

---

**Oase**  
**Oasis**  
**Oase**  
**Oasi**  
**Oasis**

11. Les deux cartes universelles (Joker) peuvent être utilisées à la place d'une carte à tirer du tas.
  - a) Le joueur peut la mettre contre la carte précédemment ajoutée ou
  - b) la mettre sur la carte se trouvant déjà à cet endroit.

Il jugera à propos de s'en servir si l'on

- a) lui a barré le chemin ou
- b) qu'il court le risque de ne pas atteindre sa tente au moyen des cartes tirées ou
- c) pour créer une meilleure position de départ.

Mais il n'est pas admis de jouer les deux Jokers immédiatement l'un après l'autre. Entre-temps, au moins une carte doit être tirée ou le pion doit avancer d'un point.

12. Celui qui, en ajoutant ses cartes, tombe sur le chemin d'un participant peut suivre ce chemin en avançant son pion d'un point chaque fois que c'est son tour.
13. Celui qui arrive le premier à poser son pion sur l'illustration de la tente de sa couleur, est vainqueur.

## Oase

### Spelregels

1. De 4 kaarten met plaatjes van de oase, verschillend gekleurde startpunten en verschillend gekleurde tijdwijzers worden midden op tafel gelegd. Daarbij moet erop gelet worden, dat een sluitend beeld wordt gemaakt. Dat gebeurt, als het meertje in het midden ligt en als schuins tegenover elk startpunt een tijdwijzer in dezelfde kleur ligt.

2. De pionnetjes worden op de gekleurde startpunten gezet, elk op de overeenkomstige kleur (rood op rood enz.).
3. Elke speler krijgt als jokers twee kaarten, waarop een wegstap met een gele punt in het midden.
4. Alle overblijvende kaarten worden geschud en op een stapel met de rug naar boven op tafel gelegd.
5. Er wordt geloot, wie mag beginnen.
6. De eerste speler neemt een kaart van de stapel en legt hem zo naast de kaart waarop zijn pion staat, dat een aan elkaar passende weg ontstaat. Tegelijkertijd zet hij de pion op de eerste (of enige) gele punt op deze kaart. De spelers doen elk op hun beurt hetzelfde.
7. Bij de volgende beurt kan een speler uit twee mogelijkheden kiezen:
  - a) Als zijn pion op de kaart, waarop hij al staat, nog een of meer punten voor de boeg heeft, moet hij de pion steeds één punt verder zetten.
  - b) Als zijn pion op de enige of de laatste punt van het kaartje staat, neemt hij een nieuwe kaart van de stapel en legt die weer zo bij de vorige aan, dat een ononderbroken weg ontstaat; dan zet hij zijn pion weer op de eerste (of enige) stip van deze kaart.
8. Een kaart, waarop de weg in een vork uitloopt, mag naar 2 kanten aangelegd worden. Daarbij moet erop gelet worden, dat de volgende kaart aangelegd wordt aan de kant, waar de rode pijl staat.
9. De kaarten met de rennende kameel helpen de speler bijzonder snel vooruit. Ze moeten zo aangelegd worden, dat de kameel dezelfde kant uitloopt als de speler. Daarna mag hij direct een tweede kaart nemen en aanleggen.

10. Als een speler een kaart krijgt, die hem

- a) meer dan 5 kaarten van de oase wegvoert, of
- b) het doel niet laat bereiken,

kan hij deze kaart weigeren. Hij legt hem met de rug naar boven naast de stapel kaarten, maar mag dan geen andere kaart nemen. De zo weggelegde kaarten komen weer in het spel als de eerste stapel op is, zonder dat het spel afgelopen is.

11. De twee jokers mag de speler, in plaats van een kaart van de stapel te nemen,

- a) bij de laatst gelegde kaart aanleggen of
- b) op de hier al liggende kaart leggen.

Dit zal nodig zijn, wanneer

- a) zijn weg versperd is of
- b) het risico bestaat dat hij zijn tent met de al genomen kaarten niet bereikt, of
- c) hij een gunstiger uitgangspositie voor zijn verdere terugweg zoekt.

Het is niet toegestaan om beide jokers direct na elkaar in het spel te brengen. Daartussen moet minstens een kaart van de stapel genomen worden of het pionnetje een punt verder gezet zijn.

12. Wie bij het aanleggen van zijn kaarten op de weg van een andere speler komt, mag deze gebruiken door zijn pionnetje bij elke beurt een punt verder te zetten.

13. Wie het eerst zijn pion op de afbeelding met een tent van dezelfde kleur kan zetten, is winnaar.

## Oasi

### Regole del gioco

1. Le quattro carte con la figura dell'oasi, dei diversi punti di partenza e delle coloratissime tende vengono messe nel centro del tavolo. Occorre far attenzione che le varie parti del quadro siano ben sistemate. Questo si verifica quando il lago si trova nel centro ed ogni punto di partenza risulta contrapposto in diagonale alla tenda dello stesso colore.
2. Le figurine si mettono sui punti di partenza di colore uguale: rosso su rosso, blu su blu e così via.
3. Ogni giocatore riceve due carte jolly raffigurato da un incrocio di vie con un punto giallo nel mezzo.
4. Tutte le altre carte vengono mischiate e messe in un mazzo coperto, al centro del tavolo.
5. Si sorteggia chi comincia il gioco.
6. Il primo giocatore prende una carta dal mazzo centrale e la mette accanto alla sua figurina in modo che risulti un proseguimento della via. Contemporaneamente mette la figurina sul primo (o sull'unico) punto giallo di questa carta. Gli altri giocatori fanno lo stesso, a turno.
7. Appena un giocatore è nuovamente di turno ha due possibilità:
  - a) se la sua figurina sulla carta precedentemente occupata ha davanti a sé un punto o più punti, deve spostarla di un punto avanti,
  - b) se la sua figurina si trova sull'unico punto o sull'ultimo della carta, il giocatore prende una carta dal mazzo, la mette in modo da coprire le vie e muove la figurina sull'unico punto o su uno dei punti di questa carta.