

S P I E L A N L E I T U N G

# Nomadi

*Allein  
schafft es keiner.*

*Ein Spiel von Reinhold Wittig.*

**NOMADI**

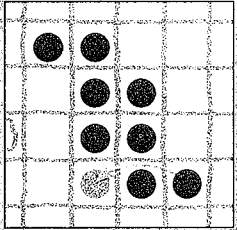
Ein taktisches Würfelspiel für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren.



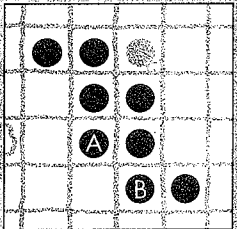
# 52°C ohne Schatten.

## SPIELDEE UND SPIELZIEL

*Die Spielsteine immer so setzen, daß sie in Verbindung miteinander bleiben.*



*Erlaubter Spielzug. Alle Spielsteine bleiben in Verbindung.*



*Nicht erlaubt, weil zwischen A und B keine Verbindung mehr bestehen würde.*

*Geschickt den besten Weg finden und mit den meisten Punkten gewinnen.*

Eines langen Tages in der Wüste. Bis man den ersehnten Schatten der Oase erreicht, kämpft man sich durch Sand, Sand und nichts als Sand.

Allein kommt hier keiner durch. Also zieht man im Schutz der Karawane durch die unendliche Weite der Wüste und sucht den besten Weg.

Als Mitreisender muß man bei NOMADI darauf achten, daß kein Karawanenmitglied vom Weg abkommt. Deshalb setzt man die Spielsteine immer so, daß sie in Verbindung miteinander bleiben; einer neben dem Feld des anderen. Wie im echten Leben denkt man dabei nicht nur an das Fortkommen der Gemeinschaft, sondern auch an seinen eigenen Vorteil. Man muß also seine Züge klug und vorausschauend planen. Außerdem muß man unterwegs die verborgenen Wasserquellen unter den Wüstenkarten aufdecken, geschickt mit den Mitspielern verhandeln, beim Würfeln manchmal ein bißchen Glück haben und möglichst als Erster die Schlucht überwinden. Haben drei beliebige Spielsteine den Schatten der Oase erreicht, ist das Spiel zu Ende. Doch NOMADI gewinnt nicht unbedingt der Schnellste, sondern derjenige, der auf dem Weg durch die Wüste mit Köpfchen, den richtigen Wüstenkarten und vielen Wüstentalern die meisten Punkte gesammelt hat.



# Die Ausrüstung.

## SPIELZUBEHÖR

Für den Weg durch die Wüste braucht man

- \* diese Spielanleitung,
- \* das Wüsten-Spielbrett,
- \* sechs Würfel,
- \* 28 Spielsteine in fünf Farben (je 8 in Blau und in Gelb, 5 in Rot, 4 in Grün und 3 in Schwarz),
- \* 18 Wüstenkarten mit unterschiedlichen Werten (je viermal die Werte +1, +2 und +3, je dreimal -1 und -2),
- \* 50 Wüstentaler (35 Einer und zum Wechseln 15 Fünfer) und
- \* eine bewegliche Oase (die braucht man allerdings nur, wenn man das Spiel abkürzen will, siehe S. 9).

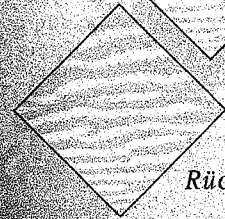
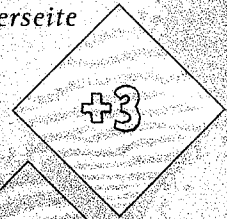
# Aufbruch.

## SPIELVORBEREITUNG

- \* Das Spielbrett ausbreiten.
- \* Jeder Spieler bekommt die Spielsteine einer Farbe.
- \* Bei zwei Spielern bekommt jeder acht Steine, drei Spieler spielen mit je fünf Steinen, vier mit je vier Steinen und fünf Spieler mit je drei Steinen. Übriggebliebene Steine kommen zurück in die Schachtel.
- \* Vor dem ersten Spiel die Oase, die Wüstenkarten und -taler aus der Stanztafel lösen.
- \* Je eine Wüstenkarte mit der Kartenvorderseite nach

Die Wüstenkarten.  
Auf Sand gebaut oder  
Glück gehabt?

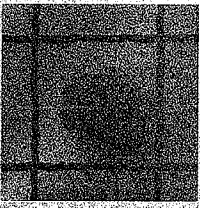
Vorderseite



Rückseite

- 2 Spieler je 8 Steine.
- 3 Spieler je 5 Steine.
- 4 Spieler je 4 Steine.
- 5 Spieler je 3 Steine.





*Eine von fünf  
verborgenen Wasser-  
quellen. Sie werden  
von den Wüsten-  
karten verdeckt.*

*Mit allen sechs  
Würfeln würfeln  
und ziehen.*

*Spielsteine dürfen  
nie allein stehen.*



unten auf die verborgenen Wasserquellen legen. Die restlichen Karten ebenfalls verdeckt einzeln auf beliebige Felder legen.

☛ Ein Spieler übernimmt während des gesamten Spiels die Verantwortung für die Wüstentaler. Als erstes gibt er jedem Spieler fünf Stück.

☛ Der Spieler, der allen anderen die Spielanleitung vorgelesen hat, darf zum Dank dafür anfangen.

## Durch die Wüste.

### SPIELVERLAUF

*Die Karawane stellt sich auf.* Der Startspieler fängt an, die anderen folgen im Uhrzeigersinn und setzen je einen ihrer Spielsteine auf ein beliebiges Feld innerhalb des Startplatzes. Sind alle Steine gesetzt, zieht die Karawane los.

*Die Wüste hat ihre eigenen Gesetze.* Wer an der Reihe ist, würfelt mit allen sechs Würfeln auf einmal. Dann beginnt er zu ziehen. Und zwar mit beliebigen Spielsteinen, es müssen nicht die eigenen sein.

Die Grundregeln fürs Ziehen: 1. Die Spielsteine müssen immer miteinander in Verbindung bleiben. Kein Spielstein darf irgendwann einmal allein stehen. Es muß also mindestens auf einem der direkt angrenzenden Nachbarfelder ebenfalls ein Spielstein stehen. Diagonale Verbindungen gelten nicht.

2. Es dürfen nur Spielsteine gesetzt werden, die

mindestens eine freie Seite haben. Also Steine, die wenigstens ein Nachbarfeld (oder den Spielfeldrand) berühren, auf dem kein Stein steht. (Das ist gar nicht so kompliziert und auf Seite 10–15 gibt es Beispiele.)

Mit jeder gewürfelten Zahl wird ein Spielstein gezogen (man kann einen Stein auch mehrmals nehmen). Auf diese Weise wird die gesamte Karawane durch die Wüste geführt. Wichtig ist, daß dabei kein Spielstein vom Weg abkommt: Alle Steine müssen also wie oben beschrieben immer in irgendeiner Form in Verbindung miteinander bleiben. Und zwar mit Seitenkontakt und nicht nur diagonal.

*Die Würfel bestimmen das Schicksal – und Sie nehmen es in die Hand.* Die Spielsteine dürfen in eine beliebige Richtung ziehen. Je nach gewürfelter Zahl hat man folgende Zugmöglichkeiten:

Mit einer Eins kann ein Spielstein nur ein Feld gerückt werden – gerade oder diagonal, aber in Tuchfühlung mit einem anderen Stein.

Mit einer Zwei, Drei oder Vier springt man über andere Spielsteine. Bei einer Zwei über einen, einer Drei über zwei und einer Vier über drei Spielsteine. Diese Sprünge müssen immer geradlinig sein – nicht diagonal.

Mit einer Fünf oder Sechs überspringt man vier bzw. fünf Steine. Während des Zuges darf man einmal rechtwinklig abbiegen.

Achtung: Es dürfen nur geschlossene Spielstein-

*Nur Spielsteine ziehen, die mindestens eine freie Seite haben.*

*Mit jeder gewürfelten Zahl einen Spielstein ziehen. Jeder Stein darf gezogen werden. Steine müssen immer in Verbindung bleiben.*

*Mit einer Eins ein Feld vorrücken.*

*Mit Zwei, Drei oder Vier geradlinig über andere Spielsteine springen.*

*Mit einer Fünf oder Sechs darf man einmal rechtwinklig abbiegen.*



*Nur geschlossene  
Spielstein-Reihen  
überspringen.  
Jeden Würfel eines  
Wurfes nur einmal  
benutzen.*

*Für jeden nicht  
genutzten Würfel  
einen Taler an die  
Kasse zahlen.*

*Spielsteine, die den  
Startplatz verlassen  
haben, dürfen nicht  
wieder dorthin  
zurück.*

Reihen übersprungen werden, freie Felder dazwischen nicht.

Jeden Würfel eines Wurfes darf man nur einmal benutzen. Hat man zweimal (oder öfter) die gleiche Zahl, darf man damit ein und denselben Spielstein nicht hin- und wieder zurücksetzen. Die richtige Planung der Zugfolge ist also entscheidend (zwei Beispiele für gute Zugfolgen gibt es auf Seite 14).

Kann man nicht alle Würfel eines Wurfes einsetzen, zahlt man für jeden nicht genutzten Würfel einen Wüstentaler an die Kasse. Kann man gar nicht setzen, darf man noch einmal würfeln.

Sollte es einmal vorkommen, daß ein Spieler keine Wüstentaler mehr hat, gewährt die Kasse großzügig zinslosen Kredit, der am Schluß natürlich zurückgezahlt werden muß.

Tip eines erfahrenen Karawanenführers: *Hat man einen Stein bewegt, gibt man den entsprechenden Würfel am besten gleich an den nachfolgenden Spieler weiter.*

## *Wüstenstürme.*

### BESONDERHEITEN

*Die Zelte werden abgebrochen. Spielsteine, die den Startplatz verlassen haben, dürfen nicht wieder dorthin zurückgesetzt werden. Überqueren dürfen sie ihn allerdings noch. Der Spieler, dessen Spielstein als letzter den Startplatz verläßt, bekommt fünf Taler aus*



der Kasse (das ist nicht unbedingt derjenige, der den Spielstein hinausgezogen hat).

*Die Wüstenkarten.* In der Wüste können schon die kleinsten Dinge das Leben beeinflussen. Eine kleine Windrichtungsänderung kann bedeuten, daß man einem Sandsturm entgeht, und ein winziges Loch in der Wasserflasche ist eine Katastrophe. Die positiven bzw. negativen Werte auf den Wüstenkarten entsprechen diesen Ereignissen. Sicher fallen Ihnen noch andere ein. Die Werte der Wüstenkarten zählen in der Endabrechnung am Schluß mit.

Kommt man mit einem fremden Spielstein genau auf ein Feld mit Wüstenkarte, wird diese aufgedeckt. Und zwar so, daß keiner der anderen Mitspieler den Wert der Karte erkennen kann. Diese muß jetzt dem Besitzer angeboten werden, mit dessen Spielstein man dieses Feld erreicht hat. Will der Gefragte die Karte unbesehen haben, kriegt er sie. Ansonsten behält man sie.

„Das beste am Handeln ist das Feilschen“ sagt eine alte Karawanenführer-Weisheit. Je nach dem Wert der Karte wird man sie beim Anbieten mehr oder weniger schmackhaft machen. Dem anderen dabei Sand in die Augen zu streuen, ist selbstverständlich erlaubt ...; denn am Ende zählt die Wüstenkarte für den, der sie hat.

Kommt man mit einem eigenen Stein auf eine Wüstenkarte, nimmt man sie stillschweigend in seinen Vorrat auf.

*Der Spieler, dessen  
Spielstein als letzter  
den Start verläßt,  
bekommt fünf Taler.*

*Wüstenkarten  
aufdecken und dem  
Besitzer des Spiel-  
steins anbieten.*

*Um die Karte  
feilschen.*



*Für jede aufgedeckte  
Wüstenkarte gibt's  
einen Taler aus der  
Kasse.*

*Ist unter der Wüsten-  
karte eine verborgene  
Wasserquelle, gibt's  
zwei Taler dafür.*

*Wer den ersten  
Spielstein über die  
Schlucht setzt,  
bekommt fünf Taler.*

*Der Spieler, dessen  
Spielstein als letzter  
über die Schlucht  
gesetzt wird, zahlt  
fünf Taler.*

Wichtig: In beiden Fällen bekommt man einen Taler aus der Kasse. Da immer sechsmal gezogen wird, können auch mehrere Wüstenkarten erreicht werden, wofür man auch mit entsprechend vielen Wüstentalern belohnt wird.

*Weit und breit kein Wasser.* Entdeckt man unter der Wüstenkarte eine verborgene Wasserquelle, wird wie oben beschrieben gespielt. Aber dafür gibt es gleich zwei Wüstentaler aus der Kasse.

*Die Schlucht:* Wer den ersten Spielstein über die Schlucht in der Mitte des Spielbrettes setzt, bekommt fünf Taler aus der Kasse – egal, wem der Spielstein gehörte. Einen Stein, der einmal auf der anderen Seite war, darf man nicht wieder über die Schlucht ziehen oder zurücksetzen.

Der Spieler, dessen Spielstein als letzter über die Schlucht gesetzt wird, zahlt fünf Wüstentaler an die Kasse.

Übrigens: *Manchmal kommt es vor, daß das Spiel endet, bevor alle Steine über die Schlucht gezogen sind. Dann muß keiner etwas zahlen.*

## *Eine Fata Morgana?*

SPIEL ENDE

*Endlich, die rettende Oase.* Für den ersten Stein, der das Ziel erreicht, gibt's acht Wüstentaler aus der Kasse, für den zweiten sechs und für den dritten vier.





Diese Taler muß sich der Spieler, der am Zug war, mit dem Eigentümer des Spielsteins teilen. Ist man selbst der Eigentümer, sind alle Taler für einen selbst. Ein Stein, der im Ziel angekommen ist, darf nicht mehr bewegt werden. Der dritte Spielstein, der das Ziel erreicht, beendet das Spiel – egal, ob die drei Steine von einem oder von mehreren Spielern sind.

*Hat sich die weite Reise gelohnt?* Die Werte auf den Wüstenkarten und den -talern entsprechen Punkten. Jeder Spieler rechnet seine Punkte aus: Wüstenkarten mit positivem Wert und Punkte auf den Talern werden zusammengerechnet. Negative Werte auf den Wüstenkarten werden davon abgezogen.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat NOMADI gewonnen.

Viel Spaß.

## Im Wüstenfieber.

### NOMADI-SPIELTIPS

– Allein schafft es keiner: Helfen ist erlaubt. So kann man unerfahrenen NOMADI-Spielern z. B. zeigen, wie sie die Steine vielleicht noch besser setzen können.

– Die Wüstenkarten und Wüstentaler immer vor den neugierigen Blicken der anderen schützen.

– Wenn sich alle einig sind, kann das Spiel abgekürzt werden. Einfach vor Spielbeginn die bewegliche Oase auf einen beliebigen Platz hinter der

*Acht Taler für den ersten Stein, sechs für den zweiten und vier Taler für den dritten Stein.*

*Die Taler mit dem Eigentümer des Steins teilen.*

*Kommt der dritte Stein ins Ziel, ist das Spiel zu Ende.*

*Wüstenkarten mit positivem Wert und Taler zusammenrechnen.*

*Negative Werte davon abziehen.*

*Die höchste Punktzahl hat gewonnen.*



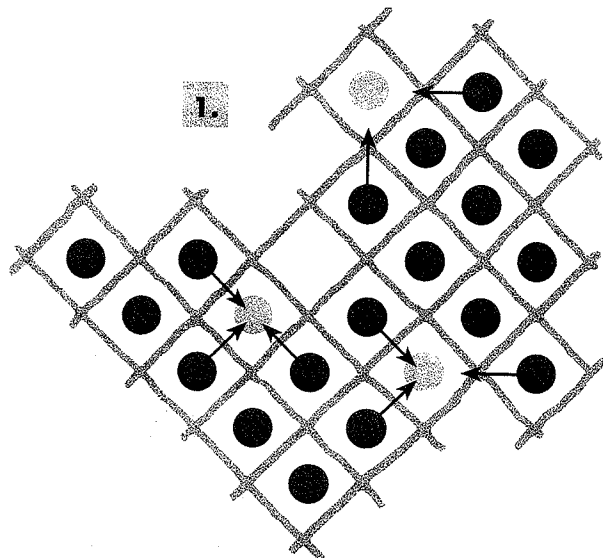
Schlucht legen, der schneller zu erreichen ist.

– Für Karawanenführer, die unterwegs noch ein paar gute Geschäfte machen wollen, gibt es folgende Spielvariante: Es wird genauso gespielt wie beschrieben. Zusätzlich darf aber mit anderen Spielern gehandelt werden. Man kann z. B. einen Spieler, der gerade am Zug ist, mit ein paar Talern aus dem eigenen Vorrat „anregen“, daß dieser die Steine so setzt, wie es für einen am besten ist. Etwa, damit man als letzter aus dem Startplatz gezogen wird, um dafür fünf Wüstentäler zu kassieren.

## Wege ohne Schatten.

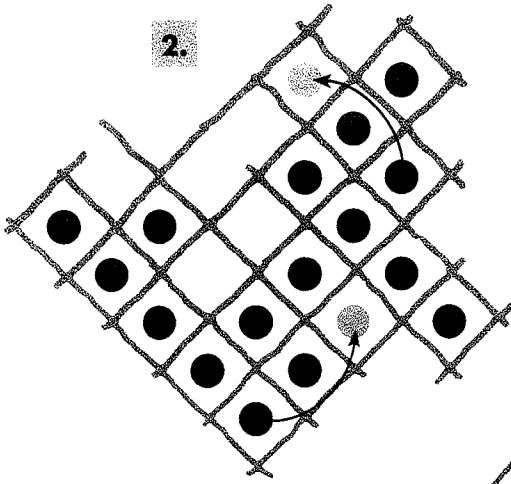
### NOMADI-ZUGBEISPIELE

Die orangefarbenen Punkte stellen jeweils das Ende eines Zuges dar.

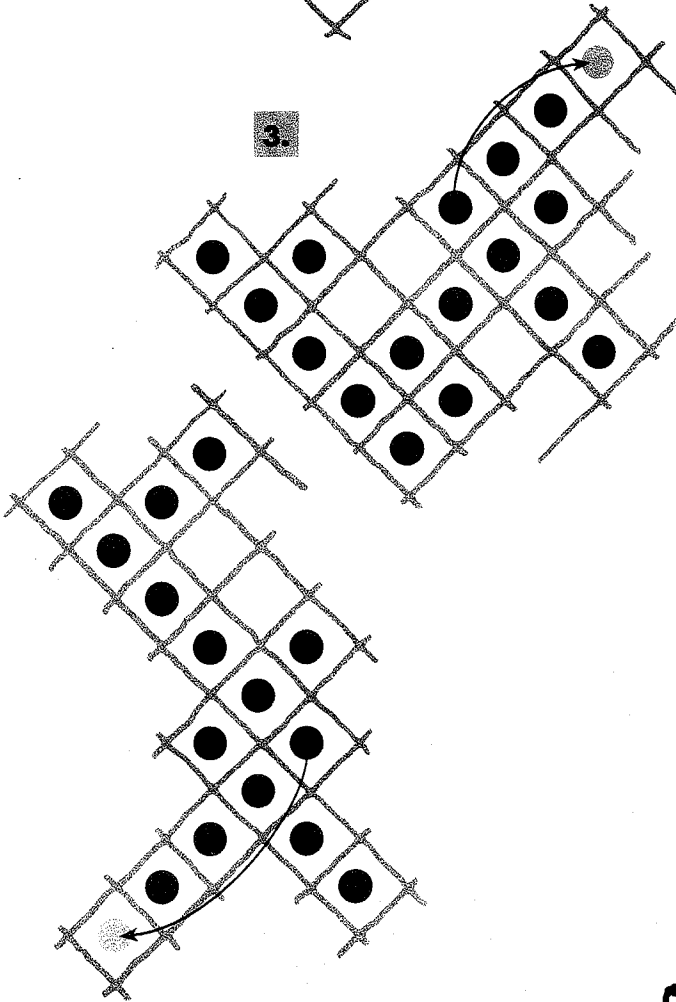


**1.** So kann mit einer  
Eins gezogen werden.  
Nur mit ihr kann  
auch ein Diagonalzug  
gemacht werden.





**2.** So zieht man mit einer Zwei: Sie überspringt einen anderen Stein.

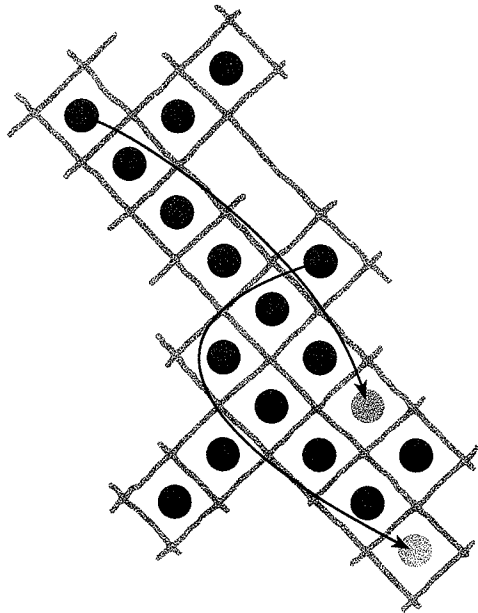
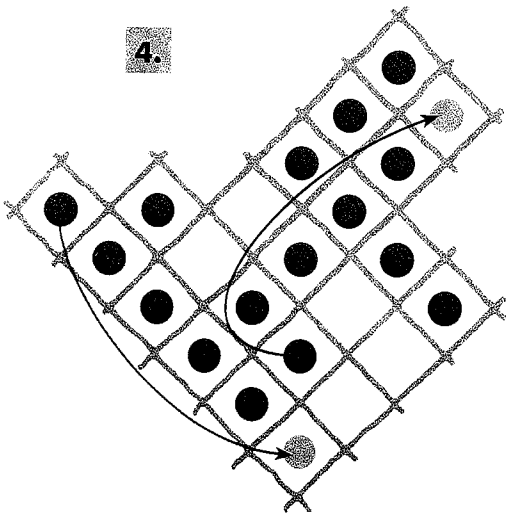


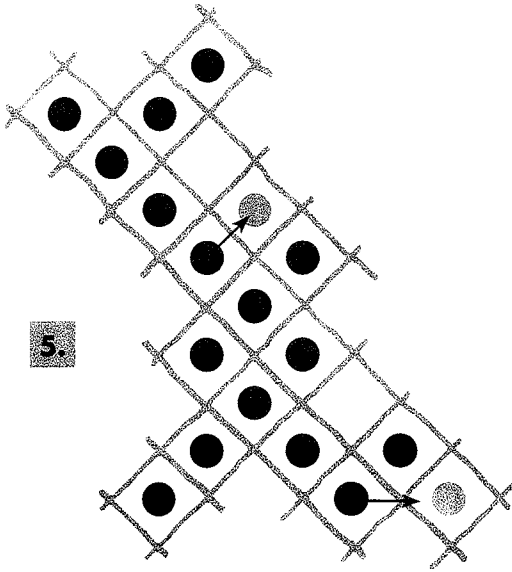
**3.** Die Drei überspringt zwei und die Vier drei Steine geradlinig.



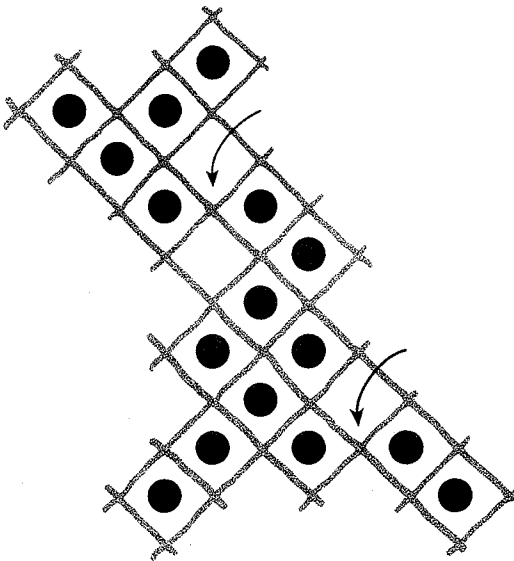
**4.** Mit einer Fünf  
über vier und mit  
einer Sechs über fünf  
Steine springen.  
Einmal rechtwinklig  
abbiegen ist erlaubt.  
Man kann aber auch  
geradlinig ziehen.

**4.**





5. So darf nicht gezogen werden, weil diese Züge zu Anordnungen der Spielsteine führen, die **nicht erlaubt** sind.

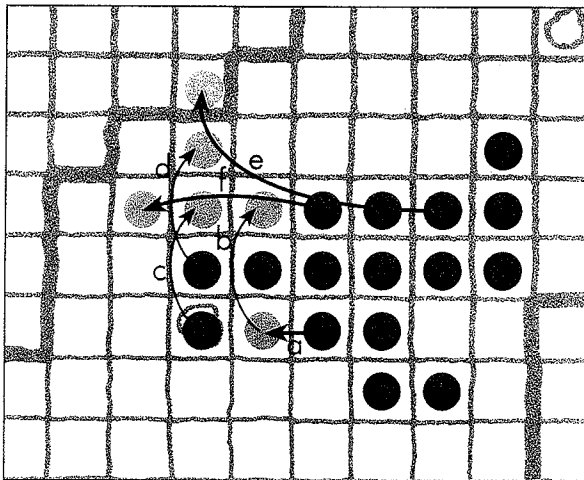


Die diagonalen Verbindungen (Pfeil) gelten als Unterbrechungen und sind deshalb **nicht erlaubt**.



## 6. So kann eine gute Zugfolge aussehen.

Folgende Zahlen wurden gewürfelt:

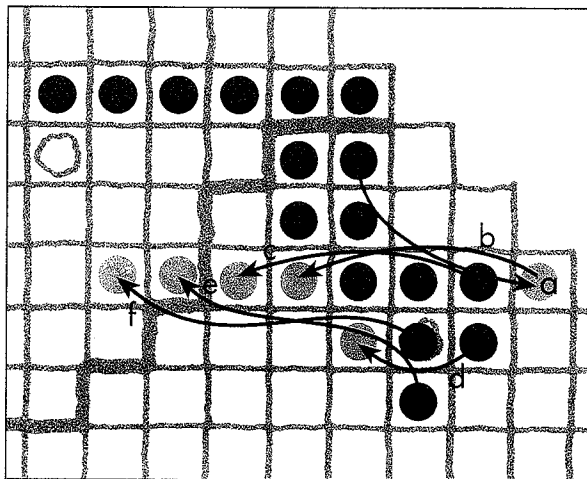


Mögliche Lösung:



## Oder

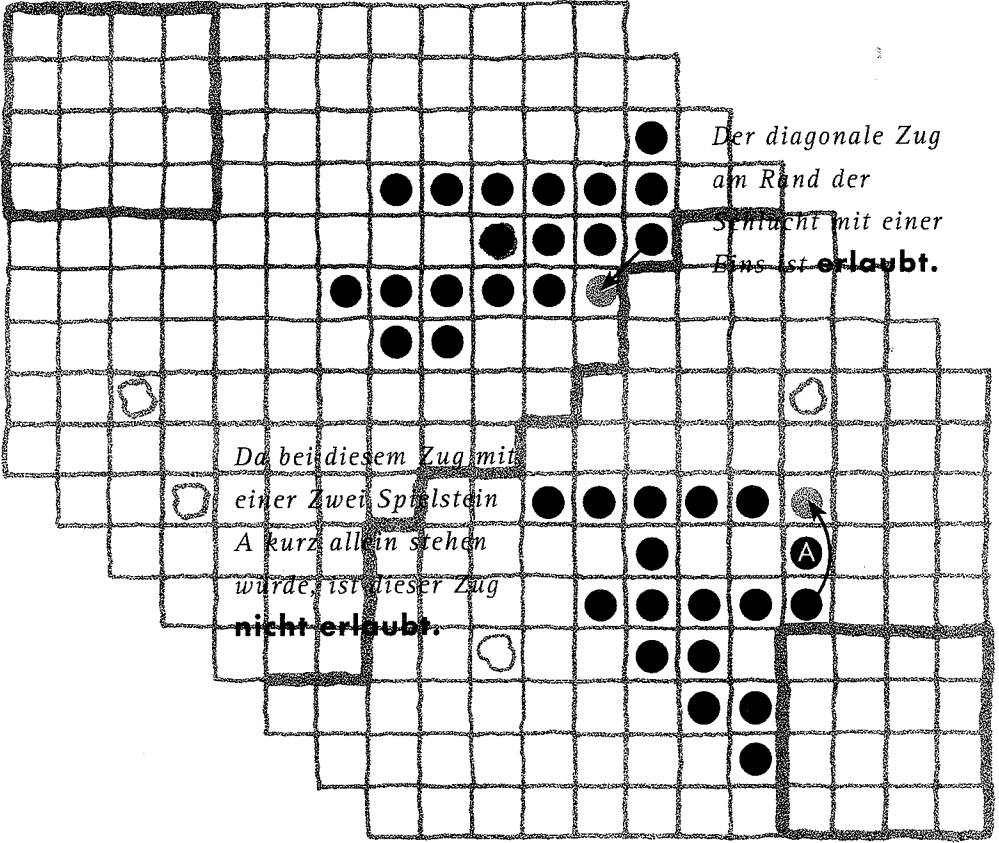
Folgende Zahlen wurden gewürfelt:



Mögliche Lösung:



## 7. Worauf man außerdem noch achten muß.



## Wir geben Ihnen eine Antwort!

EIN SERVICE VON BLATZ

Sie haben etwas nicht verstanden? Dann fragen Sie uns. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an Blatz Spiele, Postfach 47 04 37, 12313 Berlin schicken. Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig.



*Spiele erleben*



**BLATZ**