

Through The Desert! Keresztül a sivatagon!

Reiner Knizia.

2-5 játékos

10 éves kortól

20-45 perc

A sivatag megelevenedik!

5 Beduin törzs kezdi belakni az üres sivatagot.

Karavánokat hoznak létre, birtokba veszik a forrásokat,

az oázisokhoz utakat építenek ki, mialatt sivatagi területeket zárnak körül, ezáltal pontokhoz jutnak.

Minden fordulóban 2 tevét tesz el a táblára.

De sivatag legsikeresebb lordjaként vajon melyik karavánodat fejleszted ?

Cél

Bölcsen vezesd karavánod, hogy a legtöbb pontot elérd.

Játék tartozékok

1 játéktábla

170 tevé (az 5 színárnyalat mindegyikéből 34)

5 szürke árnyalatú tevé

30 tevehajcsár (minden játékos színében 6)

5 oázis (pálmafák)

45 vízforrás (1,2 és 3 pontos mindegyikéből 15)



20 oázis lapka (5 pontos)



10 terület lapka (10 pontos)



5 karaván lapka (10 pontos)



5 karaván lapka 10 pontos)



megjegyzés: a tevefigurák pasztell színárnyalata számos tevének nem sajátossága! Azonban minden játékos egy egyedi színű tevehajcsárral rendelkezik, amely különbözik a tevék színárnyalatától. Ez a könnyebb áttekinthetést segíti a játék előrehaladtával.

Előkészítés

- az első játék előtt óvatosan törd ki a játékdarabkákat az azokat tartalmazó keretből
- jelöld ki a játékkeret. Ez a hegyláncok által körülzárt, közepén egy másik hegyláncsal határolt eredetileg üres terület. 4 illetve 5 játékos esetén az egész tábla használható. 2 vagy 3 játékos esetén a sötét vonallal határolt kisebb terület nem használható.
- minden játékos a saját színének megfelelő tevehajcsárból 6-ot, míg a tevék közül mind az 5 színből 1-et kap. Ráadásként minden játékos kap 1 szürke tevét is.
- a játékosok mindegyik tevehajcsárjukat ráültetik a kapott tevékre. A szürke tevével tevegélő tevehajcsárt mindegyik játékos maga elé helyezi, jelezvén, melyik színnel szerepel a játékban. 5 játékos esetén minden játékos félreteszi az egyik általa kiválasztott színű tevét a tevehajcsárral együtt, így csak 4 színárnyalatú tevével vesznek részt a játékban.
- a maradék összes tevét színek szerint csoportosítva a tábla mellé helyezük. 2 játékos esetén minden színből 10 tevét, míg 3 játékos esetén 5 tevét vegyünk ki a játékból.
- az 5 pálmát állítsuk fel a tábla 5 különböző helyén jelzett pálmafa helyére, létrehozva az oázisokat.
- A vízforrásokat keverjük össze, majd képpel felfelé helyezük őket a tábla karikával jelzett mezőire. A még birtokba nem vett pálmafákkal jelzett mezőkre szintén tegyünk forrásokat. 2 vagy 3 játékos esetén, amikor a tábla kisebb részét használjuk, a feleslegessé vált vízforrásokat tegyük félre.
- az oázis lapkákat, a terület és karaván lapkákat képpel felfelé helyezük a játéktábla mellé.
- a legfiatalabb játékos kezd, az óramutató járásával megegyező irányban történnek a lépések.

Tevehajcsárok elhelyezése

A játék 5 pozícionáló körrel kezdődik, mindegyik játékos elhelyezi a tevehajcsárjait a játéktáblán. (5 játékos esetén természetesen csak 4 kör van) Az óramutató járásának megfelelően mindegyik játékos elhelyezi az egyik kiválasztott színű tevére ültetett tevehajcsárját a játéktábla egyik üres mezőjére. A tevehajcsárok bármelyik üres területre lehelyezhetők, az alábbi kitételekkel:

- a kiválasztott helyen ne legyen forrás, oázis vagy egy másik tevehajcsár.
- ne az oázissal érintkező 6 hely egyike legyen.
- ne érintkezzen egy másik tevehajcsárral (a tevé színétől függetlenül)

Az első pozicionáló körben, ha lehetséges, minden játékos különböző színű tevére ültetett tevehajcsárt kell, hogy a táblára helyezzen

Amikor minden játékos elhelyezte az összes tevehajcsárját, elkezdődik a karavánok építése.

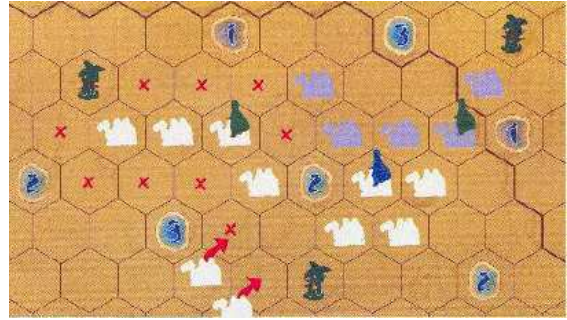
Útmutás a tevehajcsárjaid körültekintően kiválasztott elhelyezései alapvetően meghatározzák a játékbeli eredményességed. Azonban, az első játékok alatt ügyelj arra, hogy a tevehajcsárokat egyenletesen terítsd szét az egész táblán, azokra a helyekre, amelyek nem esnek közel más tevehajcsárokhoz.

Karavánok fejlesztése : Áttekintés

Innentől kezdve, minden egyes körben mindegyik játékos két tevéet helyez a játéktáblára. (kivételt képez ez alól az első kör, lásd lejjebb) Első lépésként egy tevé fog kapcsolódni a játékos tevehajcsárjának tevéjéhez annak színének megfelelően. A továbbiakban az újabb tevék a játékoshoz tartozó azonos színű tevékhez fognak kapcsolódni. Ez által alakul és fejlődik a karaván. Minden játékos a karavánjait a pontjai szaporítása érdekében megpróbálja fejleszteni. A pontok a birtokba vett források, az elért oázisok, a lezárt területek és az egy színben elért leghosszabb karavánokért járnak. A játéknak akkor van vége, amikor az egyik színű tevéből az utolsó darab is a játéktáblára kerül

Tevék elhelyezése

- A játékos a saját körében két tevéet elhelyez az üres mezőkre vagy egy olyan mezőre, amely egy forrást tartalmaz.
- A tevéket olyan helyre kell tenni, amely közvetlenül kapcsolódik a játékos ugyanazon színű karavánjához (a saját színének megfelelő tevehajcsár által meghatározott) Például a kék pasztell színű tevé a játékos kék pasztell színű karavánjához kell helyezni.
- Ezáltal minden színben a játékos egyetlen karavánt birtokol, és a karaván minden tevéje kapcsolatban áll egymással.
- Két azonos színű tevé között, amennyiben két különböző játékoshoz tartoznak, mindig legalább egy mezőnek el kell helyezkednie, amelyiket egyik tevé sem birtokol. Másképp mondva, senki sem tehet le egy tevéet olyan helyre, amely egy másik játékos a tevével azonos színű karavánjához csatlakozna.-
- A tevék minden további nélkül érintkezhetnek más színű tevékkel (függetlenül attól, hogy kihez tartoznak.)



Példa: az ábra szerint a Zöld játékos 9 hely közül választhat, ahova a pasztell fehér színű tevéet lerakhatja. Ő két pasztell fehérszínű tevéet helyez a táblára.

Az 1. kör speciális szabálya

Az 1. tevé elhelyezési körben az első két játékos csak egy tevéet helyezhet el. Két játékosos játék esetén ez a megkötés csak az első játékosra értendő. Ez biztosítja, hogy a kezdő játékosok ne jussanak aránytalan előnyhöz.

Vízforrás birtoklása

Amikor a játékos az egyik tevéjét olyan helyre helyezi, ahol vízforrás található (1,2 vagy 3 pontos), leveszi a forrás lapkát és lefordítva maga elé helyezi azt.

Oázisok elérése

- Amikor a játékos a tevéjét az egyik oázis 6 szomszédos mezőjének egyikére helyezi (pálmafa), elvesz egy oázis lapkát (5 pontot érőt), és lefordítva maga elé helyezi azt.
- Amikor a játékos ugyanazon karaván egy másik tevéjét is ugyanahhoz az oázishoz kapcsolja, természetesen nem kap másik oázis lapkát. Minden karaván csak egy lapkát kap oázisonként. Azonban egy játékos egy karavánt több oázishoz is kapcsolhat, s így mindegyik után kap egy oázis lapkát.
- Amikor egy játékos különböző színű karavánjával is eléri ugyanazt az oázist, ismételten megkapja az oázis lapkát.
- Természetesen több játékos is kapcsolódhat ugyanazon oázishoz (akár azonos színű karavánnal is), s mindegyikük megkapja az oázis lapkát.



Példa: A piros játékos nem kapcsolhatja a zöld karavánját az oázishoz. A lila karavánját viszont igen.

Útmutatás: Körültekintően figyelj az ellenfeled karavánjait, ellenkező esetben elvághatják az utadat az oázis felé! Mindig legyen figyelmed arra, hogy nem bővítheted a karavánodat azon mező irányában, amely szomszédos egy másik ugyanolyan színű karavánnal.

Terület bezárása

Amikor egy játékos a tevéjét egy olyan mezőre helyezi, ami által egy vagy több mezőt körülzár a karavánjával, birtokba veszi azt a területet. A következő szabályok alkalmazandók:

- A játékosnak oly módon kell az egyik színű tevéit leraknia, hogy azok a tábla szélével illetve a közepén fekvő hegy ormaival egy folyamatos láncot alkosson. Természetesen egy területet körbe lehet zárni csak tevék segítségével, anélkül, hogy igénybe vennék a tábla szélét illetve a középső hegyvonulatot.
- Nem lehetséges különböző színű karavánokkal elzárni egy területet.
- A lezárt terület nem tartalmazhat más tevéket (függetlenül attól, kihez tartozik)
- Amennyiben a lezárt területen vannak források, úgy a játékos azonnal leveszi, és lefordítva maga elé helyezi azokat. Nem kell ezen helyeket tevékkel birtokba vennie.
- Ha a lezárt terület tartalmaz olyan oázisokat, amelyeket még nem ért el a területet lezáró karaván, a játékos azonnal megkapja ezen oázisokért járó (5 pontot érő) oázis lapkákat. A játékosnak nem szükséges elérnie a lezárt oázisokat.
- Más játékos nem tehet tevé a lezárt területre.



Példa: A terület még nincs lezárva. A kék játékos két különböző színű karavánja határolja. A kék játékos elhelyez két lila tevé és lezárja a területet. Ezek után kap két forrás és egy oázis lapkát.

Útmutató: A lezárt területek hasznos pontokat eredményeznek. Először forrás és oázis lapkákat, később

terület pontokat. Mindig próbáld megakadályozni ellenfeleidet, hogy nagy és értékes területeket lezárjanak.

Játék vége és pontozása

Amikor az egyik színből az utolsó tevé a játéktáblára kerül, akkor az érintett játékos teljes befejezett köre után a játék azonnal véget ér. Ezután minden színből meghatározzuk, hogy melyik játékosnak van az adott színből a legnagyobb karavánja. (a vizsgált színből a legnagyobb számú tevé) Ezek a játékosok megkapják az adott színű 10 pontos karaván lapkát. Amennyiben egy színből két vagy több játékos is a legnagyobb karavánnal rendelkezik, úgy ők egy 5 pontos karaván lapkát kapnak. Ezekért a színéért nem jár 10 pontos lapka.

Útmutatás A játék folyamán mindig győződj meg arról, hogy te rendelkezel-e egy netalán két színből a legtöbb tevével. Ügyelj azokra a játékosokra, akik veszélyesen megközelítik vagy túlszárnyalják a karavánod. Ahhoz, hogy elnyerd a 10 pontos karaván lapkát, nem kell speciálisan nagy karavánt építened, - csak éppen nagyobb, mint az ellenfeleid karavánjainál

Ezután minden játékos lezárt területét értékeljük, mégpedig a lezárt terület minden egyes üres mezője 1 pontot ér. (kivéve az oázis helyeket) a példában a pasztell viola játékos 13 pontot kap. Ezeket a pontokat a 10 pontos terület lapkákkal fizetjük ki, kiegészítve egyéb vízforrásokkal illetve pontot érő lapkákkal. Végeredményben minden játékos összesíti a lapkáinak értékét. A legnagyobb értékkel bíró játékos a győztes. Döntetlen esetén több győztese van a játéknak.