij 2 of 3 spelers blijven enkele drinkplaatsen over. Zij belanden terug in de doos.



De oasefiches, de karavaanfiches en de gebiedsfiches worden zichtbaar naast het speelbord klaargelegd.

De jongste speler begint, de andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

## Spelverloop

### Inzetrondes

Het spel vat aan met 5 inzetrondes. Bij 5 spelers zijn er slecht 4 inzetrondes.

Om beurt zet elke speler één kameeldrijver (kameel en berijder) op een vrij veld op het speelbord.

De kameeldrijver kan op elk veld worden ingezet, met de volgende beperkingen:

- ➔ niet op velden met een drinkplaats, een oase of een andere kameeldrijver;
- ➔ niet op één van de 6 velden die grenzen aan een oase;
- ➔ niet op een veld dat grenst aan een andere kameeldrijver (onafhankelijk van diens kleur).

In de eerste inzetronde moet elke speler, indien mogelijk, een kameel van een andere kleur inzetten. Als alle kameeldrijvers op het speelbord werden gezet, zijn de inzetrondes voorbij.

### Tip

*Aangezien het plaatsen van de kameeldrijvers een belangrijke invloed heeft op het succes tijdens het spel, is het interessant om er op te letten dat uw kameeldrijvers zo gelijkmatig mogelijk worden verdeeld over het speelbord en liefst op die plaatsen waar zich niet al te veel andere kameeldrijvers bevinden.*

## Het verdere spelverloop in een kort speloverzicht

Elke speler zet tijdens zijn volgende beurt 2 kamelen op het speelbord (met uitzondering van de eerste speelronde: zie 'Bijzondere regels in de eerste ronde').

Aanvankelijk doet hij dit naast een eigen kameeldrijver op een kameel van dezelfde kleur, later naast zijn andere kamelen met dezelfde kleur. Op deze manier ontstaan er karavananen. Elke speler probeert zijn karavaan zo uit te breiden dat hij zoveel mogelijk punten verzamelt.

Punten verzamelen kan door drinkplaatsen te bezetten, aan te sluiten bij oases, gebieden in te sluiten en door in één of meerdere kameelkleuren de grootste karavaan te vormen. Het spel eindigt zodra de laatste kameel van één kleur op het speelbord wordt gezet.

### Kamelen zetten

De speler die aan de beurt is, neemt 2 kamelen en zet deze op vrije velden op het speelbord of op velden waarop zich een drinkplaatsfiche bevindt. De 2 kamelen mogen van dezelfde of van een verschillende kleur zijn.

Een kameel mag uitsluitend op een veld worden gezet dat grenst aan een veld waarop zich al een kameel van dezelfde kleur bevindt die tot een eigen karavaan behoort (herkenbaar aan de kameeldrijver). Zo moet bijvoorbeeld een blauwe kameel worden gezet op een veld dat grenst aan een andere blauwe kameel die behoort tot een eigen karavaan.

Een speler bezit van elke kameelkleur slechts één karavaan en alle kamelen uit één karavaan moeten met elkaar zijn verbonden.

Tussen kamelen van dezelfde kleur met verschillende eigenaars moet steeds één veld vrij blijven dat niet wordt bezet door een kameel van die kleur. Een kameel mag dus niet op een veld worden gezet dat grenst aan een veld waarop zich al een kameel bevindt van dezelfde kleur die tot een vreemde karavaan behoort.

Het is wel toegestaan om kamelen naast andere kleuren te zetten en dit onafhankelijk van de eigenaar van de karavaan waartoe ze behoren.



### Voorbeeld

De afbeelding toont dat de groene speler 9 mogelijke velden heeft om zijn volgende witte kameel te plaatsen. De groene speler plaatst 2 witte kamelen.

### Bijzondere regels in de eerste ronde

In de eerste speelronde waarin kamelen worden gezet, mogen de twee eerste spelers slechts één kameel zetten.

In het spel met twee spelers geldt deze regel alleen voor de eerste speler.

Deze regel heeft tot doel om de eerste spelers een niet al te groot voordeel te geven.

### Drinkplaatsen bereiken

Als een speler een kameel op een veld met daarop een drinkplaatsfiche zet (waarde 1, 2 of 3), neemt hij de fiche en legt de fiche verdekt voor zich op de tafel.

## Een oase bereiken

Als een speler een kameel zet op één van de 6 velden die grenzen aan een oase (palmboom) dan ontvangt hij daarvoor een oasefiche (waarde 5) die hij verdekt voor zich op de tafel legt.

Als een speler nog een kameel van dezelfde kleur (dezelfde karavaan) aan dezelfde oase zet, dan ontvangt hij hiervoor geen nieuwe oasefiche. Elke karavaan kan dus per oase slechts één oasefiche krijgen. Natuurlijk mag de speler met dezelfde karavaan nog wel andere oases trachten te bereiken om daar oasefiches te verzamelen.

Bereikt de speler met een andere kleur van kameel (een andere eigen karavaan) de hierboven beschreven oase, dan ontvangt hij hiervoor wel een oasefiche. Natuurlijk mogen meerdere spelers aansluiten bij dezelfde oase (ook met kamelen van dezelfde kleur) en ontvangen zij hiervoor een oasefiche.



### Voorbeeld

De rode speler kan deze oase niet meer bereiken met de blauwe karavaan, wel met zijn paarse.

### Tip

Let er op dat andere spelers je karavanen niet afsluiten van oases !

Het is immers niet toegestaan om een kameel op een veld te zetten dat grenst aan een kameel met dezelfde kleur van een andere eigenaar.

## Gebieden insluiten

Als een speler er in slaagt om zijn kamelen zodanig op het speelbord te zetten dat hij met zijn kamelen van één kleur een gebied van één of meerdere velden insluit, dan behoort dit gebied hem toe.

Hierbij gelden de volgende regels:

- ⇒ De speler moet de kamelen van één kleur zo zetten dat ze met behulp van de rand van het speelbord of het rotsgebergte in het midden van het speelbord een ononderbroken gesloten ketting vormen.
- ⇒ Het is uiteraard ook toegestaan om een gebied in te sluiten zonder gebruik te maken van de speelbordrand of het rotsmassief in het midden.
- ⇒ Het is echter niet toegestaan om een gebied met verschillende karavanen van eenzelfde speler in te sluiten.
- ⇒ In een ingesloten gebied mogen er zich geen kamelen (noch eigen, noch vreemde) bevinden.
- ⇒ Als het ingesloten gebied drinkplaatsen bevat, dan mag de speler deze fiches onmiddellijk bij zich nemen zonder daarop een kameel te zetten.
- ⇒ Als een ingesloten gebied oases bevat die nog niet werden bereikt door een kameel van de insluitende karavaan, dan ontvangt de speler onmiddellijk een oasefiche. Hij moet geen kameel meer op een aangrenzend veld van de oases zetten.
- ⇒ Het is niet toegestaan om achteraf nog kamelen te zetten in een ingesloten gebied.



### Voorbeeld

Het gebied is nog niet ingesloten. Het wordt door twee verschillende karavanen van de blauwe speler omringd. Blauw plaatst twee paarse kamelen en sluit hiermee het gebied volledig af.

Hij ontvangt de beide drinkplaatsen en een oasefiche.

### Tip

Door het insluiten van een gebied kan men veel punten winnen. Enerzijds door de drinkplaatsen en de oases die men onmiddellijk mag nemen. Anderzijds omdat men aan het einde van het spel nog punten krijgt voor het bezette gebied. Daarom is het belangrijk om de medespelers te verhinderen zulke grote en waardevolle gebieden te bemachtigen.

## Einde van het spel

Het spel eindigt zodra van een bepaalde kameelkleur de laatste kameel op het speelbord wordt gezet.

Nu wordt er per kameelkleur bepaald welke speler in die kleur de grootste karavaan bezit.

Deze speler ontvangt een karavaanfiche ter waarde van 10 punten in de overeenkomstige kleur. Als er twee of meer spelers zijn die van een bepaalde kameelkleur de grootste karavaan bezitten, wordt de karavaanfiche ter waarde van 10 punten niet gebruikt, maar krijgt elke speler een karavaanfiche ter waarde van 5 punten.

### Tip

Tracht tijdens het spel steeds in één of twee kleuren de grootste karavaan te bezitten. Hou de spelers die je kunnen bedreigen goed in het oog en vergroot je karavaan tijdig. Een karavaan moet niet opvallend groot zijn, maar wel groter dan die van je medespelers.

Vervolgens wordt voor elke speler de grootte van het door hem ingesloten gebied bepaald. Voor elk leeg veld (dus niet voor een oase) dat een speler heeft ingesloten, krijgt hij één punt. Deze punten worden uitbetaald in de vorm van gebiedsfiches. Indien nodig kan het exacte aantal punten worden gevormd door terug te geven in de vorm van drinkplaatsfiches.

Tot slot maakt elke speler de som van de door hem behaalde fiches.

De speler die in totaal de meeste punten heeft verzameld, wint het spel. Bij een gelijkspel, winnen er meerdere spelers.

