



רמז: תמיד שימו לב שיש לכם את השיירה הגדולה ביותר בלפחות צבע אחד או שניים. השיירה לא חייבת להיות גדולה במיוחד בשביל לזכות בסמן עשר הנקודות, רק גדולה יותר משיירות היריבים.

• **שטחים סגורים:** כעת שווי השטחים הסגורים של כל שחקן נקבע. שחקן מקבל נקודה אחת על כל משבצת בתוך השטח הסגור (אבל לא עבור נווה מדבר). בדוגמא למעלה השחקן הכחול יקבל 13 נקודות. הניקוד מוענק בעזרת סמני העשר נקודות, ניתן להשתמש גם בסמנים שונים כמו בורות המים.

• **נווי מדבר ובורות מים:** שחקן מקבל חמש נקודות עבור כל סמן ניקוד של נווה מדבר, ואת מספר הנקודות המצוינות על כל בור מים שהוא צבר לאורך המשחק.

כאשר הסתיים שלב הניקוד הסופי, כל שחקן מסכם את סך הנקודות שלו. השחקן עם הכי הרבה נקודות, מנצח. במקרה של תיקו, הניצחון משותף.

במקרה שנגמרים סמני ניקוד

השחקנים תמיד יכולים להשתמש בסמנים שונים במקרה הצורך. שחקנים תמיד מקבלים ניקוד בהתאם למיקום הגמלים, גם אם הסמן הדרוש נגמר. לכן, גם אם כל סמני ניקוד נווה מדבר הסתיימו, שחקנים עדיין יכולים לקשר שיירות לנווה המדבר ולקבל חמש נקודות בכל פעם. פשוט השתמשו בסמנים אחרים לציון חמשת הנקודות.

תודות

מתכנן המשחק: Reiner Knizia

חוקים באנגלית: Reiner Knizia, Kevin Jacklin

Kevin Wilson and Christian T. Petersen

הוצאה לאור: Fantasy Flight Games under license

from KOSMOS Spiele Galerie

עיצוב עטיפה: John Gravato

עיצוב גרפי: Scott Nicely, Brian Schomburg

עיצוב רכיבים חדשים: Brian Schomburg

עריכה: Greg Benage, Christian T. Petersen

Kevin Wilson

מוציא לאור: Christian T. Petersen

תרגום לעברית: גלעד ירניצקי

הוצאה לאור, עברית: כוכבי כסף הוצאה לאור

מתכנן המשחק רוצה להביע את תודתו להרבה שחקני ניסיון.

תודות מיוחדות Martin Higham, Ross Inglis

Kevin Jacklin and Chris Lawson.

© 1998 Kosmos Verlag. כל הזכויות שמורות בשימוש

תחת רישיון. © 2000, 2006 Fantasy Flight Publishing.

Inc. גירסה אנגלית.

המשחק או רכיבים ממנו אסורים להפקה בכל צורה ללא אישור.

דוגמא: השטח בדיאגרמה למעלה עוד לא נסגר. הוא מוקף על ידי שתי שיירות של השחקן הכחול. השחקן הכחול ממקם שני גמלים סגולים, סוגר את השטח בעזרת שולי הלוח. הוא לוקח את שני בורות המים וסמן ניקוד נווה מדבר.

רמז: על ידי סגירת שטחים אתם יכולים לקבל מספר רב של נקודות. קודם כל על ידי לקיחת סמני בורות המים וסמני ניקוד נווי המדבר, ואחר כך על ידי ניקוד לשטח. נסו תמיד למנוע מיריבכם לסגור שטחים גדולים וחשובים.

סיום משחק וניקוד סופי

המשחק מסתיים בסוף תורו של שחקן אחרי ששחקן הגמל האחרון מצבע כל שהוא על הלוח. אז מתבצע שלב הניקוד הסופי. הנה הדרכים האפשריות ששחקנים יכולים לקבל ניקוד:

• השיירות הגדולות ביותר: עבור כל צבע גמל, בודקים

לאיזה שחקן יש את השיירה הגדולה ביותר בצבע זה

(זאת אומרת השיירה הכוללת הכי הרבה גמלים בצבע זה).

שחקן זה מקבל את סמן עשר הנקודות עבור צבע הזה. אם

יש שיווין בין שניים או יותר שחקנים, כולם מקבלים את סמן

חמשת הנקודות. סמן עשר הנקודות לא מוענק במקרה זה.



דוגמא: בדיאגרמה מעל, השחקן האדום אינו יכול לקשר את השיירה הירוקה שלו לנווה המדבר בגלל שזה יפר את החוק של מיקום גמל סמוך לגמל מאותו צבע בבעלות של שחקן אחר. אבל, הוא עדיין יכול לקשר את השיירה הסגולה שלו לנווה המדבר.

דוגמא: בדיאגרמה מעל, השחקן הירוק החליט למקם שני גמלים צהובים בתור זה. הוא יכול למקם את הגמל הראשון בכל משבצת המסומנת ב-"X", דבר המאפשר לו תשע אפשרויות מיקום שונות. הוא לא יכול למקם במשבצות המסומנות ב-"!" בגלל שמשבצות אילו סמוכות לגמלים צהובים אשר בשליטת השחקן הכחול. הוא מחליט למקם את הגמל הראשון מצד ימין של בור המים בשווי 3, וממקם את הגמל השני כך שיחבר את השיירה לנווה המדבר.

תפיסת בורות מים

כאשר שחקן ממקם גמל על משבצת הכוללת סמן של בור מים (בשווי 1, 2 או 3 נקודות), הוא לוקח את הסמן ומניחו לפניו עם הפנים כלפי מטה.

קישור לנווה מדבר

כאשר שחקן ממקם גמל באחת מששת המשבצות הסמוכות לנווה מדבר (דקל), הוא מקבל סמן ניקוד של נווה מדבר (השווה חמש נקודות) ומניחו לפניו.

- אם שחקן ממקם גמל נוסף מאותה שיירה בסמוך לאותו נווה מדבר הוא אינו מקבל סמן ניקוד נוסף. כל שיירה יכולה לקבל סמן ניקוד אחד בלבד עבור כל נווה מדבר. אבל, שחקן יכול לקשר שיירה אחת לכמה נווי מדבר, או כמה שיירות לנווה מדבר אחד ולקבל סמן ניקוד עבור כל אחת מהן.

- מספר שחקנים יכולים לקשר את השיירות שלהם לאותו נווה מדבר (אפילו שיירות מאותו צבע, בתנאי שחוקי מיקום הגמלים נשמרים), כאשר כל אחד מהם יקבל סמן ניקוד.

רמז: שימו לב לשיירות של יריביכם או שאתם עלולים למצוא את עצמכם מנועים מיצירת קישור לנווה מדבר! תמיד תזכרו שאינכם יכולים להאריך את השיירה שלכם למשבצת הסמוכה לשיירה מאותו צבע.

סגירת שטחים

כאשר שחקן ממקם גמל כך ששיירה אחת שלו מקיפה שטח המכיל משבצת אחת או יותר, הוא מקבל שליטה על השטח. החוקים הבאים חלים:

- השחקן צריך למקם גמלים בצבע אחד, כך שבעזרת שולי הלוח ושרשרת ההרים במרכז הלוח, ייווצר **רצף גמלים אשר סוגר אזור**. ניתן לסגור שטח גם ללא עזרת שולי הלוח או שרשרת ההרים. במקרה זה שרשרת הגמלים צריכה להקיף את השטח הנידון.

- לא ניתן** לסגור שטח על ידי שימוש בשיירות בכמה צבעים.

- השטח הסגור **לא יכול להכיל גמלים כלשהם** (ללא קשר לבעלותם).

כאשר שחקן סוגר שטח:

- אם השטח הסגור מכיל בורות מים, השחקן **מיד** אוסף אותם ושם אותם מולו עם הפנים כלפי מטה. הוא **לא** צריך לתפוס את בורות המים עם הגמלים שלו.

- אם השטח מכיל נווי מדבר **שעדיין לא קושרו לשיירה הסוגרת**, השחקן מקבל סמן ניקוד נווה מדבר על כל אחד מנווי המדבר. הוא **לא** צריך לקשר את השיירה לנווה המדבר.

לאחר סגירת השטח, **לאף שחקן** (כולל השחקן שסגר) **אסור לשים גמלים בתוך השטח**. השטח מחוץ לתחום המשחק.



6. ערבבו את בורות המים ומקמו אותם בצורה אקראית **כלפי מעלה** על כל מקום בלוח המסומן בנקודה כחולה. יש לשים בור מים גם על משבצות דקלים לא תפוסות.

במשחק של שנים או שלושה שחקנים, בורות המים עודפים אינם בשימוש, ומוחזרים לקופסה.

7. מקמו את שאר הסמנים במקום נוח קרוב ללוח המשחק.

מהלך המשחק

בכדי להתחיל את המשחק, השחקנים קודם ממקמים את מובילי השיירות שלהם כפי שמתואר תחת **מיקום מובילי שיירות**. לאחר שלב זה, חלקו העיקרי של המשחק מתחיל, כאשר השחקנים מפתחים את השיירות שלהם על ידי מיקום גמלים כפי שמתואר תחת **פיתוח שיירות ותחת מיקום גמלים**.

מיקום מובילי שיירות

עם כיוון השעון, פותחים בשחקן המתחיל, כל שחקן ממקם מוביל שיירה אחד במשבצת ריקה על הלוח. מוביל שיירה אינו יכול להיות ממוקם באחד המקומות הבאים:

- משבצות המכילות בורות מים, נווה מדבר או מוביל שיירה אחר.

- במשבצת הסמוכה לנווה מדבר או למוביל שיירה אחר (כולל מובילי שיירה של אותו שחקן).

בנוסף, בסיבוב הנחת מובילי שיירות הראשון בלבד, אסור לשים מוביל שיירה עם גמל בצבע שמוקם קודם לכן על ידי שחקן אחר.

המשחק ממשיך עם כיוון השעון כאשר כל שחקן מניח מוביל שיירה אחד על הלוח, עד אשר כל השחקנים מיקום את כל מובילי השיירות שלהם. כאשר שלב זה מסתיים מתחיל חלקו העיקרי של המשחק.

רמז: מיקום מובילי השיירות חיוני להצלחה במשחק. לכן, במשחקים הראשונים נסו לפזר את המובילים בצורה שווה על פני הלוח באזורים מרוחקים ממובילי שיירות אחרים.

פיתוח שיירות

לאחר מיקום מובילי השיירות, חלקו העיקרי של המשחק מתחיל. פותחים עם השחקן המתחיל וממשיכים בכיוון השעון, כאשר כל שחקן בתורו בוחר שני גמלים ללא רוכב, וממקם אותם על הלוח אחד אחרי השני. בצורה זו כל שחקן יבנה **שרשראות רציפות של גמלים מאותו צבע**, כאשר כל שיירת גמלים מקושרת למוביל השיירה הרוכב על גמל בצבע זהה.

לדוגמא: השחקן הירוק רוצה לפתח את השיירה הצהובה שלו בתורו הראשון. לכן, הוא לוקח שני גמלים צהובים, מערמת הגמלים הצהובים, וממקם אותם, אחד בכל פעם, בסמוך לגמל הצהוב עם הרוכב הירוק, ויוצר שרשרת רציפה.

כל שחקן מנסה לפתח את שיירותיו במטרה לצבור נקודות. צוברים נקודות על ידי מיקום גמלים על בורות מים או סמוך לנווי מדבר, על ידי סגירת שטח ועל ידי בעלות על השיירה הארוכה ביותר בצבע מסוים. **המשחק מסתיים כאשר הגמל האחרון מאחת מחמשת ערמות הגמלים משוחק.**

מיקום גמלים

בתורו, שחקן צריך לקחת שני גמלים בלבד מערימות הגמלים ולמקם אותם, אחד אחרי השני, על משבצת פנויה, או משבצת הכוללת בור מים. שני הגמלים יכולים להיות מאותו צבע או משני צבעים שונים.

יוצא דופן: בסיבוב הראשון של מיקום גמלים, שני השחקנים הראשונים ממקמים גמל אחד בלבד כל אחד. במשחק של שני שחקנים חוק זה תקף רק לשחקן הראשון.

כאשר ממקמים גמלים על השחקנים לקיים את החוקים הבאים:

- גמל חייב להיות ממוקם צמוד לגמל באותו צבע השייך לשחקן (ועל ידי כך ממוקם סמוך לקבוצה רציפה של גמלים באותו צבע המקושרים למוביל השיירה של השחקן).

כך, גמל סגול חייב להיות ממוקם בסמוך לגמל סגול השייך לשיירת השחקן. זה אומר שכל שחקן שולט על שיירת גמלים אחת בלבד מכל צבע.

- לגמל אסור להיות ממוקם ליד גמל מאותו צבע השייך לשיירה של שחקן אחר.

- מותר למקם גמלים ליד גמלים מצבע אחר ללא קשר למי הם שייכים.





• **סמני ניקוד שטח:** עשרה סמנים של 10 נקודות מוענקים בשלב הניקוד הסופי, כאשר השחקנים בוחנים איזה גודל שטח הם הקיפו.

• **סמני ניקוד שיירות:**

חמשה סמנים בשווי 10 נקודות בצבעי גמלי הפסטל, מוענקים בסוף המשחק לשחקן בעל השיירה הגדולה ביותר, מאותו צבע של הסמן. סמנים בשווי 5 נקודות מוענקים במקרה של תיקו.



• **הערה:** שימו לב שהשחקנים

משתמשים ברוכבים בצבע

אחד בכדי להבדיל ביניהם. צבעי השחקנים שונים מצבעי הגמלים. צבע הרוכב מאפשר להבחין איזה שחקן שולט באיזו שיירה על הלוח.

הכנה למשחק

1. השחקן הצעיר ביותר נבחר לשחקן המתחיל. המשחק תמיד מתחיל עם שחקן זה וממשיך עם כיוון השעון.

2. **כל שחקן מקבל:** (א) שישה רוכבים בצבע השחקן, (ב) גמל אחד מכל אחד מחמשת צבעי הגמלים, (ג) גמל אפור אחד.

3. כל שחקן מושיב רוכב על כל אחד מששת הגמלים (חמשת הגמלים בצבעי הפסטל, וגמל אפור אחד). חמשת הגמלים בצבעי הפסטל עם הרוכבים נקראים **מובילי השיירות**. הגמלים האפורים עם הרוכבים הם **סמני השחקנים**, ומונחים לפני כל שחקן לציין את צבעו של השחקן.

יוצא דופן: במשחק של חמישה שחקנים, כל שחקן שם בצד מוביל שיירה, **בצבע שונה**, כך שכל שחקן נותר עם ארבעה מובילי שיירות במקום חמש.

4. כל הגמלים הנוותרים מופרדים לפי צבע ומונחים בחמש **ערימות גמלים** קרוב ללוח המשחק.

יוצא דופן: במשחק של שני שחקנים, הוציאו עשרה גמלים מכל ערימה. במשחק של שלושה שחקנים, הוציאו חמישה גמלים מכל ערימה.

5. מקמו את חמשת דקלי הפלסטיק בצורה שרירותית על אחת משבע משבצות הדקלים שעל הלוח. שימו לב שבמשחק של שניים או שלושה שחקנים, ישנם רק שישה מקומות פנויים למיקום הדקלים בשטח המשחק.

הקדמה

חמישה שבטי נודים מתיישבים במדבר השומם. הם מפתחים שיירות, חופרים בורות מים, ויוצרים קשרים לנווה מדבר תוך כדי שליטה על אזורי המדבר, ועל ידי כך צוברים נקודות.

בכל סיבוב, ממוקמים שני גמלים על הלוח. אבל אילו שיירות עליך לפתח על מנת להיות השליט המוצלח של המדבר?

עליך למקם את גמליך בחוכמה על מנת לזכות במרב הנקודות.

רכיבים

• **לוח המשחק:** לוח המשחק מתאר מדבר המוקף הרים, ועוד שרשרת הרים במרכזו. במשחק של 4-5 שחקנים, כל מפת הלוח בשימוש. עם 2-3 שחקנים, האזור בלוח המופרד על ידי קו לבן עבה, לא בשימוש.

גמלים בצבעי פסטל



• **גמלים בצבעי פסטל:** ישנם 34 גמלי פלסטיק, בכל אחד מחמשת צבעי הפסטל. צבע הגמלים אינו קשור לצבע חמשת השחקנים.

• **רוכבים:** ישנם שישה רוכבים מפלסטיק בכל אחד מחמשת צבעי השחקנים. הרוכבים ימוקמו על הגמלים לציין איזה שחקן שולט באילו שיירות.



• **גמלים אפורים:** ישנם חמישה גמלים אפורים מפלסטיק. רוכב אחד בצבעו של כל שחקן ימוקם על גמל אפור על מנת להזכיר לכולם איזה צבע שייך לאיזה שחקן.



נווה מדבר

• **נווה מדבר:** חמשת הדקלים מפלסטיק מציינים נווי מדבר. שחקנים מקבלים נקודות על ידי קישור השיירות עם נווי המדבר.

סמני בורות מים



• **סמני בורות מים:** ישנם 15 סמני בורות מים מכל אחד מערכי הנקודות 1, 2 או 3. סמנים אלו מציינים בורות מים קטנים במדבר. שחקן הממקם גמל על משבצת הכוללת בור מים, מקבל בעלות על הסמן ובור המים.

סמני ניקוד נווה מדבר



• **סמני ניקוד נווה מדבר:** אחד מ-20 סמנים בשווי 5 נקודות מוענקים לשחקן בכל פעם שהוא מציב גמל בצמוד לנווה מדבר.