

Nel regno dei figli del deserto

85 tessere scoperte; 1 croce iniziale con semi-tessere e 4 strisce; 4 set di pezzi di gioco in 4 colori, ciascuno con 1 carovana (cammello) e 4 esploratori; 1 turbante; 1 plancia diceria; 20 pietre-'acqua (pietre di vetro); 4 plance carovana; 10 carte del cammello; 40 tessere delle merci; 6 tessere diceria.

Di cosa si tratta?

Come commercianti, i giocatori vagano attraverso il deserto con la loro carovana nel regno dei figli del deserto. Cercano le oasi e comprano merci importanti come incenso, mirra, sale e gemme. Se un giocatore scopre le tessere su cui è presente una parte di un'oasi, può metterci sopra un suo esploratore. Se un'oasi è completamente scoperta, si procede alla sua valorizzazione. Sulle tessere dell'oasi, le icone azione sono rappresentate come merci, cammelli, acqua e dicerie. I giocatori pongono i loro esploratori su queste icone nell'oasi. La sequenza di disposizione segue l'altezza degli esploratori. Il vincitore del gioco è la persona che alla fine ha le merci di maggior valore.

Preparazione del gioco

- La croce iniziale è composta di semi-tessere e di 4 strisce. La croce iniziale segna inoltre il limite dell'area di gioco. Sulla croce iniziale c'è un punto centrale da cui si intercorrono delle linee. I punti centrali sono circondati dal deserto o da una parte di oasi. Fuori la croce c'è l'area non ancora scoperta. Le linee di connessione aperte conducono a quest'ultima.
- Ogni tessera scoperta ha un punto centrale ed alcune inoltre hanno icone azione. Le tessere scoperte sono raggruppate per numero sul retro. Ogni tessera è impilata con le altre con lo stesso numero, di modo da creare 5 pile con i numeri scoperti.

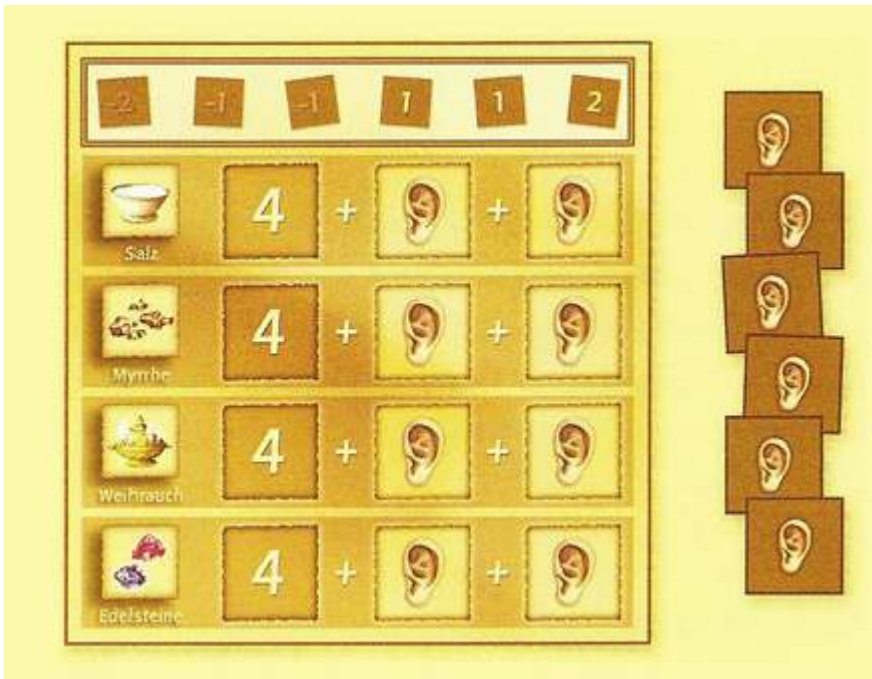


La croce iniziale è disposta. Nel corso del gioco, le tessere vengono pescate in sequenza da ogni pila, prima dalla pila 1, quindi quando questa è esaurita dalla pila 2, quindi dalla pila 3, ecc.

- All'inizio del gioco tutti ricevono una tessera scoperta dalla pila 1 e la mettono a faccia in su davanti a se.
- Ogni giocatore sceglie un colore e un set di esploratori dello stesso colore. Ogni giocatore mette il suo cammello (simbolo della sua carovana) su uno dei 4 spazi dell'estremità della croce iniziale.
Nota: Ogni esploratore dei giocatori ha un'altezza differente. Ma disponendo ogni set di esploratori uno sull'altro il set di ogni giocatore sarà una torretta della stessa altezza.
- Ogni giocatore prende un plancia carovana e la mette davanti a se. La carovana si compone di 2 cammelli ognuno con due posti per le merce, un capo della carovana, un conducente del cammello e un esploratore. Altri cammelli possono essere acquistati nel corso del gioco.

- La plancia diceria è posta nello spazio aperto al lato della croce iniziale. Il valore delle merce è determinato sulla plancia diceria. Ogni articolo ha un valore iniziale di 4 che può cambiare durante il gioco.

- Le piccole tessere diceria sono mischiate e messe coperte di lato alla plancia diceria. Il valore di ogni articolo può cambiare durante il gioco con l'assegnazione delle tessere diceria.



- Le pietre-acqua così come le 10 carte cammello e le 40 tessere merce sono raggruppate e posizionate al lato della croce iniziale.

- Ogni giocatore prende 2 pietre-acqua.

- Il giocatore più giovane ottiene il turbante e lo mette sulla pedina dell'esploratore più alto. Questo giocatore comincia il gioco.

Svolgimento del gioco

1. Movimento della carovana

Ognuno al suo turno muove la sua carovana in un altro spazio.

2. Scoperta

Se la carovana di un giocatore si muove dal punto centrale attraverso almeno una linea di collegamento verso l'area vuota non ancora scoperta, il giocatore prova a posizionare la tessera scoperta muovendoci poi sopra la carovana.

- Se la tessera non può essere abbinata ad una linea di collegamento aperta, il giocatore mette la tessera nello spazio davanti a se. Il suo turno normale è finito.

- Se la tessera scoperta può essere posizionata con tutti i lati corrispondenti alle linee aperte di collegamento, la carovana del giocatore viene spostata nel punto centrale di questa tessera.

Se una parte di un'oasi è scoperta, egli può metterci un proprio esploratore. Il turno normale di questo giocatore è finito.

3. Valorizzazione dell'oasi

Se un giocatore pone la tessera in modo da circondare un'oasi completamente (dal deserto o dal bordo dell'area di gioco) allora dopo il suo turno avviene la valorizzazione dell'oasi.

4. Turno bonus del capo carovana

Dopo ciascun turno normale, un giocatore può usare una sola volta il proprio capo carovana (vedi la plancia carovana) pagando una pietra-acqua per un turno supplementare. Chiunque decide di usare un turno supplementare ha le stesse opzioni del turno normale.

Svolgimento gioco nel dettaglio

1. Movimento della carovana

Al suo turno un giocatore può lasciare la sua carovana sulla tessera e scoprire da là o muovere su un'altra tessera libera e scoprire da là.

I punti centrali sono collegati da linee di collegamento bianche o marroni. Un carovana è spostata seguendo queste linee di collegamento. Un carovana può essere spostata il più lontano possibile solo se si muove su linee marroni. Tuttavia non appena un giocatore sposta la sua carovana sopra una linea di collegamento bianca, il turno della carovana si conclude sul punto centrale seguente (eccezione: conducente del cammello).

La tessera su cui un giocatore conclude il turno della sua carovana non può essere occupata da un'altra carovana. Tuttavia, i giocatori possono muoversi attraverso la carovana di un altro giocatore.

Esempio (alla pagina 2): Il giocatore sposta la sua carovana dalla tessera "A" prima lungo la linea marrone ed poi seguendo la linea bianca. Raggiunta la tessera "B" deve rimanere là poiché si è mosso sopra una linea bianca. Poiché lo spazio a sinistra è aperto, può ora prendere la tessera scoperta.

Conducente del cammello: Chiunque vuole usare il proprio conducente del cammello



(vedi la plancia carovana) al suo turno paga 1 pietra-acqua e può muoversi sopra più linee di collegamento bianche.

2. Scoperta

Se la carovana del giocatore si sposta da un punto centrale con una o più linee di collegamento in uno spazio aperto, il giocatore ha diverse possibilità:

* Può pescare la tessera scoperta in cima alla pila corrente e provare ad abbinare la tessera ad una linea di collegamento aperta che parte dalla tessera su cui si trova la sua carovana. **Importante:** Quella tessera può presa soltanto dalla pila “1,,. Se questa pila è esaurita, è permesso prendere dalla pila “2,,, ecc.

* **Oppure** non pescare la tessera e preferendo usare una delle tessere di fronte a se.



* **Oppure** usare l'esploratore della sua carovana e pagare 1 pietra-acqua per usare una tessera scoperta davanti un altro giocatore. L'altro giocatore può prendere una nuova tessera dalla pila corrente in cambio della tessere scoperta rubata e disporla davanti a se.

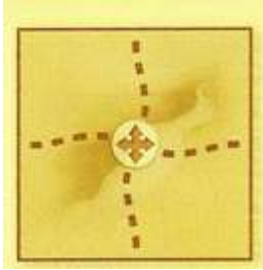
La corrispondenza richiesta: tutte le tessere scoperta utilizzate devono essere posizionate in modo che ciascun lato corrisponda con i lati delle tessere attuali sulla plancia come pure con la croce iniziale. Le linee marroni devono unirsi alle linee marroni ed le linee bianche alle linee bianche. Di solito il giocatore deve ruotare la tessera per trovare la posizione di corrispondenza.

Se c'è una **posizione di corrispondenza**, il giocatore deve muovere la sua carovana sul punto centrale della tessera scoperta. Se ci sono **parecchie posizioni di corrispondenza**, il giocatore deve decidere come posizionare la tessere.

Se **non ci sono posizioni di corrispondenza**, il giocatore mette la tessere nello spazio davanti a se.

Esempio (superiore, alla pagina 3): La tessera corrisponde a destra, freccia verde, ma non sotto, freccia rossa, non importa come viene girata. Il giocatore mette questi tessera nello spazio davanti a se.

Esempio (inferiore, alla pagina 3): Questa tessera corrisponde. Il giocatore la posiziona e vi sposta sopra la sua carovana. Può disporre un esploratore sulla parte dell'oasi della tessera.



Deserto: Se un giocatore pesca e dispone la tessera su cui c'è soltanto il deserto, sposta la sua carovana sul punto centrale della tessera. Egli può immediatamente spostare ancora la sua carovana e, se possibile, può anche disporre un'altra tessera scoperta.

Limitazione quando tre tessere scoperte sono davanti al giocatore: Se davanti al giocatore ci sono già 3 tessere, egli non può pescare dalla pila. Può rubare una tessera corrispondente con il suo esploratore ad un altro giocatore o provare a ridurre la sua riserva di almeno 1 tessera. Per fare questo, deve spostare la sua carovana verso un punto centrale che possieda almeno una linea di collegamento aperta a cui attaccare una tessera della sua riserva.

Se non può raggiungere tali tessere in questo turno, può provare soltanto a posizionare la carovana in una migliore posizione in modo che nel prossimo turno o possibilmente in un turno successivo può giocare dalla sua riserva. Non appena la sua riserva ha meno di 3 tessere, può allora pescare di nuovo dalla pila.

Commento: Può presentarsi molto raramente il caso che un giocatore possieda 3 tessere nella sua riserva e non c'è nessun posto sulla plancia per le tessere. Allora il giocatore, prima dello spostamento della carovana, può scartare una delle tessere della riserva. La tessera è rimossa dal gioco.

Limitazione dell'area di gioco: Con la croce iniziale, è impostato un'area di gioco di 11x11 tessere. Nessuna tessera scoperta può essere posta fuori l'area di gioco. Il bordo dell'area di gioco definisce il contorno di un'oasi come fanno le zone del deserto.

Disposizione degli esploratori

Un giocatore che ha potuto disporre la tessera scoperta e mosso la sua carovana su di essa può disporre un esploratore se c'è una parte di oasi sulla tessera.

* Un esploratore può essere disposto sulla tessera soltanto durante lo stesso turno in cui la tessera è posizionata.

* Un esploratore è disposto sempre sulla parte libera di oasi. Non è permesso metterlo sopra ad un'icona azione né sul punto centrale.

* Se la tessera scoperta mostra due o tre sezioni dell'oasi separate dal deserto, il giocatore deve decidere su quale oasi porre l'esploratore.

* Se un giocatore non ha esploratori disponibili perché tutti e quattro sono già sul campo, il giocatore non può disporre un esploratore in quel turno.

Ma: Se un giocatore non dispone di un esploratore al suo turno, può rimuovere un qualunque esploratore già sul campo e rimetterlo nella sua riserva. Il giocatore può allora riutilizzare ancora l'esploratore in un turno successivo.

3. Valorizzazione dell'oasi

Se un'oasi è circondata dal deserto o dal deserto e dal bordo dell'area di gioco, l'oasi è considerata completa e va alla valorizzazione.

Un giocatore rimuove tutti gli esploratori dall'oasi e li mette in fila, per altezza. Se un esploratore possiede il turbante, è sempre l'esploratore più alto.

Se questa fila di esploratori conta almeno due esploratori, non importa se di uno o più giocatori, il giocatore con l'esploratore più alto, **deve** pagare 1 pietra-acqua. Se non può pagare una pietra-acqua, devono rimuovere il suo esploratore più alto e rimetterlo nuovamente nella sua riserva. Se c'è soltanto un esploratore nell'oasi, il relativo proprietario non paga alcuna pietra-acqua.

*Commento: Soltanto una pietra-acqua dovrebbe essere fatta pagare in ogni valorizzazione di un'oasi con almeno due esploratori. Se il giocatore con l'esploratore più alto non ha pietre-acqua, rimette il suo esploratore di nuovo nella sua riserva. Il giocatore che ha ora l'esploratore più alto nella fila **non deve** pagare alcuna pietra-acqua.*

Il giocatore il cui l'esploratore ora è primo della fila prende l'esploratore e lo mette su un'icona azione all'interno dell'oasi che si sta valorizzando. Allora il giocatore con il secondo esploratore più alto lo pone sopra un'icona azione ancora libera, ecc., fino a che ogni esploratore non occupa un'icona azione. Le icone danno ai giocatori uno delle seguenti azioni:

Mirra, incenso, gemma e sale: il giocatore prende la relativa tessera merce e la mette su uno spazio libero di un suo cammello. Se un giocatore non ha un cammello con uno spazio libero, deve o rinunciare alla tessera merce o scartare una tessera merce precedentemente acquistata da un cammello e mettere la nuova tessera al suo posto. La tessere rimossa è rimessa nuovamente nella riserva.

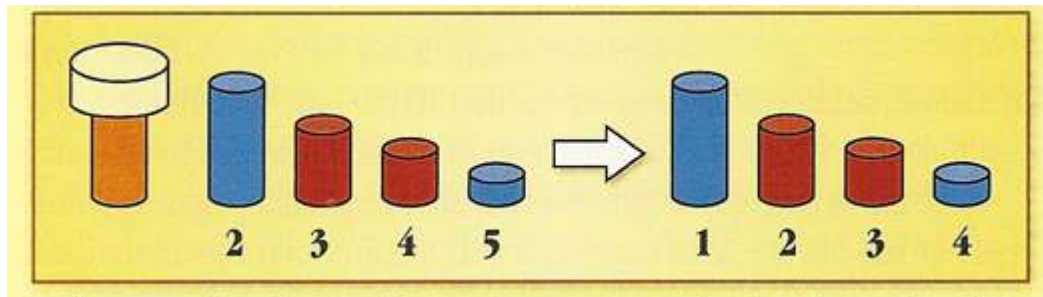
Cammello: il giocatore prende una carta del cammello e la aggiunge alla sua carovana.

Diceria: la riserva delle tessere diceria si compone di 6 piccole tessere. Il giocatore ne prende una dalla riserva, la esamina in segreto e la dispone coperta su uno spazio libero sul plancia diceria. Se la riserva delle tessere diceria è esaurita (tutte e 6 le tessere sono state disposte), il giocatore può esaminare una tessera sul plancia diceria e lasciarla là oppure rimuoverla e metterla al lato della plancia. Questa tessera costituisce allora la riserva delle tessere diceria ed il giocatore seguente, il cui esploratore si trova su un'icona azione diceria, può prenderla per metterla su uno dei tre spazi liberi sulla plancia diceria.

Poichè gli esploratori andranno sulle icone azione, può accadere che non ci siano abbastanza icone azione per tutti gli esploratori. Dopo la valorizzazione, tutti i giocatori riprendono indietro i loro esploratori per la riserva.

Importante: Ogni volta che una valorizzazione dell'oasi fa partecipare un esploratore con il turbante, il turbante si sposta di un giocatore a sinistra. Questo giocatore deve ora metterlo sul suo esploratore più alto, non importa se quel esploratore è nella riserva del giocatore o sulle tessere scoperte.

Esempio di valorizzazione dell'oasi (pagina 4): Il giocatore "azzurro,, scopre la tessera bordata in rosso, vi muove sopra la carovana e mette un esploratore sopra all'oasi. Questa tessera completa un'oasi poiché tutte le parti dell'oasi sono circondate dal deserto o dal bordo dell'area di gioco (di destra), in tal modo si ha la valorizzazione dell'oasi. Un giocatore mette tutti gli esploratori nell'oasi



in fila.

"L'arancio,, ha l'esploratore più alto ma non può pagare la pietra-pietra. Deve rimettere il suo esploratore nella riserva. In sequenza, "l'azzurro,, "rosso,, "rosso,, "azzurro,, i giocatori dispongono i loro esploratori sopra alle icone azione nell'oasi e compiono le azioni. Il giocatore "arancio,, dà il turbante al giocatore seguente in senso orario, che lo mette sul suo esploratore più alto.

Fine del gioco

Non appena un giocatore pesca l'ultima tessera scoperta dall'ultima pila, ogni giocatore compreso il giocatore che ha preso la tessera, ha un ultimo turno. Il gioco poi termina. Gli esploratori sulle oasi non finite non danno punti. Tutte le tessere diceria sono scoperte. Ogni merce ha un valore base di 4 ori. Il valore delle tessere diceria nella fila di ogni merce si aggiunge e si sottrae da questa.

Ogni giocatore determina il valore delle sue tessere merce. Chi ha il più alto valore totale ha vinto il gioco. In caso di parità, il numero delle pietre-acqua che un giocatore possiede alla fine determina il vincitore.