

# Караван

Гонка по знойной пустыне для погонщиков верблюдов. Возраст игроков: от 6 до 99 лет.

**Автор:** Хайо Бюккен  
**Иллюстрации:** Габриэла Сильвейра  
**Длительность игры:** 15-20 минут



Шаг за шагом караван прокладывает свой путь по знойному песку пустыни. Стоит невыносимая жара, и взор каждого путника устремлен вдаль в поисках оазиса. Смотрите! Вон вдалеке появились зеленые очертания! Ах нет! Это всего лишь мираж! Кто же из погонщиков первым приведет своих верблюдов к оазису и займет там лучшие места?

## Состав игры

1 игровое поле  
12 верблюдов (3 верблюда x 4 цвета)  
48 карт (4 колоды x 12 карт)  
1 правила игры



*набери наибольшее количество очков*

*размести игровое поле в центре стола, а верблюдов – в городе*

*каждый игрок тасует свою колоду карт и берет в руку 3 карты*

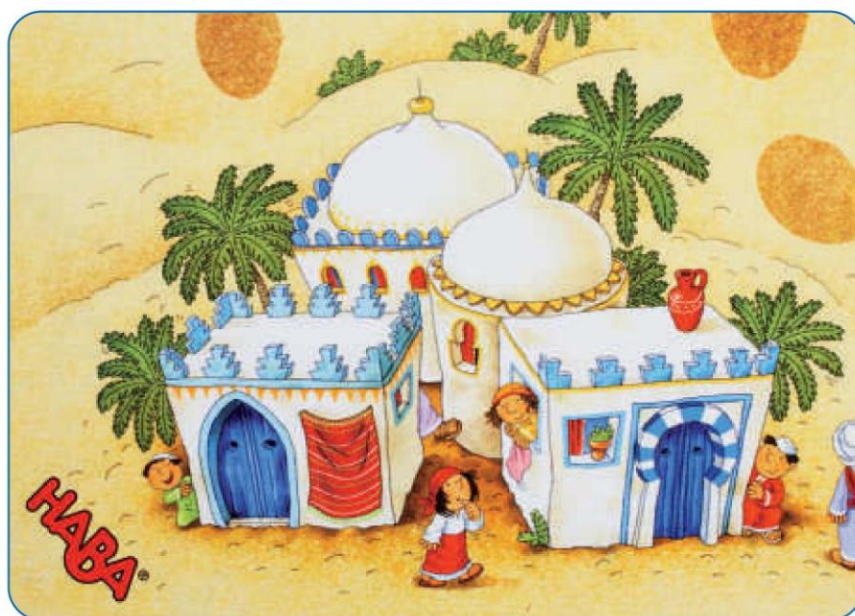
*разыграй одну карту*

## Цель игры

Постарайтесь как можно быстрее провести своих верблюдов до оазиса. В пути вам придется хорошенько подумать над тем, какую карту сыграть в данный ход, чтобы позволить своим верблюдам обогнать соперников. Однако неожиданная песчаная буря может полностью разрушить ваши планы. Первые шесть верблюдов, которые достигнут оазиса, принесут очки своим владельцам. Цель игры – набрать наибольшее количество очков.

## Подготовка к игре

Поместите игровое поле в центр стола. Каждый игрок берет себе 3-х верблюдов одного цвета и размещает их в городе на игровом поле – это стартовая позиция.



Возьмите колоду карт (12 карт) того же цвета, что и ваши верблюды, перетасуйте карты и положите колоду перед собой лицом вниз. Возьмите 3 верхних карты себе в руку. Если количество игроков меньше 4-х, то оставшиеся карты и верблюдов уберите в коробку.

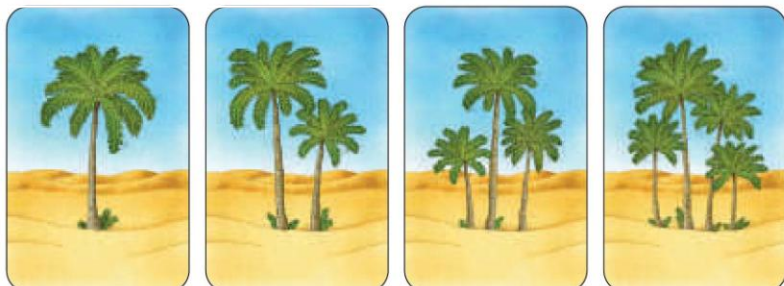
## Ход игры

Игру начинает тот игрок, который видел настоящий мираж. Если таковых нет, то игру начинает самый младший игрок. Затем ход передается следующему игроку по часовой стрелке. В свой ход игрок разыгрывает одну карту с руки, кладя ее перед собой лицом вверх.

## Значения карт

В колоде имеются четыре типа карт: "оазис", "мираж", "погонщик" и "песчаная буря".

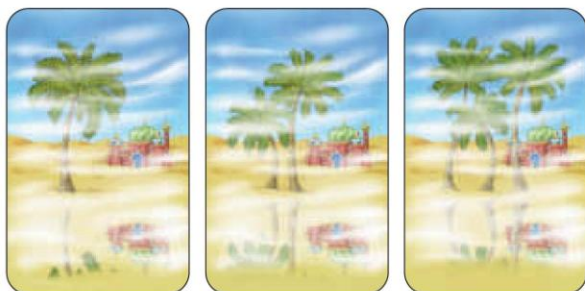
### Карты "оазис"



Переместите своего верблюда на столько клеток вперед, сколько пальм изображено на карте (от 1 до 4).

*карта "оазис" = передвинь своего верблюда вперед*

### Карты "мираж"



Переместите верблюда своего соперника на столько клеток назад, сколько пальм изображено на карте (от 1 до 3).

*карта "мираж" = передвинь верблюда соперника назад*

### Карты "погонщик"



Переместите одного из своих верблюдов на одну клетку впереди лидера гонки (т.е. во главу всего каравана).

*карта "погонщик" = передвинь своего верблюда во главу каравана*

### Карты "песчаная буря"



При розыгрыше данной карты каждый игрок заново перетасовывает все 12 карт в своей колоде, кладет колоду перед собой лицом вниз и берет себе в руку 3 верхние карты.

*карта "песчаная буря" = все игроки заново тасуют свои карты*

После розыгрыша карты ход передается следующему игроку.



*перемещайся только по  
свободным квадратам*

*дойди до квадратов  
оазиса точным  
количеством ходов*

*шесть квадратов оазиса  
заняты = конец игры*

*наибольшее количество  
очков = победитель*

## Важные замечания

- На одном квадрате пути может находиться только один верблюд. При перемещении верблюда вперед или назад считаются только свободные квадраты. Таким образом, при перемещении назад верблюд даже может вернуться в город (на стартовую позицию).
- Верблюд, достигший оазиса, не может быть перемещен назад.
- Квадраты оазиса должны быть достигнуты точным количеством ходов. Верблюд не может быть перемещен за последний квадрат оазиса.
- Запрещено использовать карту "погонщик" для перемещения своего верблюда в оазис.
- После розыгрыша карты с руки игрок берет из своей колоды в руку одну карту. В руке у игрока постоянно должно быть 3 карты.
- Если колода карт игрока закончилась, игрок продолжает игру лишь теми картами, что остались в его руке.
- Разыгранные карты убираются в колоду отбоя перед игроком лицом вверх.

## Конец игры

Игра заканчивается, как только все шесть квадратов оазиса заняты верблюдами. Игроки производят подсчет очков за каждый занятый квадрат оазиса.

Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем. Если несколько игроков набрали равное количество очков, то в игре несколько победителей.