



## ВСТУПЛЕНИЕ

Пять племен бедуинов кочуют по бесплодной пустыне. Они создают караваны, прокладывают маршруты, соединяют родники и оазисы, ограничивая свои территории и зарабатывая очки.

Каждый ход вы будете выставлять на поле по два верблюда. Но какой из караванов следует развивать, чтобы стать наиболее успешным хозяином пустыни?

Чтобы заработать побольше очков, выставляйте своих верблюдов с умом.

## КОМПЛЕКТ ИГРЫ

- **Игровая доска:** На игровой доске изображена пустыня, ограниченная горными рядами, с еще одним скалистым массивом посередине. При игре вчетвером или впятером, используется вся доска, при игре вдвоем или втроем, не используется небольшой участок доски, ограниченный жирной линией.

- **Верблюды пастельных цветов:** В комплект игры входит по 34 верблюда каждого из пяти пастельных цветов. Цвета верблюдов никак не связаны с пятью цветами игроков.



- **Погонщики верблюдов:** В комплект игры входит по 6 погонщиков каждого из пяти цветов игроков. Погонщики размещаются на спинах верблюдов, чтобы показать, кому из игроков какой караван принадлежит.

- **Коричневые верблюды:** Коричневых верблюдов всего пять. Погонщики, помещенные на коричневых верблюдах, остаются перед игроками, чтобы напоминать всем кому какой цвет погонщиков принадлежит.



- **Оазисы:** Пять пластиковых пальм изображают оазисы в пустыне. Игроки получают очки за то, что подводят свои караваны к оазисам.



- **Жетоны родников:** В комплект игры входит 45 жетонов родников: по 1, 2 или 3 очка за родник, в равном количестве. Они изображают маленькие источники воды в пустыне. Когда игрок располагает верблюда на поле с родником, он забирает жетон себе.

- **Жетоны очков за оазисы:** Один из этих 20 жетонов по 5 очков игрок получает каждый раз, когда располагает своих верблюдов рядом с оазисом.



- **Жетоны очков за территорию:** Эти 10 жетонов раздаются во время подсчета очков в конце игры, когда игроки определяют размер ограниченных территорий пустыни.



- **Жетоны очков за караваны:** Эти 5 жетонов по 10 очков отвечают пяти пастельным цветам верблюдов, и каждый выдается в конце игры хозяину самого большого каравана соответствующего цвета. Жетоны по 5 очков выдаются игрокам в случае равного размера самых больших караванов.



*Примечание:* Каждому игроку принадлежат погонщики одного определенного цвета. Их цвета отличны от цветов верблюдов. Цвета погонщиков позволяют определить, кому из игроков принадлежат какие караваны.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Самый младший игрок объявляется **первым игроком**. Раунды игры всегда начинаются с этого игрока и продолжаются по часовой стрелке.
2. Каждый игрок берет шесть наездников одного цвета, по одному верблуду каждого из пяти пастельных цветов и одного коричневого.
3. Потом игроки высаживают наездников на каждого из своих шести верблюдов. Пять пастельных верблюдов с наездниками называются **лидерами караванов**. Коричневые верблюды с наездниками – это **маркеры игроков**, они располагаются перед каждым игроком и отражают его цвет.

*Исключение:* При игре впятером, все игроки должны убрать по одному лидеру каравана **цвета отличного от остальных игроков**, так что у каждого в начале игры будет по четыре лидера караванов вместо пяти.

4. Все оставшиеся верблюды сортируются по цвету и располагаются **кучками** рядом с игровым полем.

*Исключение:* При игре вдвоем, уберите в коробку по десять верблюдов из каждой кучки верблюдов. При игре втроем, уберите по пять верблюдов из каждой кучки верблюдов.

5. Расположите 5 пластиковых пальм в произвольном порядке в любые из семи полей, отмеченных пальмочками на доске. Обратите внимание, что при игре вдвоем или втроем доступно только шесть полей с пальмами.

6. Перемешайте жетоны родников и расположите их в **произвольном порядке лицом вверх** на игровой доске, на каждое поле, отмеченное голубой точкой. **Жетоны родников располагаются на незанятые поля с пальмами.**

При игре вдвоем или втроем оставшиеся жетоны родников не используются и помещаются обратно в коробку.

7. Расположите оставшиеся жетоны рядом с доской так, чтобы они были доступны всем.

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Для начала игры игрокам необходимо выставить своих лидеров караванов как это описано в разделе «**Выставление лидеров караванов**», когда это будет выполнено начнется основная часть игры, в которой игроки развивают свои караваны как это описано в разделах «**Развитие караванов**» и «**Выставление верблюдов**».

## ВЫСТАВЛЕНИЕ ЛИДЕРОВ КАРАВАНОВ

Начиная с первого игрока, и по часовой стрелке каждый игрок размещает **по одному** своему лидеру каравана на пустое поле доски. Лидер каравана **не может быть помещен** на следующие поля:

- Поля с жетонами родников, оазисами или другими лидерами караванов.
- На любое поле соседнее с оазисом или другим лидером каравана (включая лидеров, контролируемых этим же игроком).

Дополнительно, **только в первом круге выставления лидеров** игрокам нельзя выставлять лидеров каравана на верблюде такого же цвета, как уже выставленные другими игроками.

Игроки продолжают выставлять лидеров караванов, пока они не закончатся. После этого начинается основная часть игры.

***Подсказка:** Будьте осторожны при размещении лидеров караванов, так как это существенно влияет на успех партии. Поэтому в своей первой игре постарайтесь равномерно распределить своих лидеров по всей доске, подальше от других лидеров караванов.*

## РАЗВИТИЕ КАРАВАНОВ

После того, как были размещены лидеры караванов, начинается основная часть игры. Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, игроки в свой ход выбирают двух верблюдов из кучек рядом с доской и выставляют их на доску по одному. Таким образом игроки строят **непрерывные цепочки верблюдов одного цвета**. Каждый из таких «караванов» соединен с лидером каравана, который определяет игрока хозяина каравана.

***Пример:** Зеленый игрок решил развивать свой желтый караван, для этого он берет из кучки желтых верблюдов две штуки и выставляет их на поле по одному рядом с зеленым погонщиком на желтом верблюде, формируя непрерывную цепочку.*

Каждый игрок старается развивать свои караваны, чтобы заработать побольше очков. Очки зарабатываются за выставление верблюдов на родники или рядом с оазисами, за отграниченные территории и самые большие караваны отдельного цвета. **Игра заканчивается после того, как последний верблюд из кучки одного из цветов будет выставлен на поле.**

## РАЗМЕЩЕНИЕ ВЕРБЛЮДОВ

В свой ход игрок должен взять ровно два верблюда из стопок рядом с доской и выставить их по одному на свободные поля или поля с жетонами родников. Эти два верблюда могут быть **одинакового цвета или двух разных цветов**.

***Исключение:** В первом раунде размещения верблюдов, первые два игрока могут выставить только по одному верблюду каждый. При игре вдвоем это ограничение касается только первого игрока.*

При размещении верблюдов, игроки должны соблюдать следующие правила:

- Игрок **должен** поместить верблюда рядом с верблюдом такого же цвета, принадлежащим этому же игроку (формируя таким образом цепочку верблюдов одного цвета, соединенных с лидером каравана цвета игрока).

*Таким образом, фиолетового верблюда можно поставить рядом с фиолетовым караваном этого игрока. Это означает, что каждый игрок контролирует только один караван каждого из цветов верблюдов.*

- Верблюда **нельзя** поставить на поле рядом с верблюдом такого же цвета, принадлежащим каравану другого игрока.
- Верблюдов **можно** ставить рядом с верблюдами другого цвета независимо от того, кому они принадлежат





ВЫСТАВЛЕНИЕ ВЕРБЛЮДОВ

**Пример:** На рисунке выше зеленый игрок решил в свой ход развивать желтый караван и взял для этого два желтых верблюда. Он может выставить первого верблюда на любое поле отмеченное знаком «X», что дает ему выбор из девяти вариантов. Он не может выставить верблюда на поля отмеченные знаком «!», так как эти поля находятся рядом с желтым караваном синего игрока. Зеленый игрок решает выставить первого верблюда справа от родника с цифрой «3», а второго чуть ниже для того, чтобы соединить свой караван с оазисом

## ЗАНЯТИЕ РОДНИКОВ

Когда игрок ставит верблюда на поле с жетоном родника (стоимостью 1,2 или 3 очка), он берет этот жетон себе и хранит его перед собой лицом вниз до конца игры.

## СОЕДИНЕНИЕ ОАЗИСОВ

Когда игрок размещает верблюда на поле рядом с оазисом (пальмой), он получает жетон очков за оазис (равный 5 очкам) и хранит его перед собой.

- Если игрок выставляет еще одного верблюда того же каравана рядом с тем же оазисом, то он **не получает** еще одного жетона очков за оазис. Каждый караван может заработать **только по одному жетону очков за каждый оазис**. Однако, ничто не мешает игроку соединить несколько оазисов одним караваном или подвести несколько караванов к одному оазису и получить по одному жетону очков за каждого из них.
- Несколько игроков могут подвести свои караваны к одному и тому же оазису (даже если караваны одного цвета, если это не нарушает правила выставления верблюдов). И каждый из них получит свой жетон очков за оазис.

**Подсказка:** Старайтесь хорошо следить за караванами соперников, иначе вы рискуете быть отрезанными от оазисов. Всегда помните о том, что нельзя продолжать свой караван на поле рядом с другим караваном такого же цвета.



СОЕДИНЕНИЕ С ОАЗИСОМ

**Пример:** На рисунке выше красный игрок не может подвести свой зеленый караван к оазису, так как это нарушит правило о расположении верблюдов рядом с другими верблюдами такого же цвета другого игрока. Однако, он может соединить свой фиолетовый караван с оазисом.

## ОТГРАНИЧИВАНИЕ ТЕРРИТОРИИ

Когда игрок размещает верблюдов таким образом, что отграничивает территорию, состоящую из одного или более полей, одним караваном он получает контроль над этой территорией. При этом применяются следующие правила:

- Игрок должен расположить верблюдов **одного цвета** так, чтобы при помощи края доски или горной гряды в центре карты они сформировали **непрерывную цепочку, полностью отграничивающую территорию**. Обратите внимание, что можно отграничить территорию без помощи края доски или горной гряды, в этом случае караван должен самостоятельно полностью окружать эту территорию.
- **Невозможно** отграничить территорию с помощью караванов **разных цветов**.
- Отграниченная территория **не должна содержать других верблюдов** (независимо от того, кому они принадлежат).

Когда игрок получает контроль над территорией:

- Если отграниченная территория содержит родники – игрок **немедленно** берет их себе и хранит лицом вниз перед собой. Ему **не обязательно** занимать эти поля верблюдами;
- Если отграниченная территория содержит один или больше оазисов, которые еще **не были соединены отграничивающим караваном**, игрок немедленно получает один жетон очков (5 очков) за каждый такой оазис. Ему **не обязательно** подводить караван к отграниченным оазисам.

С того момента, как территория была отграничена, **ни один игрок**, даже тот который отграничил ее, **не может размещать там верблюдов**. Эта территория **полностью** исключается из дальнейшей игры



**Пример:** Территория на рисунке выше еще не отграничена. Она окружена двумя разными караванами синего игрока. Синий выставляет двух фиолетовых верблюдов и отграничивает территорию с помощью каравана и края доски. Он берет два жетона родников и жетон очков за оазис.

**Подсказка:** Отграничивая территории можно заработать много очков. Сначала, за родники и оазисы, а позже получить очки за размер отграниченной территории. Всегда старайтесь помешать противникам отграничить большие и ценные территории.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Игра заканчивается в конце хода игрока, который поставил **последнего верблюда одного из цветов** на доску. После этого начинается подсчет очков. Есть несколько способов зарабатывания очков игроками:

- **Самый большой караван:** для каждого цвета верблюдов определяется игрок, который владеет **самым большим караваном этого цвета** (а именно – караваном, содержащим наибольшее количество верблюдов этого цвета). Этот игрок получает 10-ти очковый жетон за караван соответствующего цвета. Если двое или больше игроков имеют **одинаково** большие караваны одного цвета – каждый из них поучает жетон с 5-ю очками, а 10-ти очковый жетон этого цвета не достается никому.

**Подсказка:** Старайтесь играть так, чтобы у вас всегда был самый большой караван одного или даже двух цветов. Не обязательно иметь очень большой караван, для того, чтобы выиграть 10 очков, просто он должен быть больше, чем караваны оппонентов того же цвета.

- **Отграниченные территории:** далее каждый игрок определяет размер своих отграниченных территорий. Он получает по одному очку за **каждое** пустое поле этой территории (**но не за оазисы**). В примере выше синий игрок получает 13 очков. Эти очки выдаются с помощью жетонов очков за территорию. **Сдача возвращается более мелкими жетонами, такими как жетоны родников или оазисов.**
- **Оазисы и родники:** игрок получает столько очков, сколько написано на жетонах очков за оазисы и

жетонах родников, которые он собрал во время игры.

Игрок с наибольшим количеством очков побеждает. В случае ничьей – победа общая.

## ИСТОЩЕНИЕ ЗАПАСА ЖЕТОНОВ ОЧКОВ

Игроки всегда могут использовать любые жетоны для замены при необходимости. **Игроки всегда получают очки за выставленных верблюдов, даже если соответствующие жетоны закончились.** Таким образом, если закончились жетоны оазисов, а игрок присоединил караван к оазису – просто используйте любые другие жетоны чтобы наградить его 5-ю очками.

## РАЗРАБОТЧИКИ

**Автор игры:** Reiner Knizia

**Издатель игры:** Christian T. Petersen

**Перевод и верстка правил игры:** Дидык Николай, специально для [Desktopgames.com.ua](http://Desktopgames.com.ua)

Все права на изображения, идею и т.д. и т.п. принадлежат:



Все права на перевод и его оформление принадлежат

