

## BEVEZETŐ

Öt beduin törzs teleszik le az elhagyott sivatagban. Karavánokat szerveznek, vízforrás után kutatnak, oázisokat kötnek össze, jobban behálózva a kietlen vidéket.

Ezekért a tevékenységekért pontokat lehet szerezni.

## TARTOZÉKOK

• **Játéktér:** A játéktér egy sivatagot ábrázol, melyet hegyvonulatok vesznek körbe, és a közepén is egy hegység húzódik. 4 vagy 5 játékos esetén a teljes táblát kell használni, míg 2 vagy 3 játékos esetén a tábla kisebb, **fehér** vonallal elkülönített szakaszát nem kell használni.

• **Színes tevék:** 34 műanyag tevét láthatunk, öt különböző színben. A tevék színe nincs összefüggésben a játékosok színével.



színes tevék



lovakok

• **Lovasok:** Az öt különböző színben hat-hat lovas van a dobozban. A lovasokat a tevékre rakva látható, hogy melyik játékos irányítja a karavánt.

• **Szürke tevék:** Öt szürke tevét is láthatunk. Minden játékos egyet a saját lovasai közül egy ilyen szürke tevére helyez, hogy mindenki tudja, melyik szín melyik játékoshoz tartozik.

szürke tevé



oázis

• **Oázisok:** Az öt műanyag pálmafával tudjuk jelölni a sivatagban kialakult oázisokat. A játékosok pontokat kaphatnak, ha a karavánjukat összekötik az oázisokkal.

vízforrásjelzők



• **Vízforrásjelzők:** 15-15 darab egyes, kettes és hármas vízforrásjelző van. Ezek jelzik a sivatagban található forrásokat. Ha egy játékos a tevéjével olyan mezőre ér, amin van ilyen jelző, azt megkapja.

• **Oázis pontjelző:** 20 db ötpontos jelző, amelyet akkor kaphat meg egy játékos, ha tevéjével az oázissal szomszédos területre lép.

oázis pontjelzők



• **Területpont jelző:** 10 db tízpontos jelző, amelyek a végső pontszámításban megmutatják, hogy a sivatagnak melyik játékos mekkora területét tudta lezárni.

területpont jelzők



• **Karavánpont jelző:** 5 db tízpontos jelző, a tevék színeiben, amelyeket a játék végén az kap, akinek a leghosszabb abból a színből a karavánja. Az ötpontos jelzőket döntetlen állás esetén kapják az egyenlőségben érintett játékosok.

karavánpont jelzők



*Megjegyzés: Minden játékos az öt különböző színű lovas valamelyikét használja. Ez a szín eltér a tevék színétől,*

*és segít megkülönböztetni, hogy melyik karavánt melyik játékos irányítja.*

## KEZDÉS

1. A legfiatalabb játékos kezdheti a játékot, a többiekre az óramutató járásának irányában kerül sor.
2. Minden játékos kap a) hat azonos színű lovas, b) öt különböző színű tevét, c) egy szürke tevét.
3. Minden játékos ültesse fel a lovasait az öt színes, és az egy szürke tevéjére. Az öt különböző színű tevé a karavánvezetőket fogja jelölni, míg a szürke tevék a játékos színét mutatja a többieknek, ezt mindenki helyezze maga elé.

*Kivétel: Öt játékos esetén minden játékos eltávolít egy karavánvezetőt, mindenki más színből, így minden játékosnak négy karavánvezetője lesz.*

4. Minden nem használt tevét szín szerint tegyük félre, közel a játéktérhez.

*Kivétel: Két játékos esetén minden egyes színből távolítsunk el tíz tevét, három játékos esetén pedig ötöt.*

5. Az öt műanyag pálmafát helyezzék fel tetszőlegesen a hét kijelölt terület valamelyikére a játéktéren. Két vagy három játékos esetén csak 6 olyan terület van, ahova fel lehet rakni a fákat.

6. Ezután keverjétek össze a vízforrásjelzőket, majd képpel felfelé, véletlenszerűen helyezték fel a kékre színezett területekre. A szabadon hagyott pálmafa-területekre is fel **kell** rakni vízforrásjelzőket.

Két vagy három játékos esetén a maradék jelzőket nem kell használni.

7. A maradék jelzőket helyezték a játéktér közé-  
lébe.

## A JÁTÉK MENETE

Első lépésként minden játékos helyezze fel a karaván-  
vezetőit, ahogy azt majd a Karavánvezetők elhelyezése  
résznél olvashatjátok. Miután ezzel végeztetek, a játék  
lényege, a karavánfejlesztés következik, fel lehet helyezni  
a tevéket; ezekről a Karavánfejlesztés és a Tevék fel-  
helyezése részknél olvashattok.

## KARAVÁNVEZETŐK ELHELYEZÉSE

Az óramutató járásával megegyező irányban, az első  
játékosal kezdődően, minden játékos **felrakja** egy  
karavánvezetőjét a játéktéren lévő szabad mezők egyi-  
kére. Bizonyos mezőkre azonban nem rakhatja fel:

- Olyan mezőre, melyen vízforrás vagy oázis, vagy  
amelyen már másik karavánvezető van.
- Olyan mezőre, mely szomszédos egy oázissal vagy  
más karavánvezetővel (még akkor sem, ha a saját  
karavánvezetőnkéről van szó).

Ezen kívül, de ez csak a karavánvezetők felhelyezésé-  
nek legelső körére vonatkozik, a játékosok nem rak-  
hatnak fel olyan színű tevéen tevelő lovas, amelyet  
már egy másik játékos felrakott a játéktérre.

Ezt a metódust követve, az óramutató járásával meg-  
egyező irányba haladva, minden játékosnak egyesével  
fel kell helyeznie az összes karavánvezetőjét a játéktérre.  
Miután ez megtörtént, kezdődhet a játék.

*Tipp: A karavánvezetők elhelyezése kulcsfontossággal bír a  
játék további menetében és sikerében. Ezért az első játékban  
próbáljátok meg nagyjából ugyanolyan távolságban elhe-  
lyezni a karavánvezetőket, távolabb a többiek karavánve-  
zetőitől.*

## KARAVÁNFEJLESZTÉS

Miután a karavánvezetőket elhelyezték a játéktéren,  
a játék fő szakasza elkezdődhet. Az első játékosról  
kezdve, aztán az óramutató járásával megegyező  
irányban, minden játékosnak egyesével fel kell he-  
lyeznie két lovas nélküli tevé a játéktérre. Ilyen  
módon mindegyik játékos láncolatot tud létrehozni  
azonos színű tevéiből. Minden egyes karavánt a já-  
tékos karavánvezetőjéhez kell csatolni, aki ugyanilyen  
színű tevéen tevel.

*Példa: A zöld játékos úgy dönt, hogy a sárga karavánját  
fogja fejleszteni, így kivisz két tevét a sárga tevekupacból,  
és egyesével felhelyezi a sárga tevéen ülő, zöld karavánve-  
zetője mögé.*

Minden játékos megpróbálhatja fejleszteni karavánja-  
it, hogy pontot szerezzék értük. Pontot lehet szerezni,  
ha egy teve forráshelyre vagy oázis mellé kerül, lezár  
egy területet, vagy ha létrejön a leghosszabb karaván  
egy adott színből. A játék akkor ér véget, ha egy szín-  
ből az utolsó tevét is felhelyezik.

## TEVÉK FELHELYETÉSE

Minden játékos a saját körében két tevét vehet el a  
tevekupacokból, és egyesével felrakhatja üres terület-  
re, vagy olyan területre, ahol forrás van. A két kivá-  
lasztott teve lehet azonos, de különböző színű is.

*Kivétel: A játékban a legelső tevéfelhelyezéskor az első  
két játékos csak egy-egy tevét tehet a játékba. Két játékos  
játékos esetén ez a szabály csak az első játékosra vonat-  
kozik.*

A tevék felhelyezésekor a következőket kell figyelembe ven-  
ni:

- Egy tevét csak a vele azonos színű, azonos játékos-  
hoz tartozó teve mögé lehet helyezni (vagyis egy  
hasonló színű tevékből álló karavánhoz kell kap-  
csolni, amit a játékos karavánvezetője vezet).

*Azaz egy lilá tevét csak olyan játékban lévő lila teve  
mellé lehet helyezni, melyet ugyanaz a játékos irányít.  
Vagyis minden játékos csak egy karavánt irányíthat  
azonos színből.*

- Egy teve nem helyezhető fel egy más játékos által  
irányított, ugyanolyan színű tevekaván mellé.
- Különböző színű tevék kerülhetnek egymás mellé,  
nem számít, hogy ki irányítja karavánjaikat.







*Példa: A fentebb látható ábrán a zöld játékos úgy dönt, hogy két sárga tevét játszik ki. Az első teve esetén az X-szel jelölt területek jöhetnek szóba, ami 9 lehetőséget jelent. A !-el jelölt területekre nem rakhatja a tevéit, mert a kék játékos sárga tevéi mellé nem kerülhetnek a saját tevéi. A játékos úgy dönt, hogy az egyik tevéjét a 3-as pontértékű forrás mellé rakja, a másikat pedig egygel lejjebb, így a karavánját összekötötte az oázissal.*

## VÍZFORRÁS BIRTOKLÁSA

Ha egy játékos a tevéjét egy (1, 2 vagy 3 pontos) **forrásjelzőre** rakja, akkor a jelzőt megkapja, és képpel lefelé maga elé helyezi.

## OÁZISOK ÖSSZEKÖTÉSE

Ha egy játékos a tevéjét egy oázis (pálmafa) mellett hat terület egyikére helyezi, akkor kap egy oázis pontjelzőt (5 pont), és maga elé helyezi.

- Ha egy játékos ugyanazon karaván tevéjét ugyanazon oázis mellé helyezi, azért nem kap újabb oázis pontjelzőt. Egy karaván oázisonként csak egy oázisjelzőt kaphat. Ugyanakkor ugyanaz a karaván több oázist is összeköthet, illetve ugyanahhoz az oázishoz egy játékos több karavánja is hozzákapcsolódhat, és ezekben az esetekben oázisjelző jár a játékosnak.
- Egy oázishoz több játékos karavánja is kapcsolódhat, ha ezzel nem hájgák át azt a szabályt, hogy egyazon színű karavánok tevéi nem kerülhetnek egymás mellé. Ilyen esetben mindne játékos megkapja az oázis pontjelzőt.



*Példa: A fenti ábrán láthatjuk, hogy a piros játékos nem kötheti össze a zöld karavánját az oázissal, mert tevéje egy másik játékos ugyanolyan színű karavánjához érne. Ugyanakkor a lila karavánját összekapcsolhatja az oázissal.*

*Tipp: Figyeld az ellenfél karavánjaira, mert elvághatnak az oázisoktól! Sose felejsd el, hogy két ugyanolyan színű karaván tevéi nem lehetnek egymás mellett.*

## TERÜLETEK LEZÁRÁSA

Ha egy játékosnak sikerül egy vagy több mezőt egyazon karavánnal elkerítenie, akkor azt a területet az a játékos birtokolja. E tekintetben a következő szabályokat vegyük figyelembe:

- Egy játékos egyazon színű karavánja és a játéktér szélén és közepén húzódó hegységek segítségével elkeríthet egy területet, amennyiben a tevéi összefüggő láncot alkotnak úgy, hogy nem marad ki üres mező a láncolatból. Természetesen van lehetőség területek lezárására akkor is, ha ezt nem a játéktér szélének segítségével tesszük, ebben az esetben a karavánnak magának kell összefüggő gyűrűt alkotnia a terület körül.
- Nem lehet különböző színű karavánok segítségével területeket lezárni.
- Egy lezárt területen belül nem lehet egyik játékos tevéje sem.

Ha egy játékos birtokába vesz egy területet:

- Ha a lezárt terület tartalmaz forrásjelzőket, a játékos azonnal birtokába **veszi** és képpel lefelé maga **teszi** őket. Ebben az esetben nem szükséges, hogy **legyenek tevéi a források területein**.
- Ha a lezárt terület tartalmaz olyan oázist vagy oázisokat, amely(ek) még nincs(enek) kapcsolatban a körbezáró karaván tevéivel, akkor a játékos azonnal megkapja az (5 pontos) oázisjelzőt vagy -jelzőket. Ebben az esetben nem szükséges, hogy a tevéi kapcsolatban legyenek az oázissal.

Amint egy területet lezár egy játékos, egyik játékos sem tehet a területen belülrre tevéket (még az sem, aki lezárta a területet). Ez a terület a játék további menetében teljesen használaton kívül lesz.



*Példa: A fentebb látható ábrán látható területet a kék játékos két különböző karavánja veszi körbe, így még nincs lezárva. A kék játékos kék lila tevét helyez fel, és a játéktér széle segítségével lezárja a területet. Ekkor azonnal megkapja a két forrásjelzőt, és kap egy oázisjelzőt.*

*Tipp: A területek lezárásával sok pontot lehet gyűjteni. Először is körbezárt területen lévő vízforrás- és oázisjelzőkért, később pedig a területpontok miatt. Mindig próbáld megakadályozni az ellenfeleid abban, hogy nagy kiterjedésű és értékes területet lezárjanak!*

## JÁTÉK VÉGE ÉS PONTSZÁMÍTÁS

A játék akkor ér véget, ha egy játékos felrakja az utolsó tevét egy adott színből. Ekkor jöhet a pontszámítás. Ilyen módon kell kiszámolni a pontokat:

- Legnagyobb karavánok: Meg kell vizsgálni, hogy egy adott színből melyik játékosnak van a leghosszabb karavánja (vagyis amelyiket a legtöbb tevé alkotja). Ez a játékos megkapja az ahhoz a színhez tartozó 10 pontos karavánpont jelzőt. Ha két vagy több játékosnak egy színből ugyanakkora karavánja van, akkor mind kapnak egy-egy 5 pontos karavánpont jelzőt. Ebben az esetben a 10 pontos jelző nem kerül kiosztásra.

*Tipp: Mindig próbáld elérni, hogy neked legyen a leghosszabb karavánod egy, vagy esetleg két színből. A karavánnak nem kell különösen hosszúnak lennie ahhoz, hogy a leghosszabb legyen, csak épp az ellenfelek karavánjainál kell több tevét tartalmaznia!*

- Lezárt területek: Ezután a lezárt területek pontértékét kell meghatározni. Minden egyes körbezárt mező 1 pontot ér a végelszámolásnál, de az oázisok ebbe nem számítanak bele. A fenti példában a kék játékos például 13 pontot kap a lezárt területért. Ezeket a pontösszegeket a 10 pontos területjelzővel és forrásjelzőkkel számoljuk ki a játékosoknak.
- Oázisok és források: Egy játékos 5 pontot kap minden egyes oázisjelzője után; a forrásokért annyi pont jár, amennyi a jelzőn szerepel.

Miután a számolás megtörtént, minden játékos adja össze a szerzett pontjait. Az a játékos, aki a legtöbb pontot összegyűjtötte, nyert. Ha ugyanolyan összpontszám jön ki, az első helyen osztoznak a játékosok.

## HA ELFOGYNAK A PONTJELZŐK

Ha valamelyik jelző elfogy, akkor a játékosok megegyezés szerint ugyanakkor pontértékkel használhatnak más jelzőket is. A játékosok minden esetben kapnak pontokat, ha tevéiket pontszerző helyekre rakják, akkor is, ha már épp nincs olyan pontjelző. Tehát amennyiben elfogyott az oázisjelző, és valaki összeköti a karavánját egy oázissal, az 5 pont jár neki, legfeljebb nem oázisjelzőt fog kapni érte.

## CREDITS

Tervező: Reiner Knizia  
 Szabályok: Reiner Knizia, Kevin Jacklin, Kevin Wilson, Christian T. Petersen  
 Kiadó: Delta Vision Kft. a KOSMOS Spiele Galeria licensze alapján  
 Borító: John Gravato  
 Grafika: Scott Nicely, Brian Schomburg  
 Fordító: Indi Zsolt  
 Javított fordítás: Thaur (thaur@freemail.hu)

©1998 Kosmos Verlag. All Rights Reserved. Used under license. ©2000, 2005 Fantasy Flight Publishing Inc. (US Version)

This game, or parts thereof, may not be reproduced in any form without consent.

