

Karawane

La corsa dei cammelli

Una gara avvincente per 3-5 giocatori

Contenuto

1 tabellone

5 cammelli

300 fiaschi di acqua (60 per ciascuno dei 5 colori)

5 giare grandi

15 sacchi di grandi dimensioni (3 per ciascuno dei 5 colori)

64 carte balle di seta

Storia

Nel 13 ° secolo l'imperatore Kubla Kahn, un nipote del leggendario Gengis Kahn, governò un grande impero in Asia Orientale.

Era un leader giusto, e la sua terra crebbe in fama e ricchezza. Inventò una gara. Una volta all'anno, nel suo impero veniva nominato il più bravo e migliore conduttore di carovana. Karawane offre ai giocatori di rimettere in scena questo spettacolare evento come capi delle carovane.

Oggetto del gioco

L'oggetto è di portare in tre tappe il maggior numero di balle di seta. Si ha la necessità di portarsi il più rapidamente possibile alla fine di ogni round.

Preparazione

Ogni giocatore riceve una giara d'acqua grande, un cammello e le 60 fiasche d'acqua del proprio colore. I fiaschi d'acqua sono posizionati nella giara. Il parte in fondo è riempita con 15 fiaschi, la parte centrale con 25, e la parte superiore con 20. Coprire con il coperchio la parte superiore delle brocche.

Posizionare i cammelli sul campo iniziale che è il villaggio sulla mappa. Ogni capo carovana cerca di mercanteggiare, accordarsi, e bluffare. Chi bluffa il meglio può assicurarsi il numero maggiore di balle di seta e vincere. Il primo turno è lungo 15 spazi, ed i giocatori utilizzano le fiasche di acqua dalla parte inferiore della grande giara. Con questa riserva di acqua, ogni giocatore cerca di correre il più rapidamente possibile al primo obiettivo, il castello in basso a sinistra del tabellone.

Partenza!

Il fondo della giara viene portato in mano. Tenerlo sotto il tavolo. Prendere una quantità di fiaschi. Ogni giocatore apre il pugno e quello con il maggior numero di fiaschi vince la fase di quella puntata. Muove il suo cammello in avanti di tanti spazi quanti sono i giocatori nel gioco. Il giocatore con la seconda miglior puntata muove il suo cammello di 1 spazio in meno, il terzo si sposta di 2 spazi in meno del vincitore della puntata e così via. l'ultimo giocatore si muoverà di uno spazio.

In caso di parità, tutti i giocatori che pareggiano si spostano del numero di spazi relativo all'ordine della puntata vinta. (In un gioco di 4 giocatori, 2 giocatori che pareggiano la seconda puntata si sposteranno 3 spazi).

La carovana che ha puntato il maggior numero di fiaschi muove per prima, poi muove la seconda miglior puntata, e così via. Dopo il movimento, tutti i fiaschi di

acqua vengono posizionati di lato, e si procede ad un altro giro di puntate. I giri di puntate si verificano fino a quando tutti i cammelli hanno raggiunto il castello.

Spazi speciali

a) Lo spazio con due fiaschi di acqua consente al giocatore di riprendere in mano due fiaschi di acqua che sono stati messi da parte per una scommessa precedente.

b) Fermarsi sullo spazio con una palla di seta dà al giocatore una palla di seta.

Il giocatore che raggiunge il castello per primo riceve 4 Carte di carte balle di seta e colloca il suo cammello sullo spazio 4. Il secondo giocatore 3 balle, e così via. Il quinto giocatore non riceve alcuna seta.

IMPORTANTE: Negli ulteriori giri di puntate, il vincitore avanza di tanti spazi quante sono le persone rimaste in gara. Se 2 persone sono ancora nel deserto, il vincitore di quella puntata avvanzerà di 2 spazi.

Dopo che la prima fase è finita, i giocatori iniziano la seconda tappa.

Prendono i 25 fiaschi d'acqua nella seconda parte del giara.

Tutti i fiaschi d'acqua della prima tappa vengono messi da parte.

Ci sono due ulteriori campi speciali in questa fase:

a) Lo spazio con 2 bottiglie d'acqua rotte, qui un giocatore perde due fiaschi d'acqua (o quanti ne ha, se ha meno di due.)

b) Lo spazio con 1 balle di seta sfasciata, qui un giocatore perde 1 carta palla di seta.

Chi arriva per primo al castello, ottiene 5 balle, il secondo riceve 4 balle, il terzo ottiene 3 balle, il quarto ottiene 2 balle, e il quinto ottiene 1 palla.

Poi viene corsa la terza parte seguendo le stesse regole e utilizzando le fiasche acqua nella parte superiore della brocca. I premi in carte balle di seta sono stampati sul castello finale: 7 per il primo, 5 per il secondo, 4 per il terzo, 3 per il quarto, e 2 per l'ultimo.

Il giocatore con il maggior numero di carte balle di seta vince.

Le regole professionali

In primo luogo, ogni giocatore può dividere i fiaschi d'acqua nelle 3 parti della giara come meglio crede prima dell'inizio del gioco. Una volta impostato, tuttavia, si è bloccati con quella scelta. I sacchetti contrassegnati con i punti da 1 a 3 sono collocati ciascuno in una delle sezioni della giara. La loro proposta iniziale è di 1 punto nella parte inferiore, 3 punti al centro, e 2 punti nella parte superiore. Il gioco si svolge come il gioco base con una eccezione. Dopo che le puntate sono rivelate, ogni giocatore può utilizzare il suo sacchetto numerato assegnato in quel round. Ciò aumenta il valore della sua puntata del numero di punti segnati sul sacchetto. Ogni sacchetto può essere usato una sola volta per round.

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 (ben vengano correzioni ed interpretazioni delle regole diverse dalla presente). Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione: leonoel48