

WPROWADZENIE

Pięć plemion Beduinów zasiedla bezludną pustynię. Wysyłają karawany i zajmują źródła, przecierają szlaki pomiędzy oazami i zajmują przyległe tereny, zdobywając w ten sposób punkty.

W każdej rundzie ustawiasz na planszy dwa wielbłądy.

Pytanie tylko, które karawany powinieneś rozwijać, aby zostać panem pustyni? Układaj swoje wielbłądy mądrze, aby przyniosły ci jak najwięcej punktów.

ELEMENTY

- **Plansza:** Plansza przedstawia otoczoną pasmami górskimi pustynię, z dodatkowymi górami w środkowej części mapy. W grze dla czterech lub pięciu graczy używa się całej planszy. Natomiast przy dwóch lub trzech graczach **nie jest używana** mniejsza, wydzielona białą linią część mapy.

- **Pastelowe wielbłądy:** Gra zawiera po 34 plastikowe wielbłądy w każdym z pięciu pastelowych kolorów. Kolory wielbłądów nie odpowiadają kolorom graczy.

Pastelowe wielbłądy



Jeźdźcy

- **Jeźdźcy na wielbłądach:** Gra zawiera po 6 plastikowych jeźdźców w pięciu kolorach. Jeźdźcy zostaną umieszczeni na wielbłądach, aby zaznaczyć, który gracz kontroluje daną karawanę.

Szary wielbłąd



- **Szare wielbłądy:** Gra zawiera 5 plastikowych, szarych wielbłądów. Każdy z graczy umieszcza po jednym jeźdźcą na szarym wielbłądzie, aby zaznaczyć, który kolor reprezentuje danego gracza.

- **Oazy:** Podczas gry oazy będą oznaczone 5 plastikowymi palmami. Za dotarcie karawaną do oazy gracze będą zdobywać punkty.

Oazy



Żetony źródeł



- **Żetony źródeł:** Gra zawiera 45 żetonów źródeł (po 15 sztuk o wartościach 1, 2 i 3 punktów). Te żetony reprezentują małe źródła wody rozsiane po pustyni. Gdy gracz postawi wielbłąda na polu planszy zawierającym żeton źródła, zabiera go z planszy.

Żetony punktów oaz

- **Żetony punktów oaz:** Za każdym razem, gdy gracz postawi wielbłąda na polu sąsiadującym z oazą, otrzymuje jeden pięciopunktowy żeton.



- **Żetony punktów obszarów:** Te 10 dziesięciopunktowych żetonów zostaje przydzielonych graczom w czasie końcowego podliczania punktów, w zależności od tego, jak duże obszary pustyni zdołali otoczyć

Żetony punktów obszarów



- **Żetony punktów karawan:** Gracz, który na zakończenie gry będzie posiadał największą karawanę danego koloru otrzymuje dziesięciopunktowy żeton karawany w tym samym kolorze. Jeśli dwóch graczy będzie posiadał równie duże karawany, każdy z nich otrzyma żeton pięciopunktowy, a żeton dziesięciopunktowy nie zostanie przyznany



Żetony punktów karawan:

Uwaga: Każdy z graczy używa jeźdźców innego koloru. Jest on różny od koloru wielbłądów. Kolory jeźdźców ułatwiają rozpoznanie, który gracz kontroluje daną karawanę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Najmłodszy gracz zostaje **graczem rozpoczynającym**. To on rozpoczyna grę, po czym rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
2. Każdy gracz otrzymuje:
 - a) sześciu jeźdźców w jednym kolorze
 - b) po jednym wielbłądzie w każdym pastelowym kolorze
 - c) jednego szarego wielbłąda.
3. Każdy z graczy umieszcza po jednym jeźdźcą na każdym ze swoich wielbłądów (na pięciu pastelowych wielbłądach oraz na szarym wielbłądzie). Pastelowe wielbłądy z jeźdźcami będą nazywane **przewodnikami karawan**. Szarego wielbłąda z jeźdźcem każdy gracz stawia przed sobą - będzie on służył do **wskazania jakim kolorem posługuje się dany gracz**.

Wyjątek: W grze dla pięciu osób, gracze kolejno usuwają jednego ze swoich przewodników karawan. Należy przy tym pamiętać, że każdy z graczy usuwa przewodnika jadącego na wielbłądzie innego koloru niż pozostali gracze już odrzucili. W ten sposób, każdy z graczy zaczyna z czterema przewodnikami karawan zamiast z pięcioma.

4. Pozostałe pastelowe wielbłądy należy podzielić na stada (grupy) **według koloru** i umieścić w pobliżu planszy.

Wyjątek: W grze dla dwóch graczy, z każdego stada należy usunąć po dziesięć wielbłądów. W grze dla trzech graczy, z każdego stada należy usunąć po pięć wielbłądów.

5. Wszystkie plastikowe palmy należy rozłożyć na planszy, na pięciu dowolnych polach spośród siedmiu oznaczonych palmą. Należy zwrócić uwagę, że podczas gry dla dwóch lub trzech graczy, dostępnych jest tylko 6 pól oznaczonych palmą.
6. Następnie należy pomieszać żetony źródeł i **losowo rozłożyć je, cyfrą ku górze**, na polach planszy oznaczonych niebieskimi kropkami. **Źródła należy też położyć na pustych polach oznaczonych palmami.**

W grze dla dwóch lub trzech graczy nadwyżkę żetonów należy odłożyć do pudełka - te żetony nie będą używane.

7. Pozostałe żetony należy umieścić w pobliżu planszy.

ZASADY GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą ustawić swoich przewodników karawan, co zostało opisane w punktach **Ustawianie Przewodników Karawan**. Gdy przewodnicy karawan zostaną ustawieni, rozpoczyna się główna część gry, podczas której gracze rozwijają swoje karawany, dokładając do nich wielbłądy, co zostało opisane w punkcie **Rozwój Karawany i Ustawianie Wielbłądów**.

USTAWIANIE PRZEWODNIKÓW KARAWAN

W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, począwszy od **gracza rozpoczynającego**, gracze ustawiają na pustym polu planszy po **jednym** przewodniku karawany. **Przewodnika karawany nie można ustawić na:**

- polu, na którym znajduje się źródło, oaza albo inny przewodnik karawany.
- dowolnym polu sąsiadującym z oazą lub innym przewodnikiem karawany (w tym także innym przewodnikiem tego samego gracza!).

Dodatkowo, w **pierwszej rundzie ustawiania przewodników**, żaden gracz nie może ustawić przewodnika dosiadającego wielbłąda takiego koloru, który wcześniej umieścił już inny gracz.

Ustawianie przewodników karawan toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara do chwili, w której gracz ustawią wszystkich swoich przewodników. Gdy to nastąpi, rozpoczyna się właściwa gra.

Wskazówka: Właściwe ustawienie przewodników karawan to klucz do zwycięstwa. Dlatego, podczas waszej pierwszej gry radzimy rozproszyć przewodników po planszy, ustawiając ich z daleka od innych przewodników karawan.

ROZWÓJ KARAWANY

Po ustawieniu przewodników, gracze przystępują do właściwej rozgrywki. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara, począwszy od gracza rozpoczynającego, każdy gracz dobiera dwa wielbłądy z dowolnych stad, a następnie ustawia je pojedynczo na planszy. W ten sposób każdy z graczy będzie budował **nieprzerwany łańcuch wielbłądów takiego samego koloru**. Każda taka "karawana" będzie prowadzona przez przewodnika karawany danego gracza, dosiadającego wielbłąda takiego samego koloru.

Przykład: Zielony gracz decyduje się w pierwszej turze rozwijać swoją żółtą karawanę. Dobiera więc dwa żółte wielbłądy z żółtego stada i ustawia je, pojedynczo, obok żółtego wielbłąda dosiadanego przez zielonego jeźdźcę, tworząc tym samym ciągłą linię.

Każdy z graczy stara się rozwijać swoje karawany tak, aby zdobywać jak najwięcej punktów. Punkty zdobywa się za ustawienie wielbłądów na źródłach, obok oaz, otaczając obszary lub dzięki posiadaniu największej karawany danego koloru. **Gra kończy się w momencie ustawienia ostatniego wielbłąda z danego koloru.**

USTAWIANIE WIELBŁĄDÓW

Podczas swojej tury gracz musi dobrać dwa wielbłądy z dowolnych stad i ustawić je, pojedynczo, na dowolnych pustych polach lub polach zawierających źródła. **Dobrane wielbłądy mogą być tego samego lub różnego koloru.**

Wyjątek: W pierwszej rundzie ustawiania wielbłądów **dwa pierwszy gracz dobierają i ustawiają tylko po jednym wielbłądzie**. W grze dla dwóch graczy, ta zasada dotyczy się jedynie **pierwszego gracza**.

Ustawiając wielbłądy, należy przestrzegać poniższych zasad:

- Wielbłąd **musi** zostać ustawiony na polu sąsiadującym z innym wielbłądem tego samego koloru należącym do tego samego gracza (w ten sposób powstanie nieprzerwany łańcuch wielbłądów takiego samego koloru, połączony z przewodnikiem karawany danego gracza).
Zatem, fioletowy wielbłąd musi zostać ustawiony obok innego fioletowego wielbłąda należącego do karawany tego samego gracza. To oznacza, że każdy gracz kontroluje tylko jedną karawanę złożoną z wielbłądów danego koloru.
- Wielbłąd **nie może** zostać ustawiony obok innego wielbłąda tego samego koloru **należącego do karawany innego gracza**.
- Wielbłądy **można** ustawiać obok wielbłądów innego koloru, niezależnie od tego do kogo należą.



PRZYKŁAD USTAWIANIA WIELBŁĄDÓW

Przykład: Na powyższym rysunku, zielony gracz zdecydował się ustawić w tej turze dwa żółte wielbłądy. Pierwszego wielbłąda może ustawić na dowolnym polu oznaczonym "X", co daje w sumie 9 pól do wyboru. Nie może natomiast ustawić wielbłąda na polach oznaczonych "!", ponieważ znalazłby się wtedy obok żółtych wielbłądów niebieskiego gracza. Zielony gracz decyduje się ustawić pierwszego wielbłąda po prawej stronie źródła "3", a drugiego na polu poniżej, docierając karawaną do oazy.

ZAJMOWANIE ŹRÓDEŁ

Gdy gracz ustawi wielbłąda na polu z żetonem źródła (wartym 1, 2 lub 3 punkty), zabiera ten żeton i kładzie go zakryte przed sobą.

DOCIERANIE DO OAZ

Gdy gracz ustawi wielbłąda na jednym z sześciu pól sąsiadujących z daną oazą (palma), otrzymuje żeton punktów oazy (warty 5 punktów), który kładzie przed sobą.

- Jeśli gracz ustawi obok tej samej oazy drugiego wielbłąda należącego do tej samej karawany, **nie otrzymuje** kolejnego żetonu punktów. Każda karawana pozwala graczowi zdobyć **tylko jeden żeton oazy za daną oazę**. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby gracz dotarł do danej oazy kilkoma różnymi karawanami - w takim wypadku za każdą karawanę otrzyma jeden żeton punktów oazy.
- Kilku graczy **może** dotrzeć swoimi karawanami do tej samej oazy (dotyczy to także karawan takiego samego koloru, o ile zasady ustawiania wielbłądów nie zostały złamane). W takim wypadku, każdy z graczy otrzyma żeton punktów oazy.



PRZYKŁAD DOCIERANIA DO OAZY

Przykład: Na powyższym rysunku, czerwony gracz nie może już dotrzeć do oazy swoją zieloną karawaną, ponieważ złamałby w ten sposób zasadę dotyczącą ustawiania obok siebie wielbłądów tego samego koloru należących do różnych graczy. Może natomiast dotrzeć do oazy swoją fioletową karawaną.

Wskazówka: Karawany przeciwników powinny być pod stałą obserwacją - inaczej może się zdarzyć, że gracz zostanie odcięty od którejś z oaz! Zawsze należy mieć na uwadze, że nie można przedłużyć własnej karawany na pole, które sąsiaduje z inną karawaną tego samego koloru.

OTACZANIE OBSZARÓW

Gdy gracz ustawi wielbłąda w taki sposób, że jego karawana oddzieli od pozostałej części mapy obszar składający się z jednego lub więcej pól, obejmuje ten obszar w posiadanie. Otaczanie obszarów podlega poniższym zasadom:

- Gracz musi ustawić wielbłądy **jednego koloru** w taki sposób, że, w połączeniu z brzegami planszy lub łańcuchem górskim znajdującym się na jej środku, stworzy **nieprzerwany łańcuch, całkowicie oddzielający dany obszar**. Należy zwrócić uwagę, że obszar można otoczyć również bez pomocy brzegów planszy lub łańcucha górskiego. W takim wypadku, karawana musi po prostu całkowicie otoczyć dany obszar.
- **Nie można** otoczyć obszaru używając karawan **różnych kolorów**.
- Na otoczonym obszarze **nie mogą znajdować się jakiegokolwiek inne wielbłądy** (niezależnie od tego, do kogo należą).

Gdy gracz obejmuje dany obszar w posiadanie:

- Jeśli otoczony obszar zawiera źródła, gracz **natychmiast** zabiera ich żetony, które (zakryte) kładzie następnie przed sobą. Na tych polach gracz **nie musi** ustawiać już wielbłądów.
- Jeśli otoczony obszar zawiera jedną lub więcej oaz, do których **nie dotarła jeszcze karawana, która otoczyła ten obszar**, gracz natychmiast otrzymuje jeden (warty 5 punktów) żeton punktów oazy za każdą taką oazę. Do takiej oazy gracz **nie musi** już docierać karawaną.

Od chwili otoczenia obszaru, **żaden gracz** (nawet gracz, który ten obszar otoczył) **nie może już na takim obszarze ustawiać wielbłądów**. Obszar zostaje całkowicie **wyłączony** z dalszej gry.



Przykład: Obszar na powyższym rysunku nie został jeszcze otoczony. Wokół znajdują się dwie różne karawany należące do niebieskiego gracza. Gracz ustawia dwa fioletowe wielbłądy i, z pomocą brzegu planszy, otacza obszar. Następnie zbiera dwa żetony źródeł i otrzymuje jeden żeton oazy.

Wskazówka: Otaczając obszar można zyskać duże ilości punktów. Po pierwsze, zbierając żetony źródeł i oaz, po drugie otrzymując na zakończenie rozgrywki żetony punktów obszarów. Zawsze należy próbować przeszkodzić innym graczom w otoczeniu dużych i cennych obszarów.

KONIEC GRY I PODLICZANIE PUNKTÓW

Gra kończy się wraz z końcem tury gracza, który ustawił ostatniego wielbłąda danego koloru, wyczerpując tym samym jedno ze stad. W tym momencie gracze przechodzą do podliczania punktów. Oto lista możliwych sposobów na zdobycie punktów:

- **Największe karawany:** Dla każdego koloru wielbłądów należy ustalić, który gracz posiada największą karawanę (tzn. taką, która składa się z największej liczby wielbłądów) w danym kolorze. Taki gracz otrzymuje dziesięciopunktowy żeton karawany w odpowiednim kolorze. Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada karawany równej wielkości, każdy z nich otrzymuje żeton pięciopunktowy. W takim wypadku żeton dziesięciopunktowy nie zostanie przyznany.

Wskazówka: Należy się starać, aby zawsze mieć najwięcej wielbłądów w jednym lub nawet w dwóch kolorach. Aby gracz otrzymał za nią dziesięciopunktowy żeton, karawana wcale nie musi być olbrzymia - wystarczy, że będzie większa od karawan innych graczy!

- **Otoczone obszary:** Następnie każdy gracz ustala wartość otoczonych przez siebie obszarów. Gracz otrzymuje 1 punkt za każde pole znajdujące się wewnątrz otoczonego obszaru (nie licząc pól oaz). W powyższym przykładzie, niebieski gracz otrzymałby 13 punktów. Te punkty wypłaca się za pomocą dziesięciopunktowych żetonów punktów obszarów, **rozmieniając je w razie konieczności innymi żetonami, np. żetonami źródeł.**
- **Oazy i źródła:** Gracz otrzymuje punkty za wszystkie zdobyte w trakcie gry żetony - 5 punktów za każdy żeton oazy i tyle punktów za żeton źródła, ile wskazuje cyfra widniejąca na danym żetonie.

Gdy podliczanie punktów zostanie zakończone, każdy gracz sumuje uzyskane punkty. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa. W przypadku remisu, zwyciężają wszyscy gracze z jednakową ilością punktów.

JEŚLI SKOŃCZĄ SIĘ ŻETONY

W razie konieczności gracze mogą zawsze rozmnieniać żetony. **Gracze zawsze otrzymują punkty, gdy im się to należy, nawet, jeśli odpowiednie żetony już się skończyły.** Tak więc, nawet jeśli wszystkie żetony oaz zostały już wykorzystane, gracze nadal mogą docierać do oaz i zdobywać za ten fakt 5 punktów - należy po prostu wykorzystać inne dostępne żetony

OPRACOWANIE

Twórca: Reiner Knizia

Angielskie zasady: Reiner Knizia, Kevin Jacklin, Kevin Wilson, and Christian T. Petersen

Wydane przez: Fantasy Flight Games under license from KOSMOS Spiele Galerie

Okładka: John Gravato

Opracowanie graficzne: Scott Nicely, Brian Schomburg

Opracowanie graficzne nowych elementów: Brian Schomburg

Korekta: Greg Benage, Christian T. Petersen, Kevin Wilson

Wydawca: Christian T. Petersen

Twórca gry chciałby podziękować wielu testerom gry Przez Pustynię. Specjalne podziękowania należą się Martinowi Highamowi, Rossowi Inglisowi, Kevinowi Jacklin i Chrisowi Lawsonowi.

©1998 Kosmos Verlag. Wszystkie prawa zastrzeżone. Na licencji. ©2000, 2005 Fantasy Flight Publishing Inc. (US Version)

Gra, ani jakkolwiek jej element, nie może być kopiowana bez zezwolenia.