

Oklahoma Boomers

MARTYA F

Den 23. April 1889

Gestern war der Oklahoma Land Run. Tausende Leute schwärmen (auch Boomers genannt) über die Prärie um sich ein Grundstück zu sichern. An einem Tag entstanden komplette (Zelt) Städte und viele "Homesteads" (ein eigenes Grundstück zum nutzen und wohnen).

Heute ist noch immer Chaos und es wird noch eine Weile dauern bis Ruhe einkehrt. An viele Stellen wird gearbeitet: 'Brunnen werden gegraben und neue Zäune oder Häuser gebaut'.

Aber nicht überall. Einige Boomers streiten sich um Grundstücke. Wer war als erster da? Und wo genau liegen die Grenzen?

Spielziel

Sie leiten eine Familie von Boomern. Ihre Boomer wollen allen ein eigenes Homestead haben. Am liebsten so Groß wie möglich.

Der Spieler der am Ende des Spiels den größten Teil des Spielbretts besitzt, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Spielen Sie Oklahoma Boomers das erste Mal? Bauen Sie dann bitte das Spielfeld auf, wie in der Startaufstellung hierneben abgebildet wird.

Ein Spieler wählt seine Farbe, der andere Spieler fängt an.

Spielablauf

In seinem Zug:

- Muss der Spieler einen seiner Boomer versetzen und
- Darf der Spieler anschließend Grenzsteine platzieren

Danach ist der andere Spieler an der Reihe.

Inhalt

6 Boomer
(3 pro Farbe)



40 Grenzsteine



5 Silberminen



15 Eisenbahnstäbchen



Vorbereitung - Startaufstellung



Boomer versetzen

Der Spieler, der am Zug ist, **muss** einen seiner Boomer versetzen.

Der Boomer darf nur in einer gerade Linie Waagrecht oder Senkrecht versetzt werden (ohne abzuknicken).

Der Boomer darf nicht über andere Boomer oder Grenzsteine hinweg springen.

Alle Felder zwischen Anfang und Endpunkt müssen leer sein.

Ein Boomer darf sein Zug nicht enden auf ein Feld mit ein Grenzstein oder ein Boomer da drauf.

Ein erschöpfter Boomer darf nicht mehr versetzt werden (Siehe auch: Erschöpfte Boomer).

Aktiver Boomer

Der in einem Zug versetzte Boomer ist bis zum Ende dieses Spielzugs der aktive Boomer.

Boomer versetzen – Boomer A von Blau darf auf einen der Felder versetzt werden wo ein transparenter blauer Boomer abgebildet ist.



Grenzsteine platzieren

Nachdem ein Spieler einen Boomer versetzt hat, darf er 1 oder 2 Grenzsteine platzieren. Das ist aber keine Pflicht!

Grenzsteine können nur auf Feldern platziert werden die erreichbar sind für den **aktiven** Boomer **UND** einen Boomer des Gegners. Anders gesagt: Grenzsteine können nur auf Feldern platziert werden, wo beide Boomer auf einander treffen würden, indem sie auf einander zubewegen.

Ein Grenzstein kann nur dann platziert werden, wenn alle Felder zwischen beiden Boomern und der (geplante) Position des Grenzsteins leer sind.

Der Spieler der an der Reihe ist, wählt selbst ein gegnerischen Boomer aus den er "nutzt" um einen Grenzstein zu platzieren.

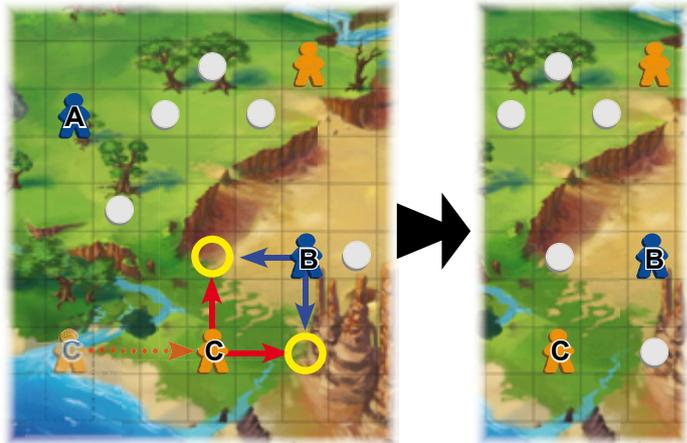
Falls ein Spieler Grenzsteine platziert, muss er beide Markierungssteine setzen. Es kann passieren dass nur einer der beiden Grenzsteine platziert werden kann (vor allem später im Spiel). In dem Fall wird der zweite Grenzstein nicht platziert.

Der aktive Boomer kann nie einen Boomer aus der gleiche Reihe oder Spalte nutzen zum platzieren der Grenzsteine.

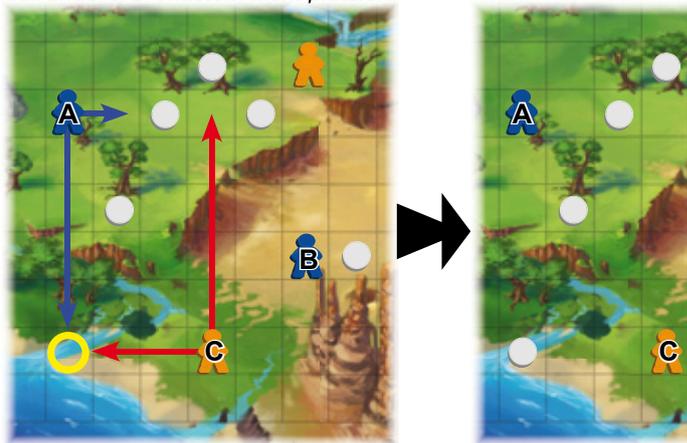
Grenzsteine platzieren - Blau hat Boomer E versetzt, kann aber Boomer F nicht nutzen zum platzieren der Grenzsteine.



Grenzsteine platzieren – Orange hat Boomer C versetzt und entscheidet sich Boomer B von Blau zu "nutzen" zum platzieren der Grenzsteine. Die Grenzsteine werden auf die Feldern mit ein gelbem Kreis platziert.



Grenzsteine platzieren - Orange könnte auch Boomer A von Blau nutzen. In dem Fall wurde 1 Grenzstein platziert auf das Feld mit dem gelbem Kreis. Weil der geplante Position der neue Grenzstein und zwischen Boomern A ein Grenzstein liegt, wurde der andere Grenzstein nicht platziert.



Homesteads

Abgeschlossene Gebiete

Ein Kette von Grenzsteine auf dem Spielbrett bildet eine Grenze. Im Laufe des Spiels bilden die Grenzen abgeschlossene Gebiete. Ein Gebiet gilt als abgeschlossen, sobald es nicht mehr möglich ist einen Boomer von diesem Teil des Spielbretts in einen anderen Teil des Spielbretts zu versetzen.

Erschöpfte Boomer

Sobald nur noch ein Boomer in einem abgeschlossenen Gebiet steht, zählt dieses Gebiet als Homestead. Der Boomer in diesem Gebiet ist fertig mit seine Arbeit. Und erschöpft.

Sobald nur noch Boomer einer Farbe in einem abgeschlossenen Gebiet stehen, zählt dieses Gebiet als Homestead. Diese Boomer sind ebenfalls erschöpft.

Erschöpfte Boomer dürfen nicht mehr versetzt werden.

Abgeschlossene Gebiete und erschöpfte Boomer

Boomer C von Blau steht in einem abgeschlossenen Gebiet. Boomer E und F von Orange stehen ebenfalls in einem abgeschlossenen Gebiet. Al diese Boomer sind erschöpft und dürfen nicht mehr bewegt werden.



Spielende

Das Spiel endet, sobald der Spieler, der an der Reihe ist, keinen seiner Boomer mehr versetzen kann.

Das ist fast immer der Fall weil alle seine Boomer erschöpft sind und ihre eigene Homestead haben.

Nur im Sonderfall endet das Spiel, falls der Spieler der an der Reihe ist, seine nicht-erschöpften Boomer(s) nicht versetzen kann.

Wertung

Am ende des Spiels wird gewertet. Sieger ist der Spieler mit der höchste Punktzahl.

Jedes Feld in einem Homestead bringt 1 Punkt für den Spieler dessen Boomer in diesem Gebiet steht. Felder mit Boomer bringen Punkte. Felde mit Grenzstein bringen keine Punkte.

Steht in einem abgeschlossenen Gebiet kein Boomer, wird das Gebiet nicht gewertet.

In dem Sonderfall das nicht-erschöpfte Boomer beider Spieler in ein abgeschlossenes Gebiet stehen, wird das Gebiet nicht gewertet.

Wertung

Blau hat: 39 Punkte (Boomer A und B) + 2 Punkte (Boomer C). Total: 41 Punkte.

Orange hat: 11 Punkte (Boomer D) + 20 Punkte (Boomer E) + 19 (Boomer F). Total: 50 Punkte.
Orange hat gewonnen.



Fortgeschrittene

Fortgeschrittene spielen nicht nach der Startaufstellung, sondern platzieren am Anfang selbst die Grenzsteine und Boomer auf dem Spielbrett.

Bei der Vorbereitung gilt diese Reihenfolge:

- Spieler A platziert einen Grenzstein.
- Spieler B platziert einen Grenzstein.
- Spieler A platziert einen Grenzstein.

- Spieler B stellt einen seiner Boomer auf.
- Spieler A stellt **zwei** seiner Boomer auf.
- Spieler B stellt **zwei** seiner Boomer auf.
- Spieler A stellt seinen letzten Boomer auf.

Spieler A fängt an zu spielen.

Erweiterung - Santa Fe Railroad

In dieser Variante von Oklahoma Boomers beeinflusst der Santa Fe Railroad die Wertung.

Vorbereitung

Lege die Eisenbahnstäbchen auf die Linien des Spielbrettes. Und zwar so, das die Eisenbahn an zwei oder mehr Seiten des Spielfeldes endet.

Spielablauf

Während des Spiels spielt die Eisenbahn keine Rolle. Boomer können die Eisenbahn überqueren als ob sie nicht da wäre.

Hinweis: Die Eisenbahn kann nie genutzt werden um ein Gebiet abzuschließen oder um eine Homestead zu bilden.

Wertung

Falls am Ende des Spiels eine Homestead durch die Eisenbahn in zwei oder mehrere Sektionen verteilt wird, wird nur eine Sektion davon gewertet.

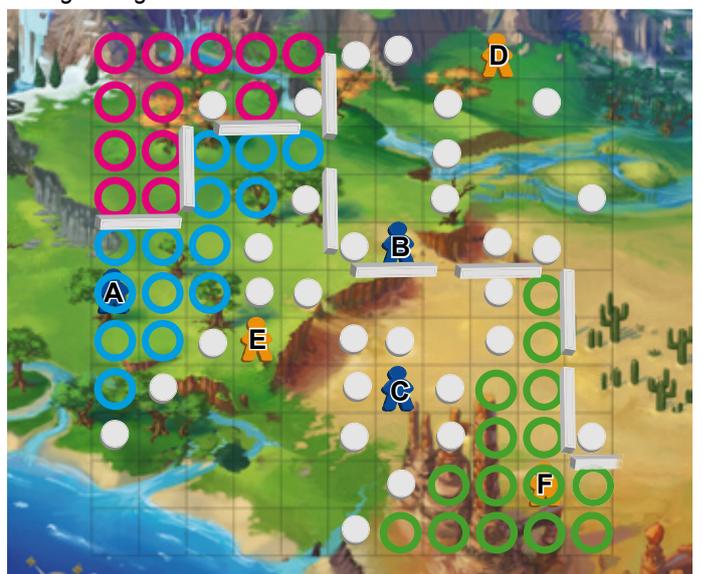
Falls zwei oder drei Boomer in dieser Homestead stehen, werden zwei respektive drei Sektionen gewertet.

Es ist egal wo die Boomer stehen. Die Spieler wählen selbst welche Sektionen gewertet werden.

Wertung Santa Fe Railroad

Blau hat: 12 + 14 Punkte (Boomer A und B) + 2 Punkte (Boomer C). Total: 28 Punkte.

Orange hat: 11 Punkte (Boomer D) + 20 Punkte (Boomer E) + 15 Punkte (Boomer F). Total: 50 Punkte.
Orange hat gewonnen.



Erweiterung - Silberminen

In diese Variante von Oklahoma Boomers spielen die Silberminen eine Rolle während dem Spiel und bei der Wertung.

Vorbereitung

Platziere 3 bis 5 Silberminen auf dem Spielbrett.

Es werden keine Grenzsteine platziert während die Vorbereitung.

Spielablauf

Während des Spiels können Boomer die Silberminen überqueren als ob sie nicht da wären.

Ein Boomer darf nicht versetzt werden nach ein Feld wo ein Silbermine liegt.

Es ist nicht erlaubt auf einem Feld mit einer Silbermine einen Grenzstein zu platzieren.

Silberminen zählen nicht als Grenzsteine und können deswegen nicht genutzt werden um ein Gebiet abzuschließen und eine Homestead zu bilden.

Wertung

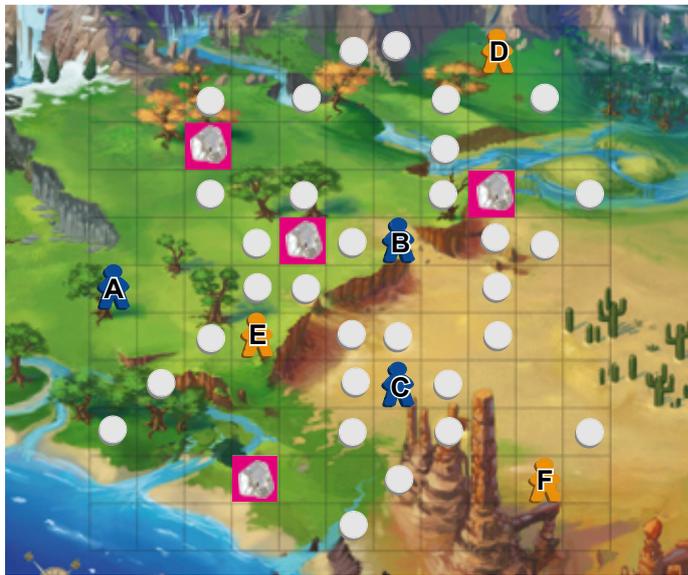
Am Ende des Spiels bekommt jeder Spieler 10 Punkte für jede Silbermine innerhalb seine Homesteads.

Silberminen - Wertung

Blau hat: 49 Punkte (Boomer A und B plus eine Silbermine) + 2 Punkte (Boomer C). Total: 51 Punkte.

Orange hat: 21 Punkte (Boomer D plus eine Silbermine) + 30 Punkte (Boomer E plus eine Silbermine) + 19 (Boomer F). Total: 70 Punkte.

Orange hat gewonnen.



Historischer Kontext

Landschaft

Die Landschaft auf dem Spielplan basiert auf der Fantasie der Illustratoren. In Wahrheit lebten viele Boomer im Mittelteil der Prärie, ohne Berg oder See zu sehen.

Land Run of 1889

“Runs” wie dieser in Oklahoma bedeuteten für viele Boomer eine Chance um erneut an zu fangen und preiswert Land zu erwerben.

Es bedeutete auch harte Arbeit und Durchhaltevermögen. Ein Boomer durfte nämlich nur dann sein Grundstück behalten, wenn er innerhalb von fünf Jahren das Land verbesserte und ein Haus baute. Im Endeffekt gelang dass nur einem von fünf Boomer.

Für die “American Indians” bedeuteten die “land runs” aber etwas ganz anderes. Es war deren Land, welches Sie für wenig Geld hätten verkaufen müssen. Die Indianer fürchteten noch mehr Land zu verlieren.

Die Boomers übten stets mehr Druck auf die Behörden aus und letztendlich wurden Verträge mit Indianer abgeschlossen in dem jeder Indian sein eigenes Grundstück haben konnte. Der Rest des Gebietes wurde eröffnet für Boomer. Indianer die nicht auf ein Grundstück leben wollten endeten in einer der Reservaten in Oklahoma.

Martyn F bedankt sich bei: Anne, Bart, Bert, Els, Erwin, Floris, Fred, Jeroen, Jon, Joost, Martin, Melanie, Noline, Niek, Nienke, Oliver, Raldi, Ralf, Roderik, Söhnke und anderen fürs playtesting.

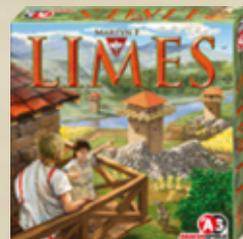
Und bei Paul DeStefano “Geosphere”, Rob Bakker, Fred William und Randall Peek für deren Hilfe bei der Suche nach ein passendes Thema.

Spezieller Dank an: Maartje, Alina, Carly und Toco “Tocoking”.

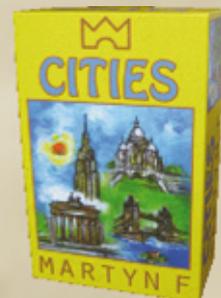
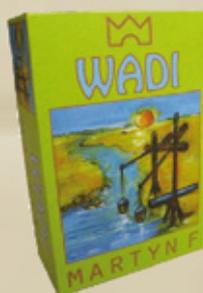
Andere Spiele von Martyn F

Limes

Limes (2014) ist ein schnelles, taktisches Lege- und Setzspiel, das man in etwa 15 bis 30 Minuten spielen kann. Es basiert sich auf Cities das in die Empfehlungsliste “Spiel des Jahres 2009” aufgenommen wurde und für den Niederländischen Spiele Preis 2009 nominiert wurde.



Mehr Info: www.martynf.com/de



©2014 Martyn F - All rights reserved.
Martyn F - Morion 51
5912 PX Venlo - Holland
games@martynf.com
www.martynf.com/de



Erstickungsgefahr! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet: Verschluckbare Kleinteile.