

INTRODUZIONE

Cinque tribù Beduine si stanno stabilendo nel deserto. Creano carovane, occupano pozze d'acqua, collegano oasi, racchiudono aree, tutto ciò guadagnando punti.

In ogni turno si posizionano 2 cammelli sul tabellone. Ma quali carovane si devono sviluppare per diventare il più bravo signore del deserto?

Posizionate i vostri cammelli per fare più punti.

COMPONENTI

- **Tabellone:** il tabellone rappresenta il deserto chiuso da catene montuose, con un'altra montagna nel centro. In quattro o cinque giocatori, viene usato l'intero tabellone. Con due o tre giocatori la sezione più piccola di deserto, separata da una linea scura, non è usata.

- **Cammelli:** ci sono 34 cammelli in plastica per ognuno dei 5 colori pastello. I colori dei cammelli sono estranei al colore dei 5 giocatori.



Guide

- **Guide:** ci sono 6 guide in plastica per ogni colore dei 5 giocatori. Queste guide sono messe sui cammelli per mostrare quale giocatore controlla una carovana.



Cammelli

- **Cammelli Grigi:** ci sono 5 cammelli grigi in plastica. Una guida di ogni colore dei giocatori, sarà messa su un cammello grigio, per ricordare a tutti il colore di ogni giocatore durante il gioco.

Cammelli Grigi

- **Oasi:** ci sono 5 Palme in plastica e sono usate per indicare le oasi nel deserto. I giocatori guadagnano punti quando collegano una carovana alle oasi.



Oasi

Gettoni Pozza D'Acqua



- **Gettoni Pozza D'Acqua:** ci sono 15 gettoni Pozza D'Acqua da 1, 2 e 3 punti. Questi rappresentano piccole Pozze D'Acqua nel deserto. Quando un giocatore piazza un cammello su uno spazio occupato da un gettone pozza d'acqua, il giocatore prende il gettone e guadagna i suoi punti.

- **Gettoni Punteggio Oasi:** uno di questi 20 gettoni punteggio da 5 punti è preso da un giocatore ogni volta che piazza un suo cammello adiacente ad un oasi.

Gettoni Punteggio Oasi



- **Gettoni Punteggio Area:** questi 10 gettoni da 10 punti, sono presi alla fine del gioco quando i giocatori conteggiano quante aree del deserto hanno chiuso.

Gettoni Punteggio Area



- **Gettoni Punteggio Carovane:** i cinque gettoni da 10 punti nei colori dei cammelli sono guadagnati alla fine della partita dal giocatore con la carovana più lunga di quel colore. I 5 gettoni da 5 punti sono guadagnati dai giocatori in caso di pareggio.



Gettoni Punteggio Carovane

Nota: Ogni giocatore usa guide di un diverso colore.

Questo colore è diverso dai colori dei cammelli. Il colore delle guide aiutano i giocatori a determinare chi controlla le carovane sul tabellone.

SETUP

1. Il giocatore più giovane è il giocatore iniziale. Il gioco poi prosegue in senso orario.
2. Ogni giocatore riceve: a) sei guide di un colore, b) un cammello in ciascuno dei 5 colori e c) un cammello grigio.
3. I giocatori mettono le loro guide su ciascuno dei loro 6 cammelli (5 colorati e 1 grigio). I 5 cammelli colorati con le guide sono i **capi carovana**. I cammelli grigi con le guide sono **indicatori del giocatore**; sono posizionati davanti ad ogni giocatore e indicano il colore di quel giocatore.

Eccezione: In cinque giocatori, ogni giocatore rimuove un capo carovana, ognuno con un colore di cammello diverso, così ogni giocatore ha 4 guide invece di 5.

4. Tutti i cammelli rimanenti sono divisi per colore e posizionati in una riserva a fianco del tabellone.

Eccezione: In 2 giocatori rimuovi 10 cammelli per ogni colore. In 3 giocatori rimuovi 5 cammelli per ogni colore.

5. Piazzate le 5 palme a caso in qualsiasi dei 7 spazi palma del tabellone. Nota che in 2 o 3 giocatori ci sono solo 6 spazi palma disponibili sul tabellone.

6. Girate a faccia in giù i gettoni pozza d'acqua e mescolateli. Poi disponeteli sul tabellone sugli spazi con il simbolo della pozza d'acqua e sugli spazi con il simbolo della palma rimasti liberi. Poi girate i gettoni a faccia in su.

In 2 o 3 giocatori le pozze d'acqua rimanenti vengono riposte nella scatola.

7. Posizionate i gettoni punteggio (area, oasi, carovane) a faccia in su vicino al tabellone.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

All'inizio del gioco i giocatori piazzeranno i loro capi carovana come spiegato in **Piazzamento capi carovana**. Una volta fatto ciò, inizia la parte principale del gioco, con i giocatori che sviluppano le loro carovane di cammelli come spiegato in **Sviluppo Carovane e Piazzamento Cammelli**.

PIAZZAMENTO CAPI CAROVANA

In senso orario, iniziando dal giocatore iniziale, ogni giocatore piazza uno dei suoi capi carovana su uno spazio vuoto del tabellone. Un capo carovana **non può essere piazzato** in uno dei seguenti spazi:

- Spazi occupati da pozze d'acqua, da oasi o da un altro capo carovana.
- Qualsiasi spazio che è adiacente ad un oasi o ad un altro capo carovana (incluso un capo carovana controllato dallo stesso giocatore).

In aggiunta, **solo per il primo turno di piazzamento dei capi carovana**, nessun giocatore può piazzare un capo Carovana che cavalca cammelli dello stesso colore di un altro capo carovana piazzato da un altro giocatore.

Il gioco prosegue in senso orario fino a quando tutti i giocatori hanno piazzato tutti i loro capi carovana. Una volta fatto ciò, il gioco inizia sul serio.

***Suggerimento:** un piazzamento attento dei vostri capi carovana è vitale per il vostro successo nel gioco. Per cui, nella vostra prima partita, cercate di distribuire i capi carovana sul tabellone in modo equilibrato e possibilmente in zone dove non ci sono altri capi carovana vicini.*

SVILUPPO CAROVANE

Una volta piazzati i capi carovana, la parte principale del gioco inizia. Cominciando dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, ogni giocatore al suo turno sceglie e posiziona due cammelli, uno alla volta, sul tabellone. Ogni giocatore svilupperà carovane continue con cammelli dello stesso colore. Ogni carovana dello stesso colore deve avere un capo carovana che cavalca un cammello di quel colore.

***Esempio:** il giocatore verde decide di sviluppare la carovana gialla nel suo primo turno; quindi prende 2 cammelli gialli dalla riserva gialla e li posiziona, uno per volta, vicino al cammello giallo con la guida verde, formando una linea continua.*

Ogni giocatore sviluppa le carovane in modo da ottenere punti. I punti vengono guadagnati mettendo i cammelli nelle pozze d'acqua, vicino alle oasi, chiudendo aree e avendo la carovana più lunga di un colore.

Il gioco termina quando l'ultimo cammello di un colore viene preso dalla riserva vicino al tabellone.

PIAZZAMENTO CAMMELLI

Al suo turno, un giocatore deve prendere 2 cammelli dalla riserva e piazzarli, uno alla volta, su uno spazio vuoto o su uno spazio contenente una pozza d'acqua. I due cammelli possono essere **dello stesso colore o di due colori differenti**.

***Eccezione:** nel primo turno di piazzamento dei cammelli i primi due giocatori possono piazzare ognuno solo un cammello. Nella partita a due giocatori, questa regola si applica solo al primo giocatore.*

Quando si piazzano i cammelli, i giocatori devono seguire le seguenti regole:

- Un cammello deve essere piazzato su uno spazio adiacente ad un cammello dello stesso colore che appartiene ad una delle carovane del giocatore (identificata dal capo carovana del suo colore). *Così, il cammello viola deve essere piazzato adiacente ad un cammello viola della carovana del giocatore. Quindi ogni giocatore possiede soltanto una carovana di ogni colore e tutti i cammelli di quella carovana sono collegati fra loro.*
- Un cammello **non può** essere posizionato adiacente ad un altro cammello dello stesso colore che **appartiene alla carovana di un altro giocatore**.
- I cammelli **possono** essere posizionati adiacenti a cammelli di colore diverso, non importa a chi appartengono.





PLACING CAMELS EXAMPLE

Esempio: nello schema sopra, il giocatore verde ha deciso di piazzare 2 cammelli gialli nel suo turno. Egli può piazzare il primo cammello in qualsiasi spazio con la "X", avendo la scelta tra 9 spazi. Egli non può piazzare il cammello negli spazi "!", dal momento che sarebbe adiacente ad un cammello giallo controllato dal giocatore blu. Egli decide di piazzare il primo cammello alla destra della pozza d'acqua da "3" punti e piazza il secondo cammello sotto al primo per collegare la sua carovana all'oasi.



LINKING OASES EXAMPLE

Esempio: nello schema sopra, il giocatore rosso non può più collegare la sua carovana verde all'oasi, dal momento che non rispetterebbe la regola di piazzamento dei cammelli dello stesso colore controllati da un altro giocatore. Comunque può collegare la sua carovana viola all'oasi.

Suggerimento: state attenti alle carovane degli avversari, altrimenti rischiate di essere esclusi dal raggiungimento di un'oasi! Ricordate sempre che non potete estendere la vostra carovana su uno spazio adiacente ad un'altra carovana dello stesso colore.

OCCUPARE UNA POZZA D'ACQUA

Quando un giocatore piazza un cammello sopra ad un gettone pozza d'acqua (1, 2 o 3 punti), prende il gettone dal tabellone e lo pone davanti a sé a faccia in giù.

RAGGIUNGERE UN'OASI

Quando un giocatore piazza un cammello su uno dei 6 spazi adiacenti ad un'oasi (palma), prende un gettone punteggio oasi (del valore di 5 punti) e lo pone davanti a sé a faccia in su.

- Se un giocatore piazza un altro cammello della stessa carovana adiacente alla stessa oasi, **non** prende un altro gettone punteggio oasi. Ogni carovana può prendere solo **un gettone punteggio oasi per oasi**. Comunque un giocatore può raggiungere molte oasi con una carovana o un'oasi con differenti carovane, ottenendo un gettone punteggio oasi per ognuna di loro.
- Più giocatori possono collegare le loro carovane alla stessa oasi (anche carovane dello stesso colore, purché le regole di piazzamento cammelli siano rispettate); così ognuno dei giocatori riceve un gettone punteggio oasi.

RACCHIUDERE UN'AREA

Quando un giocatore piazza un cammello in modo da racchiudere un'area di uno o più spazi con cammelli della stessa carovana, ottiene il possesso di quell'area.

Si applicano le seguenti regole:

- Il giocatore deve piazzare i cammelli di **un colore** in modo che, con l'aiuto del bordo del tabellone o delle montagne al centro, formino una catena **ininterrotta racchiudendo completamente un'area**. Nota che è possibile racchiudere un'area anche senza l'aiuto del bordo del tabellone o delle montagne al centro. In questo caso la carovana stessa deve racchiudere completamente l'area in questione.
- **Non è possibile** racchiudere un'area con carovane di **colori differenti**.
- L'area racchiusa **non può contenere altri cammelli** (non importa a chi appartengono).

Quando un giocatore prende possesso di un'area:

- Se l'area racchiusa contiene delle pozze d'acqua, il giocatore **immediatamente** le prende e le pone a faccia in giù davanti a sé. Egli **non ha** bisogno di occupare questi spazi con i suoi cammelli.
- Se l'area racchiusa contiene una o più oasi che **non sono state raggiunte da un cammello della carovana che le racchiude**, il giocatore immediatamente riceve uno (5 punti) dei gettoni punteggio oasi per ogni suddetta oasi. Egli non ha bisogno di raggiungere l'oasi racchiusa, con una delle sue carovane.

Una volta che l'area è stata chiusa, **nessun giocatore** (neanche il giocatore che ha chiuso l'area) **può piazzare cammelli qui**. L'area è **totalmente** chiusa al gioco.



Esempio: l'area nello schema sopra non è ancora chiusa. E' circondata da due diverse carovane appartenenti al giocatore blu. Il giocatore blu piazza due cammelli viola e racchiude l'area con l'aiuto di bordo del tabellone. Egli prende 2 gettoni pozza d'acqua e 1 gettone punteggio oasi.

Suggerimento: racchiudendo le aree si ottengono punti aggiuntivi. Prima prendendo i gettoni pozza d'acqua e i gettoni punteggio oasi, poi aggiungendo i punti per l'area racchiusa alla fine del gioco. Cercate sempre di impedire ai vostri avversari di racchiudere aree di grandi dimensioni.

FINE DEL GIOCO E CALCOLO PUNTI

Il gioco termina quando, al completamento del turno di un giocatore, **l'ultimo cammello di un colore** è stato piazzato sul tabellone. Poi si svolge il calcolo dei punti. Ci sono più possibilità per i giocatori di fare punti:

- **Carovana più lunga:** per ogni colore dei cammelli si determina quale giocatore ha la **carovana più lunga di quel colore** (cioè la carovana con il maggior numero di cammelli di quel colore). Questo giocatore prende il gettone punteggio carovana da 10 punti per quel colore. Se ci sono 2 giocatori alla pari per la carovana più lunga di un colore, ognuno di loro riceve un gettone punteggio carovana da 5 punti. Il gettone punteggio carovana da 10 punti di quel colore, in questo caso, **non** viene assegnato.

Suggerimento: accertatevi sempre, durante il gioco, di avere la carovana più lunga in uno o anche in due colori. Una carovana non deve essere particolarmente lunga per prendere il gettone punteggio carovana da 10 punti - devi avere la carovana appena più lunga di tuoi avversari.

- **Aree racchiuse:** poi si calcola il valore delle zone racchiuse da ogni giocatore. Si assegnano 10 punti per ogni spazio vuoto racchiuso dalla carovana (**ma non per uno spazio oasi**). Nell'esempio sopra il giocatore blu riceve 13 punti. Questi punti vengono assegnati con l'aiuto dei gettoni punteggio area da 10 punti, che possono essere cambiati utilizzando altri gettoni, ad esempio gettoni pozza d'acqua, per ottenere il punteggio esatto.
- **Oasi e pozze d'acqua:** un giocatore riceve 5 punti per ogni gettone punteggio oasi, ed il numero dei punti indicati nei gettoni pozza d'acqua presi durante la partita.

Quando il calcolo dei punti è terminato, ogni giocatore somma i suoi punti. Il giocatore con il maggior numero di punti vince. In caso di parità i giocatori condividono la vittoria.

GETTONI PUNTEGGIO TERMINATI

I giocatori possono sempre utilizzare i vari gettoni per sostituire quelli terminati. **I giocatori prendono sempre punti per il posizionamento dei loro cammelli, anche se i gettoni appropriati sono esauriti.** Quindi anche se tutti i gettoni punteggio oasi sono terminati, i giocatori possono collegare le loro carovane ad un'oasi e prendere i 5 punti; è sufficiente prendere altri gettoni disponibili la cui somma da 5 punti.

CREDITS

Designer: Reiner Knizia

English Rules by: Reiner Knizia, Kevin Jacklin, Kevin Wilson, and Christian T. Petersen

Published by: Fantasy Flight Games under license from KOSMOS Spiele Galerie

Cover Art: John Gravato

Graphic Design by: Scott Nicely, Brian Schomburg

New Component Art: Brian Schomburg

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

Publisher: Christian T. Petersen

The author would like to thank the many playtesters of the game. Special thanks go to Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin and Chris Lawson.

©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.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

