

Timbuktu – egy legendákba burkolt város a Szahara szélén. Cél állomása számtalan karavánnak, amiket felpakoltak rengeteg értékes áruval. Az oázisok között tevékkel közlekednek. A biztonságuk megtévesztő, mert minden oázisban ott vannak a leselkedő tolvajok, akik

TIMBUKTU

hajlandóak megkönnyíteni a karaván terheit. Egyetlen esélye a játékosoknak az a néhány információ a tolvajok célpontjairól. Úgyhogy minden egyes karavánvezető megpróbálja elkerülni őket, hogy a legtöbb és legértékesebb árut eljuttassa Timbuktuba.

A játék tartalma

- **1 játéktábla 4 elemből** – a két nagy tábla mutatja a tevék kezdési elhelyezkedését és az első oázist, valamint a cél “Timbuktu”-t és az utolsóelőtti oázist. Két kis játéktáblán egy-egy oázis van.
- **105 áru** – 5 típusban (Arany, Kávé, Bors, Só és Víz), mindegyikből 21 egység.
- **5 karaván tábla** – mindegyiken 8 teve van, melyek mindegyike 4 előre nyomtatott árut cipel. A másik oldalon szintén a 8 teve látszik, de ott nincsenek áruk (ezt a verziót a 6. oldalon olvashatod). Az alsó felén egy áttekintést találunk a tolvajkártyákról és 2 mezőt a szakasz- és a körjelző számára.
- **40 tevekártya** – 8 kártya játékosonként. Mindegyiken egy jellegzetes teve.
- **15 tolvajkártya** – információt ad arról, hogy a tolvajok hol csapnak le az éjszaka.



start

cél: Timbuktu



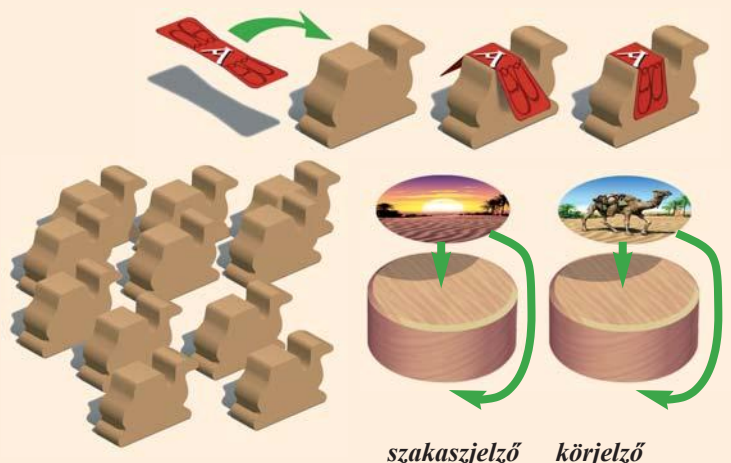
Ez itt az 5 karavántábla, egy minden játékosnak.



A tolvaj kártyák 3 csoportba oszthatóak:



- **1 ív matrica** – minden teve kap egy matricát, ami meg mutatja, hogy melyik teve az és kihez tartozik. Van még 2 matrica a szakaszjelzőhöz és 2 a körjelzőhöz. A megfelelő matricákat a korongok elő- és hátlapjára ragasszuk.
- **40 fa teve** – ők szállítják az árut Timbuktuba.
- **1 szakaszjelző** – mutatja, hogy az aktuális szakaszt kiindítja, mint kezdőjátékos.
- **1 körjelző** – megmutatja, hogy az aktuális kört melyik játékos kezdi.
- **1 játékszabály**



A játék célja

Mindenyik játékos amennyi árut csak tud, el szeretne juttatni a karavánjaival Timbuktuhoz, de minden oázisban tolvajok leselkednek – és ők is kiszemeltek árukat. Aki a tolvajkártyák információit a legjobban

használja és legügyesebben kerül el a tolvajokat, az képes lesz arra, hogy biztonságban elhozza a legértékesebb árukat Timbuktuhoz és megnyerje a játékot.

A játék előkészületek

A karavánok előkészítése

Minden játékos megkapja a színének megfelelő karavántáblát és hozzátartozó **színű tevéket** és a **teveártyákat**.

Most minden játékos olyan **árukat** kap, amik a karavántábláján látható egyes tevékhez tartozik, és amik megfelelnek a nyomtatott jeleknek.

Öt játékos esetén **5 tevét (A-E)** használjunk.
Négy játékos esetén **6 tevét (A-F)** használjunk.
Három játékos esetén mind a **8 tevét** használjuk.

Amelyik tevéket nem használjuk és a hozzátartozó tevéártyákat is tegyük vissza a dobozba.

A karaván útvonal elkészítése

A játékosok számától függő mennyiségű oázisokat teszünk az asztal közepére egy vonalba, kezdve a Kezdőtáblával és a többit mellé illesztve. Utolsónak mindig a céltáblát, amin Timbuktu van, tesszük le.

- 3 játékos esetén mindkét kis tábla kikerül a játékból,
- 4 játékos esetén egy kis tábla (1 oázissal) kerül ki a játékból és
- 5 játékos esetén minden táblára szükség van

Ezután a tevéket tesszük a kezdő helyükre. Az órajárásának megfelelően mindenki letesz egyet a tevéiből valamelyik szabad kezdő helyre. Ezen folyamat végére minden játékosnak legalább egy tevéje kell álljon minden karámban. Nincs más feltétel.

Szüksége lehet papírra és ceruzára minden játékosnak, hogy a játék alatt szerzett információkat lejegyzeteljék.

Megjegyzés: Bármelyik szakasz kezdetén, a tevék sorrendjének a karámban semmilyen jelentősége nincs a játék szempontjából.

A két játékos karavánjai az A – H tevékkel.



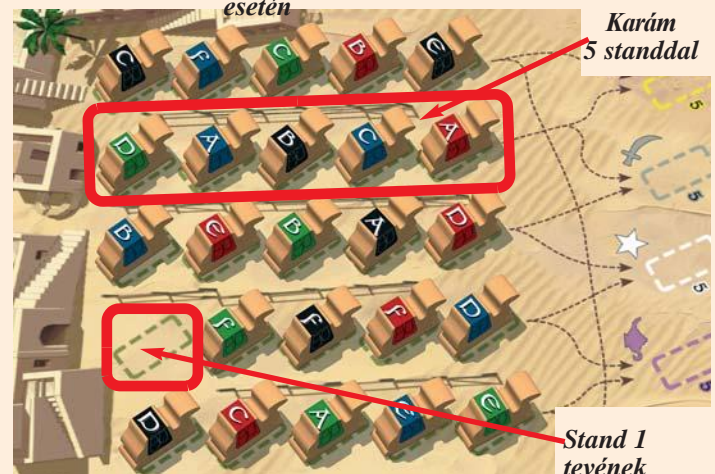
Figyelem!: Ha négyen vagy öten játszunk, akkor az utolsó kettő vagy három oszlop üres marad, mert ezek a tevék nem vesznek részt a játékban!



Példa az áruk elosztására az előnyomott táblán.



Példa a játéktábla előkészítésére 4 játékos esetén



A játék menete

A legöregebb játékos kezd és megkapja a **szakasz- és körjelzőt is**.

A játék több szakaszból áll. Egy szakasz az egyik oázisból a másikba való eljutás.

A szakasz az alábbi részekből áll:

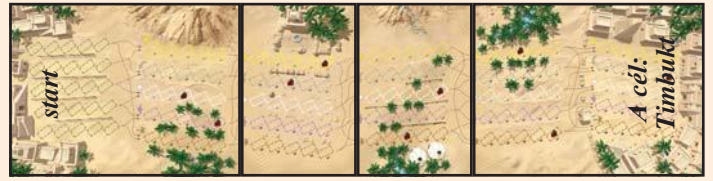
■ Tolvajkártyák szétosztása

■ Tevék mozgatása

■ Lopás

Az utolsó szakasz után a Karavánok megérkeznek Timbukta. A tolvajok még utoljára lecsapnak, majd a megmaradt árut megszámloljuk.

Példa: 5 játékos esetén a játéktábla előkészítése, minden oázisra szükség van.



Megjegyzés: Amennyiben a teljes játék terület az összes oázissal túl nagy az asztalra, akkor azokat az oázisokat, amikre épp nincs szükség, tegyük félre és csak akkor vegyük elő, ha szükséges. Az oázisokat pedig, amiket már mindenki maga mögött hagyott, tegyük el az asztalról.

■ Tolvajkártyák szétosztása

A kezdőjátékos a tolvajkártyákat a hátlapjuknak megfelelően ossza szét a három típusra (karám, stand és áru) és keverje meg mindegyik paklit. Majd ossza szét öt lefordított pakliba a kártyákat úgy, hogy mindben 3 kártya legyen, minden típusból egy-egy.

5 játékos esetén: minden játékos vegyen el egy paklit a kezébe és tartsa titokban.

Ha ötnél kevesebben játszunk, néhány pakli megmarad, ezeket a következőképpen osszuk el:

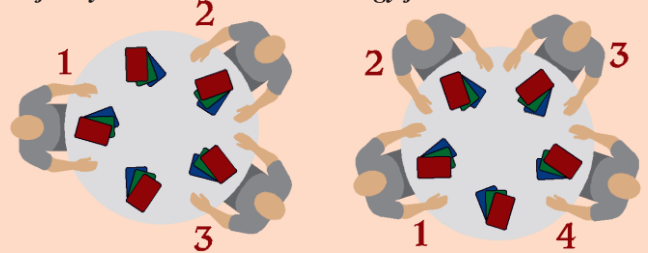
Ha négyen játszanak, a megmaradt tolvajkártya paklit tegyük a kezdőjátékos és a tőle jobbra ülő közé.

Ha hárman játszanak a kezdő játékos az egyik megmaradt tolvajkártya paklit tegye maga és a tőle jobbra ülő közé, a másikat a bal oldali szomszédja és maga közé.

A tolvajkártyák három típusa információkat tartalmaz a bekövetkező lopásokról, azt mutatják, hogy...



A tolvajkártyák elosztása három és négy játékos esetén.



Megjegyzés: Minden játékos rendelkezik az információ egy darabjával a leendő lopásról. Mindenkinek más információja van. Több információhoz jutnak majd a játék során, amikor a kör folyamán a tolvajkártyákat továbbadják.

(Mi azért javasoljuk, hogy a titokban megszerzett információkat egy darab papírra feljegyezzétek.)

■ Tevék mozgatása

A játék körei az órajárásának megfelelő irányban haladnak. **Minden körben** a játékosok a saját lépésüket teszik meg. Minden kör után a **körjelző** a következő játékoshoz kerül, aki az új kezdőjátékos lesz.

■ Tevekártya választás

Minden játékos eldönti, hogy melyik tevéjével akar mozogni ebben a körben és a megfelelő kártyát képpel lefele maga elé teszi.

Miután minden játékos kijátszotta a kártyáját, a lapokat sorban megfordítják, a kezdőjátékoskal kezdve és a megfelelő tevéet mozgatják a következő oázis egy karámjába.

Megjegyzés: A szakaszjelzőt csak egy új szakasz kezdeténél adjuk tovább, és nem minden kör után.



Példa: Piros azt választotta, hogy a D tevéjével mozog ebben a körben.

Megjegyzés: A kezdőjátékos fordítja fel először a tevekártyáját és mozgatja a megfelelő tevéjét, majd a következő játékos fordítja fel a lapját és mozgatja a tevéjét. Így folytatódik addig, amíg mindenki lépett a tevéjével.

A tevék mozgatása

Egy teve mindig a másik oázis bármelyik karámjába mehet. Itt mindig a **legkisebb számú** még szabad standra kell állnia. Csak 1 teve állhat egy standon. A teve csak akkor mehet bármelyik karámba, ha ott van legalább egy szabad stand.

Ha a teve a régi standjáról a következő oázisba **a két nyíl valamelyikének irányába** megy, akkor **ingyen** jutott át.

Azonban ha a teve a másik három karám valamelyikébe megy, a játékosnak a tevéen levő áruk valamelyikét be kell adnia fizetségként. Az árukat a tábla mellé, jól látható helyre kell tenni.

Ha a tevéen már **nincs semmilyen áru**, akkor nincs áru, amivel fizethetne, ilyenkor a teve **bármelyik karámba mehet**.

Megjegyzés: Ez lehet szándékos vagy akaratlan akció; akaratlan, ha a két nyíl irányában fekvő karám már teljesen teli van, amikor a játékosra kerül a sor.



A teve mozgása a két zöld nyíl irányában ingyenes.

Ez esetben a teve a zölddel jelölt mezőkre léphet.

A teve mozgatása a másik három karám egyikébe is lehetséges, de egy, a tevéen szállított áruba kerül.

Ezen esetekben a teve a kézzel jelölt mezőkre érkezik.



A teve csere mezőre érkezése

Ha egy teve olyan standra érkezik meg, ami csere mezőként van megjelölve, akkor minden játékos a kezében levő tolvajkártya pakliját a bal oldali szomszédjának adja. A játékosok megnézik az új információkat és megteszik a megfelelő feljegyzéseket.

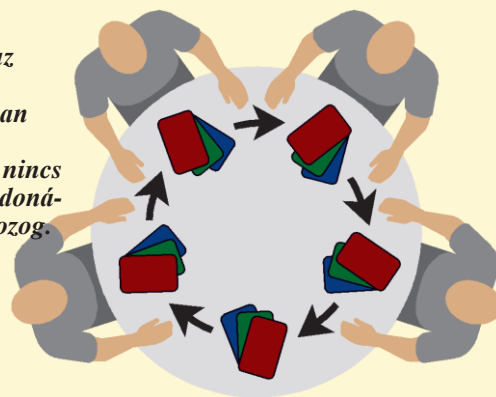
Ha 5 játékosnál kevesebben játszanak, akkor a játékosok közötti paklikat is mozgatni kell.

A kör vége

Ha minden játékos megfordította a kártyáját, és mozgatta a tevéjét, a körnek vége és a kezdőjátékos a körjelzőt a bal oldali szomszédjának adja. Ez a játékos lesz a következő kör kezdőjátékosa.

Miután egy szakasz összes köre lement, azaz az összes teve az új oázis standjain áll, meglátjuk, hogy a tolvajok hol csapnak le az oázisban.

A tolvajkártyák az órajárásának megfelelő irányban körbe mennek. Az a pakli, ami nincs egy játékos tulajdonában sem, az is mozog.



körjelző

■ A lopás

Mind az 5 pakli tolvajkártyát sorba megfordítjuk és közösen megállapítjuk, hogy mely áruk tűntek el.

Minden pakli kártya pontosan megmutatja, hogy **melyik karámból** és **melyik standról**, **melyik árut** lopták el.

A megfelelő standon álló tevéről a jelzett árut el kell távolítani.

Körben minden karámot és tolvajkártyát megnézünk.

Mindegy hogy egy **tevén** egy vagy több megfelelő típusú áru van, az **összest** le kell szedni róla.

Ha egy tevén az adott áruból **egy sincs** – akkor szerencsés vagy, és **semmit** nem loptak le a tevédről.

Az **ellopott árukat képpel felfele** a tábla mellé kell tenni. Azt javasoljuk, hogy csoportosítsátok őket típusok szerint, így bármikor könnyű megállapítani, hogy az egyes áru típusokból mennyi került ki a játékból.

Megjegyzés: Minél több áru esik ki a játékból egy áru típusból, annál értékesebb lesz az az áru a játék végén, az értékeléskor.

Szakasz vége / Új szakasz kezdete

Amint a lopásokat felmérték, a szakasznak vége. Ha Timbuktu még nem érték el, akkor a következő szakasz kezdődik.

A **szakaszjelzőt az órajárásának megfelelően következő játékosnak adjuk**. Ő **kapja meg a körjelzőt is** és így ő lesz a kezdőjátékos, és kezdi az első kört az új szakaszban.

A **tolvajkártyákat** összegyűjtjük, a hátlapjuk szerint szétválogatjuk őket és megkeverjük. Ugyanúgy szétosztjuk őket, mint a játék kezdetén.

A tolvajkártya szett megmutatja a lopást: "Lila-Lámpa" karámban, az 1 és 3 standon álló tevéről minden vizet és aranyat elloptak.



Ezen kombináció hatása:

*zöld "C"teve - 1x arany
piros "D"teve - 2x víz*



Példa: a fentebb mutatott áruk lettek ellopva, és sorba letéve a tábla mellé.

Ennek eredményeként a következő pontokat érik az egyes áruk: arany 3 - kávé 2 - bors 4 - só 3 - víz 4.



szakaszjelző

Megjegyzés: Ez azt jelenti, hogy minden oázisban más kombinációban lesznek a kártyák.

A játék vége és az értékelés

Amint minden teve elérte Timbuktot és az utolsó lopás is megtörtént, megkezdődik az értékelés

Minden tétel, ami eléri Timbuktot, annyi pontot ér, mint amennyi a megfelelő típusú, játékból kikerült áruk száma. (ellopott vagy teve mozgatás során).

A **játékosok összes árujának**, amik elérték Timbuktot, együtt kiszámoljuk a pont értékét. Az a játékos a legsikeresebb karavánvezető, és nyeri meg a játékot, akinek a **legtöbb pontja van**. Döntetlen esetén az nyer, akinek több áruja van, ha még ekkor is döntetlen a helyzet, akkor megosztva nyerik a játékot.



Példa: A játék során összesen 12 darab kávé került ki a játékból. Minden kávé szállítmány, amit a játékosok eljuttattak Timbuktura 12 pontot ér.

Variáció: Áru elosztás a játék elején

Minden játékos a következő mennyiségű árut kapja:

- 5 játékos esetén: 4 áru minden fajtából (= 20 egység)
- 4 játékos esetén: 5 áru minden fajtából (= 25 egység)
- 3 játékos esetén: 7 áru minden fajtából (= 35 egység)

Minden játékos az áruit a tevéire rakja, azaz a karavántábla megfelelő helyére teszi őket. (*E variáció esetén a tábla azon felét kell használni, amin nincsenek előnyomott áru képek.*)

Minden teve 4 árut tud szállítani. **Három vagy négy különböző típusú árut** kell minden tevére pakolni.

Figyelem: A játékosok számától függően nem minden teve kerül játékba. Ezek tevék mezői üresen maradnak a karavántáblán.

4 játékos esetén minden játékosnak marad egy áruja, amit nem tudott tevére tenni, ez az áru ki kerül a játékból.

3 játékos esetén minden játékosnak 3 áruja marad meg, amit nem tud tevére tenni, ezek kikerülnek a játékból.

A játék többi részében nincs semmilyen változás.



Kék karaván táblájának másik oldala, amin nincsenek előnyomtatott áru képek.

Megjegyzés: Ez azt jelenti, hogy a játék kezdetén egy teve sem szállíthat csak egy vagy két fajta árut.

