



doch Schluss. Nur fertige Boote werden gewertet, je länger sie sind, desto besser. Und natürlich auch, je mehr Beute sie geladen haben.

Zwei bis fünf Personen können mitspielen. Je mehr Mitspieler ich habe, desto mehr wildern auch in meiner Bootsauslage, da dauert es deutlich länger, das Spielziel zu erreichen. Zu zweit verläuft das Spiel etwas friedlicher, ist aber ebenfalls eine ausgezeichnete Wahl. Selbst in dieser kleinen Besetzung braucht dieses kleine Kartenspiel allerdings

Ogallala

Mehr als 100 Karten sind im Spiel, jede zeigt ein kleines Stück Indianerboot, meist mit Besatzung, oft auch mit Beute. Legt man die Karten nebeneinander, wachsen komplette Kanus, besetzt mit indianischen Kriegerern, gefüllt mit Beutestücken unterschiedlichster Art. Das Spielziel liegt auf der Hand: möglichst große Boote zu bauen mit möglichst wertvoller Ladung.

Sämtliche Karten liegen gut gemischt in mehreren verdeckten Stapeln auf dem Tisch. Wer an der Reihe ist, zieht eine Karte und legt sie in seine Auslage. Die Legeregeln sind einfach: Jede neue Karte muss an bereits liegende anfügt werden – nicht nur rechts oder links, sondern auch oben oder unten. Auf diese Weise baut jeder Spieler nicht nur an einem, sondern gleich an mehreren Booten. Und das ist gut so, denn die gierigen Gegenspieler holen sich aus dieser Auslage schon mal ein Beutestück oder schicken einen Indianer in die ewigen Jagdgründe – spezielle Karten erlauben das.

Manche Beutestücke erstrecken sich über mehrere Karten. Gelingt es, sie in dasselbe Kanu zu legen, vervielfachen sich ihre Punkte. Aber erst bei Spielende – falls das Boot bis dahin

„überlebt“. Denn fertige Boote können immer noch versenkt werden. Jedes Boot hat nach seiner Fertigstellung einen Rammstoß frei

das ist bei diesem Spiel übermächtig, und das muss man wissen. Da baue ich die schönsten Kanus und kann sie nicht fertig stellen, weil



und kann ein gegnerisches Kanu versenken, wenn die Indianerschaft an Bord unterlegen ist. Die Beute wechselt bei der Gelegenheit den Besitzer.

Zu Beginn ist die Spielfläche völlig leer. Eine intelligente Regel sorgt dafür, dass es keine Anlaufphase gibt. Jeder Spieler ist so lange an der Reihe, bis er eine Karte zieht, die er schon in seiner Bootsablage hat (oder eine der speziellen Karten). Auf diese Weise wird man im ersten Zug 5, 6, 7 Karten auslegen können und ist gleich mitten im Spiel. Wenn das Kartenglück mitspielt. Denn

mir die Bug- oder Heckkarten fehlen, die alle bei den anderen Spielern landen.

Oder „Crazy Axe“, der viermal im Spiel ist und fertige Boote in der eigenen Auslage versenkt, wird mit schöner Regelmäßigkeit immer vom selben Spieler gezogen. Alles schon erlebt, inklusive des Frusts, den das hervorruft. Wer Gegenmittel braucht, schafft sich Hausregeln, um solche Pechstrahlen zu unterbinden.

Wer drei Boote fertig gestellt hat, kann das Spiel beenden. Muss er aber nicht. Er kann auch weiterspielen lassen. Spätestens bei fünf ist je-

sehr viel Platz. An einem Bistrotisch brauchen Sie es gar nicht erst zu versuchen.

Von seinem Charme hat OGALLALA im Laufe der Jahre nichts verloren – ein Verdienst des Autors, aber auch des Grafikers. Kaufen!!!

KMW

OGALLALA (Amigo) von Rudi Hoffmann, Grafik: Guido Hoffmann und Oliver Freudenreich, für 2-5 Personen ab 8 Jahren, Spieldauer: ca. 45 Minuten, Preis: ca. 6

