



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni 4322



KARAWANE



The Caravan • A dos de chameau !
Karavaan • Caravana • Carovana

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2008

Karawane

Ein heißer Wettlauf durch die Wüste für 2 - 4 Kameltreiber von 6 - 99 Jahren.

Spielidee: Hajo Bücken
Illustration: Gabriela Silveira
Spieldauer: ca. 15 - 20 Minuten



Schritt für Schritt schiebt sich die Karawane durch den Wüstensand. Die Sonne brennt brütend heiß und alle halten Ausschau nach einer Oase. Flimmert da nicht etwas Grünes in der Ferne? Oh nein! Schon wieder nur eine Fata Morgana! Welcher Kameltreiber schafft es, seine Kamele am schnellsten zur Oase zu bringen und dort die besten Plätze zu erobern?

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 12 Kamele (in vier Farben)
- 48 Karten (vier Sätze mit je zwölf Karten)
- 1 Spielanleitung



*die meisten Punkte
sammeln*

*Spielplan in Tischmitte;
Kamele auf Wüstenstadt*

*Jeder: eigene Karten
mischen und
drei verdeckt auf die
Hand nehmen*

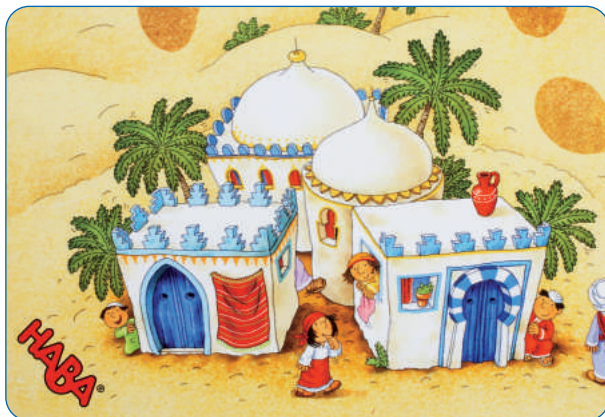
eine Karte ausspielen

Spielidee

Ihr versucht mit euren Kamelen möglichst schnell die Oase zu erreichen. Auf dem Weg dorthin müsst ihr euch gut überlegen, wie ihr eure Karten ausspielt, um den eigenen Kamelen Vorsprung vor denen der anderen Spieler zu verschaffen. Ein aufkommender Sandsturm kann eure Planung jedoch wieder durcheinander bringen. Die sechs Kamele, die zuerst die Oase erreichen, bekommen Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält eine Kamelherde, die aus drei Kamelen einer Farbe besteht. Stellt eure Kamele auf die Wüstenstadt des Spielplans (= Startbereich).



Nehmt euch jeweils die zwölf Karten der Farbe eurer Kamele. Mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel vor euch ab. Zieht die obersten drei Karten von eurem Stapel und nehmt sie verdeckt auf die Hand. Bei weniger als vier Spielern kommen überzählige Karten und Kamele in die Schachtel zurück.

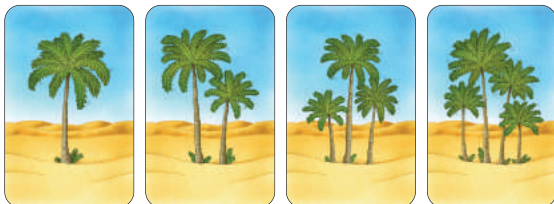
Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer schon einmal eine Fata Morgana gesehen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und legt eine seiner Handkarten offen vor sich ab.

Die Karten

Im Spiel gibt es vier verschiedene Arten von Karten:

Die Oasen-Karten



Auf den Oasen-Karten sind eine, zwei, drei oder vier Palmen zu sehen. Du darfst eines deiner Kamele die entsprechende Anzahl Felder in Richtung Oase ziehen.

Die Fata-Morgana-Karten



Auf den Fata-Morgana-Karten sind eine, zwei oder drei Palmen zu sehen. Ziehe ein beliebiges Kamel eines Mitspielers die entsprechende Anzahl Felder zurück.

Die Karawanenführer-Karte



Du darfst ein beliebiges eigenes Kamel ein Feld vor das Kamel stellen, das auf dem Weg zur Oase an vorderster Stelle steht.

Die Sandsturm-Karte



Wird die Sandsturm-Karte gespielt, müssen alle Spieler sofort ihre zwölf Karten neu mischen und wieder als verdeckten Stapel vor sich ablegen. Jeder zieht erneut die ersten drei Karten und nimmt sie auf die Hand.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und spielt eine Karte.

Oasen-Karte = eigenes Kamel vorziehen

Fata-Morgana-Karte = fremdes Kamel zurückziehen

Karawanenführer-Karte = eigenes Kamel vor das vorderste Kamel stellen

Sandsturm-Karte = jeder mischt alle seine Karten neu



nur freie Felder zählen

*Erreichen der Oasenfelder
punktgenau*

*Ende = alle sechs Felder
in der Oase besetzt*

meisten Punkte = Sieger

Wichtige Regeln:

- Auf einem Feld darf immer nur ein Kamel stehen. Beim Vor- und Zurückziehen eines Kamels werden deshalb nur die freien Felder gezählt. So kann es passieren, dass beim Zurückziehen ein Kamel wieder in der Wüstenstadt landet.
- Ein Kamel, das sich bereits auf einem Feld in der Oase befindet, darf nicht zurückgezogen werden.
- Die Felder in der Oase müssen genau erreicht werden. Es darf nicht über das letzte Feld in der Oase hinausgezogen werden.
- Es ist nicht erlaubt, mithilfe der Karawanenführerkarte ein Kamel in die Oase zu ziehen.
- Nach dem Ablegen einer Karte zieht der Spieler eine Karte von seinem verdeckten Stapel nach, sodass er wieder drei Karten auf der Hand hat.
- Kann ein Spieler von seinem verdeckten Stapel nicht mehr auf drei Karten ergänzen, spielt er mit weniger Handkarten.
- Die jeweils ausgespielten Karten sammelt jeder Spieler vor sich auf einem offenen Ablagestapel.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle sechs Felder in der Oase von Kamelen besetzt sind. Jeder zählt die Punkte der Oasen-Felder zusammen, auf denen ein eigenes Kamel steht.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Der Autor: Hajo Bücken

ist 1944 in Schwiebus/Brandenburg geboren und in Aachen aufgewachsen. Nach einem Lehramtsstudium in Göttingen machte er 1979 eine Fortbildung zum Spielpädagogen. Er hat bereits eine Vielzahl von Spielen und Büchern veröffentlicht und gehört zu Deutschlands erfolgreichsten Spieleautoren.

Bei HABA erschienen die *Ratz-Fatz*-Reihe und viele andere Spiele.

„Ich widme das Spiel meinem Enkel Raphael.“



Die Illustratorin: Gabriela Silveira

ist 1968 in Lissabon geboren und hat ihre Kindheit und Jugend im sonnigen Porto verbracht. Sie studierte Kommunikationsdesign in Münster und München und ist seit 1993 als freiberufliche Illustratorin in München tätig. Für HABA illustrierte sie bereits das Spiel *Katzenbande*.

„Die Illustration dieses Spiels widme ich meinem 11-jährigen Sohn und schärfsten Kritiker Philip.“



The Caravan

A torrid race through the desert for 2-4 cameleers ages 6-99.

Author: Hajo Bücken
Illustrations: Gabriela Silveira
Length of the game: approx. 15 - 20 minutes



Step by step the caravan weaves its way through the desert sand. It is scorching hot and everybody is looking for an oasis. Is there something green flickering in the distance? Oh no, it is only a mirage! Who will be the first to bring his camels to the oasis and get the best places there?

Contents

- 1 game board
- 12 camels (in four colors)
- 48 cards (four decks of 12 cards each)
- Set of game instructions



collect the most points

*game board in center of
table: camels on
desert town*

*each player shuffles their
cards and takes three
cards*

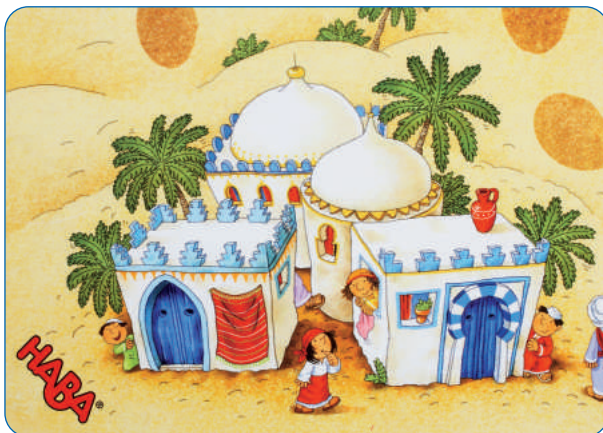
play one card

Game Idea

Try to reach the oasis as quickly as possible with your camels. On your way you have to think hard about which cards to play in order to move your camels ahead of those of the other players. A sudden sandstorm however could disturb your plans. The first six camels to reach the oasis score points. The aim of the game is to score the most points.

Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Each player takes a herd of three camels of an identical color. Place your herd on the desert town shown on the game board (= starting area).



Take the twelve cards of the same color as your camels. Shuffle them and place them face-down in a pile in front of you. Draw the three cards from the top of your pile and take them in your hand.

If there are less than four players the remaining cards and camels are kept in the game box.

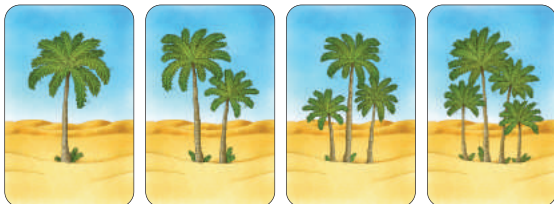
How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has seen a mirage may start. If you cannot agree, the youngest player starts and places one of the cards from his hand face-up in front of him.

The cards

There are four different types of cards: Oasis, Mirage, Cameleer & Sandstorm.

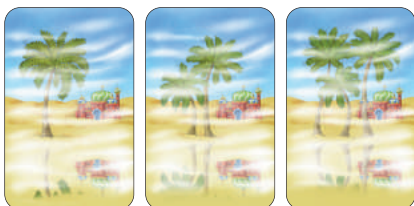
The Oasis cards



One to four palm trees are shown. Move one of your camels the same number of squares towards the oasis.

Oasis card = move on camel

The Mirage cards



The mirage cards show one to three palm trees. Move one of the other players' camels back the corresponding number of squares.

Mirage card = move camel of other player backwards

The Cameleer card



You can place any of your camels one square ahead of the camel which is in the lead in the race to the oasis.

Cameleer card = place camel in front of leading camel

The Sandstorm card



If you show the sandstorm card all the players have to re-shuffle their twelve cards and place them in a pile face-down in front of them. Each player once again draws three cards from the top of his pile and takes them in his hand.

Sandstorm card = all players shuffle their cards

Then it's the turn of the next player to play a card.



only free squares count

*reach squares of
oasis exactly*

*end = six squares of
oasis occupied*

most points = winner

Important rules

- There can only be one camel on a square, so you only count the free squares when moving a camel forwards or backwards. Consequently a camel when being moved backwards could end up back in the desert town.
- A camel having reached a square within the oasis may not be moved back.
- The squares of the oasis have to be reached with the exact number. A camel may not be moved past the last square of the oasis.
- It is not permitted to use a cameleer card to move a camel into the oasis.
- After playing a card the player draws another one from his pile so that he always has three cards in his hand.
- If there are not enough cards left to stock up on three cards, you play with the cards left in your hand.
- Cards that have been played are collected by this player and kept in a pile face-up in front of him.

End of the Game

The game ends when the six squares of the oasis are occupied by a camel. Each player counts the squares where he has a camel.

The player with the most points wins the game. In case of a draw there are various winners.

The author: Hajo Bücken

was born in 1944 in Schwiebus/Brandenburg and grew up in Aix-la Chapelle. Having completed his Education Studies in Göttingen in 1979, he went on to specialize in the pedagogy of games. He has published many games and books and is one of the most famous German game authors. HABA has published the *Ratz-Fatz series* and many other of Hajo Bücken's games.

"I dedicate this game to my grandson Raphael."



The Illustrator: Gabriela Silveira

was born in 1968 in Lisbon. She spent her childhood and youth in the sunny town of Porto. She studied communication design in Münster and Munich and has worked since 1993 as a freelance illustrator in Munich.

For HABA she has illustrated already the game *Kitten Gang*.

"I dedicate the illustrations for this game to my 11 year old son, and most fervent critic, Phillip."



A dos de chameau !

Une course torride à travers le désert,
pour 2 à 4 chameliers de 6 à 99 ans.

Idée : Hajo Bücken
Illustration : Gabriela Silveira
Durée de la partie : env. 15 à 20 minutes



FRANÇAIS

Pas à pas, la caravane avance lentement à travers le désert. Le soleil est brûlant et tous scrutent les environs à la recherche d'une oasis. Une silhouette verte n'est-elle pas en vue au loin ? Ah, non, c'est encore un mirage ! Quel chamelier réussira à emmener en premier ses chameaux à l'oasis et à y occuper les meilleures places ?

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 12 chameaux (de quatre couleurs différentes)
- 48 cartes (quatre jeux de chacun douze cartes)
- 1 règle du jeu



remporter le plus de points possible

plateau de jeu au milieu de la table, chameaux sur la ville du désert

chaque joueur mélange ses cartes, en prend trois en main

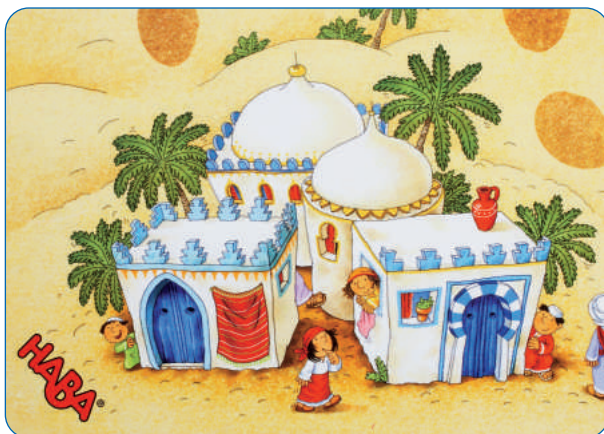
poser une carte

Idée

Avec vos chameaux, vous essayez d'arriver le plus vite possible à l'oasis. En avançant sur le parcours, vous devrez bien réfléchir avant de poser vos cartes pour que vos chameaux aient de l'avance sur ceux des autres joueurs. Une tempête de sable peut cependant venir contrecarrer votre stratégie. Les six chameaux qui arriveront en premier à l'oasis récupèrent des points. Celui qui aura le plus de points à la fin de la partie sera le gagnant.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend un troupeau de chameaux (= 3) d'une couleur. Poser les chameaux sur la ville représentée sur le plateau de jeu (= départ).



Prendre les douze cartes de la couleur correspondant à celle des chameaux. Les mélanger et les empiler devant soi, faces cachées. Tirer les trois cartes du haut de la pile et les prendre en main.

S'il y a moins de quatre joueurs, remettre les cartes et les chameaux en trop dans la boîte.

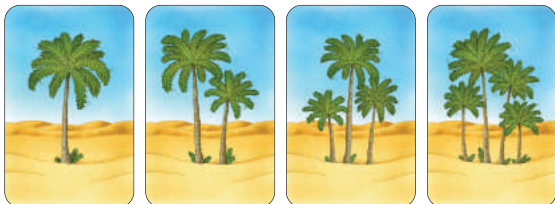
Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a déjà vu un mirage a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en posant devant lui une des cartes de son jeu, face visible.

Les cartes

Dans le jeu, il y a quatre catégories de cartes :

Les cartes d'oasis



Sur les cartes d'oasis, il y a un, deux, trois ou quatre palmiers. Tu avances un de tes chameaux en direction de l'oasis du nombre de cases correspondant au nombre de palmiers.

Les cartes de mirage



Sur les cartes de mirage, il y a un, deux ou trois palmiers. Recule n'importe quel chameau de l'un des autres joueurs du nombre de cases correspondant au nombre de palmiers.

La carte du chef de la caravane



Tu poses n'importe lequel de tes chameaux sur la case située devant le chameau qui se trouve le plus près de l'oasis.

La carte de tempête de sable



Lorsque la carte de tempête de sable est jouée, tous les joueurs doivent à nouveau mélanger leurs douze cartes et les empiler. Chaque joueur tire de nouveau les trois cartes du haut de la pile et les prend en main.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de poser une carte.

*carte d'oasis =
avancer son chameau*

*carte de mirage = reculer
un chameau d'un autre
joueur*

*carte du chef de la caravane = avancer un de ses
chameaux en le posant
devant le chameau arrivé
le plus loin*

*carte de tempête de sable
= chacun mélange ses
cartes de nouveau*

compter seulement les cases libres

arriver directement sur les cases de l'oasis

fin de la partie = les six cases de l'oasis sont occupées

victoire = le plus de points

Règles importantes :

- Sur une case, il ne doit y avoir qu'un seul chameau. En avançant et en reculant un chameau, on compte seulement les cases libres. Il peut donc arriver qu'en reculant, un chameau se retrouve sur la ville de départ.
- Un chameau qui se trouve déjà sur une case de l'oasis ne peut pas être reculé.
- Il faut arriver directement sur les cases de l'oasis. Un chameau ne peut pas être avancé au-delà de la dernière case de l'oasis.
- On n'a pas le droit d'amener un chameau dans l'oasis à l'aide de la carte du chef de la caravane.
- Après avoir posé une carte, le joueur tire tout de suite une autre carte de sa pile pour toujours avoir trois cartes en main.
- Si un joueur ne peut plus compléter son jeu pour avoir trois cartes, il joue avec moins de trois cartes.
- Chaque joueur pose ses cartes jouées devant lui en un tas, faces visibles.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque les six cases de l'oasis sont occupées par des chameaux. Chaque joueur compte les points indiqués sur les cases de l'oasis occupées par ses chameaux.

Le joueur qui aura le nombre de points le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

L'auteur : Hajo Bücken

est né en 1944 à Schwiebus/Brandebourg (Allemagne) et a passé son enfance à Aix-la-Chapelle (Allemagne). Après des études d'enseignant à Göttingen, il suivit en 1979 un stage de formation sur la pédagogie par le jeu. Il a déjà publié un grand nombre de jeux et de livres et compte en Allemagne parmi les auteurs de jeux ayant le plus de succès. La série de jeux « *Ratz-Fatz* » ainsi que de nombreux autres jeux sont parus chez HABA.

"Je dédie ce jeu à mon petit-fils Raphaël."



L'illustratrice : Gabriela Silveira

est née en 1968 à Lisbonne et a passé son enfance et sa jeunesse sous le soleil de Porto. Elle a fait des études de « Communication Design » à Münster (Allemagne) et travaille à Munich depuis 1993 comme illustratrice free-lance. Pour HABA, elle a déjà illustré le jeu *La bande à Mistigri*.

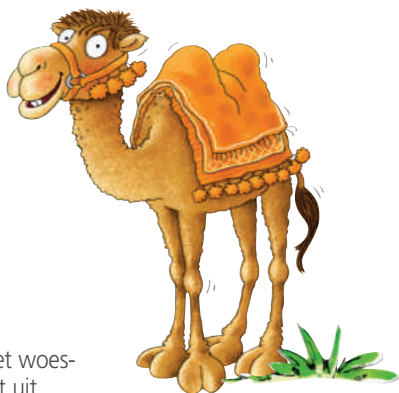
"Je dédie l'illustration de ce jeu à mon fils Philippe qui a 11 ans et est mon plus sévère critique."



Karavaan

Een kokendhete wedloop door de woestijn voor 2 - 4 kameeldrijvers van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Hajo Bücken
Illustraties: Gabriela Silveira
Speelduur: ca. 15-20 minuten



Stap voor stap schuifelt de karavaan langzaam door het woestijnzand. De zon brandt aan de hemel en iedereen kijkt uit naar een oase. Glinstert daar niet iets groens in de verte? O nee! Niet weer een fata morgana! Welke kameeldrijver lukt het om zijn/haar kamelen als eerste naar de oase te brengen en daar de beste plekken te veroveren?

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 12 kamelen (in vier kleuren)
- 48 kaarten (vier sets van ieder twaalf kaarten)
- spelregels



*de meeste punten
verzamelen*

*speelbord in het midden
van de tafel; kamelen op
de woestijnstad*

*iedereen: eigen kaarten
schudden en er drie in je
hand nemen*

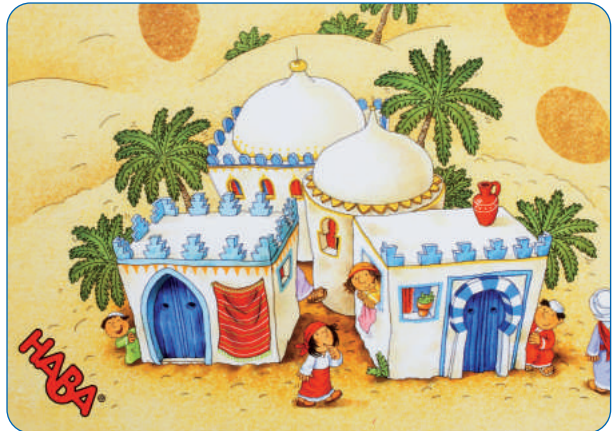
een kaart uitspelen

Spelidee

Jullie proberen met je kamelen zo snel mogelijk de oase te bereiken. Op weg erheen moeten jullie goed nadenken hoe jullie je kaarten uitspelen om je eigen kamelen een zo groot mogelijke voorsprong op die van de andere spelers te laten krijgen. Een plotselinge zandstorm kan al je plannen echter in de war sturen. De zes kamelen die als eerste de oase bereiken, krijgen punten. Wie aan het eind de meeste punten heeft, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Iedere speler krijgt een kudde kamelen die uit drie kamelen met dezelfde kleur bestaat. Zet jullie kamelen op de woestijnstad van het speelbord (= startgebied).



Iedere speler neemt de twaalf kaarten met dezelfde kleur als zijn/haar kamelen. Schud ze en leg ze verdekt op een stapel voor je neer. Pak de bovenste drie kaarten van je stapel en neem ze in je hand. Bij minder dan vier spelers gaan de overgebleven kaarten en kamelen terug in de doos.

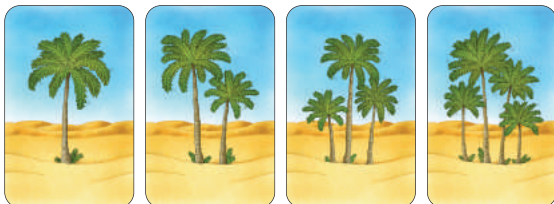
Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie al 'ns een fata morgana heeft gezien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en legt één van de kaarten die hij/zij in zijn/haar hand houdt voor zich neer.

De kaarten

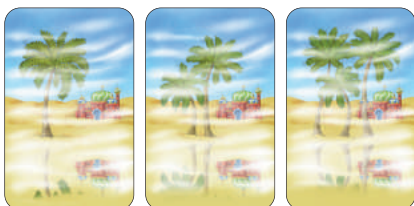
Het spel kent vier verschillende soorten kaarten:

De oasekaarten



Op de oasekaarten staan één, twee, drie of vier palmbomen afgebeeld. Je mag één van je kamelen net zoveel velden in de richting van de oase vooruitzetten.

De fata morgana-kaarten



Op de fata morgana-kaarten staan één, twee of drie palmbomen afgebeeld. Zet een kameel naar keuze van één van je medespelers net zoveel velden terug.

De karavaanleiderkaart



Je mag naar keuze één van je kamelen voor het veld van de kameel zetten, die helemaal vooraan op de weg naar de oase staat.

De zandstormkaart



Als de zandstormkaart wordt uitgespeeld, moeten alle spelers onmiddellijk hun twaalf kaarten schudden en opnieuw op een verdeckte stapel voor zich neerleggen. Iedereen pakt opnieuw de bovenste drie kaarten en neemt ze in zijn/haar hand.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en speelt een kaart uit.

oasekaart = eigen kameel vooruitzetten

fata morgana-kaart = kameel van een andere speler terugzetten

karavaanleiderkaart = eigen kameel voor de voorste kameel zetten

zandstormkaart = iedereen schud al zijn kaarten opnieuw

alleen vrij velden tellen

*de oasevelden
precies bereiken*

*eind = alle zes
de velden van
de oase bezet*

*winnaar =
de meeste punten*

Belangrijke regels:

- Op ieder veld mag slechts één kameel tegelijk staan. Bij het voor- en achteruitzetten van een kameel worden daarom alleen de vrije velden geteld. Zo kan het gebeuren dat bij het terugzetten een kameel opnieuw in de woestijnstad terechtkomt.
- Een kameel die al op een veld binnen de oase staat, mag niet worden teruggezet.
- De velden van de oase moeten precies worden bereikt. De kamelen mogen niet over het laatste veld van de oase heen worden gezet.
- Het is niet toegestaan om met behulp van de karavaan-leiderkaart een kameel in de oase te zetten.
- Nadat een speler een kaart heeft uitgespeeld, pakt hij/zij een kaart van zijn/haar verdeckte stapel, zodat hij/zij weer drie kaarten in zijn/haar hand heeft.
- Als een speler zijn/haar kaarten niet meer tot drie kaarten kan aanvullen, speelt hij/zij met minder kaarten.
- Iedere speler legt zijn/haar uitgespeelde kaarten open voor zich op een stapel.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle zes de velden van de oase door een kameel zijn bezet. Iedereen telt de punten van de oasevelden bij elkaar op, waarop één van zijn/haar kamelen staat.

De speler met het hoogste aantal punten wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

De auteur: Hajo Bücken

is in 1944 in Schwiebus/Brandenburg geboren en in Aken opgegroeid. Na zijn lerarenopleiding in Göttingen heeft hij zich in 1979 vervolgens tot spelpedagoog ontwikkeld. Hij heeft al een groot aantal spellen en boeken gepubliceerd en hij behoort tot een van Duitslands meest succesvolle spelauteurs.

Bij HABA verscheen de serie *Ratz-Fatz* en vele andere spellen.

"Ik draag dit spel aan mijn kleinzoon Raphael op."



De illustratrice: Gabriela Silveira

werd in 1968 in Lissabon geboren en bracht haar kindertijd in het zonnige Porto door. Ze studeerde communicatiedesign in Münster en München en is sinds 1993 als freelance illustratrice in München werkzaam.

Voor HABA illustreerde ze eerder het spel *Kattenbende*.

"De illustraties van dit spel draag ik aan mijn 11-jarige zoon en strengste criticus Philip op."



Caravana

Una ardiente carrera por el desierto para 2 - 4 camelleros de 6 - 99 años.

Idea del juego: Hajo Bücken
Ilustraciones: Gabriela Silveira
Duración de una partida: 15-20 minutos aprox.



La caravana avanza por la arena del desierto paso a paso. El sol es abrasador y todos anhelan encontrar un oasis. ¿No brilla allí a lo lejos algo verde? ¡Oh, no! ¡Otra vez un espejismo! ¿Quién será el primer camellero que consiga llevar a sus camellos hasta el oasis y hacerse con los mejores puestos?

Contenido

- 1 tablero
- 12 camellos (de cuatro colores)
- 48 cartas (cuatro barajas de doce cartas cada una)
- Instrucciones



recopilar el mayor número de puntos

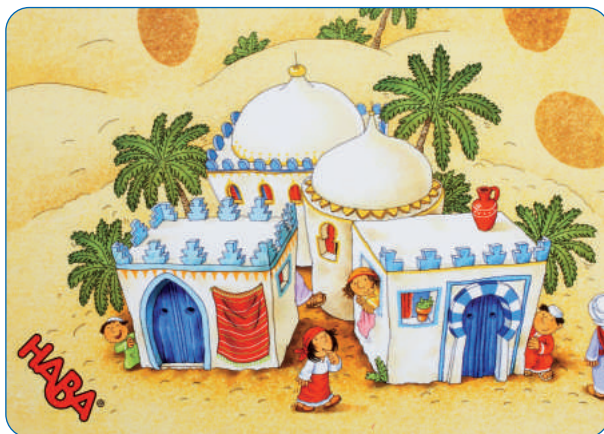
tablero en el centro, camellos en la ciudad del desierto

Finalidad

Intentad con vuestros camellos alcanzar el oasis lo antes posible. Durante el camino tenéis que pensaros muy bien cómo jugáis las cartas para que vuestros camellos consigan ventaja sobre los de los otros jugadores. Si se presenta una tormenta de arena os trastocará los planes. Los seis camellos que lleguen primero al oasis reciben puntos. Quien al final del juego haya acumulado el mayor número de puntos es el ganador.

Preparativos

Colocad el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador coge una manada de camellos compuesta por tres del mismo color. Colocadlos en el tablero sobre la ciudad del desierto (= salida).



cada uno: barajar sus cartas y coger tres

Coged las doce cartas correspondientes al color de vuestros camellos. Barajadlas y dejadlas delante vuestro en un montón boca abajo. Sacad las tres primeras cartas de encima del montón y cogedlas en abanico. Si sois menos de cuatro jugadores devolved a la caja las cartas y camellos sobrantes.

Cómo se juega

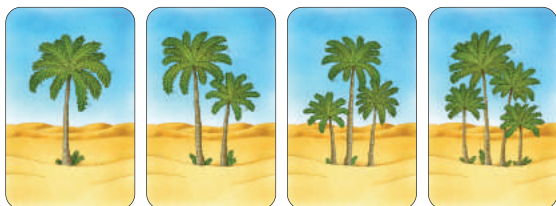
Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Quien haya visto una vez un espejismo comienza el juego. Si no os ponéis de acuerdo comienza el más joven y pone delante suyo destapada una de las cartas de su abanico.

jugar una carta

Las cartas

El juego contiene cuatro tipos de cartas:

Las cartas de oasis



En las cartas de oasis hay dibujadas una, dos, tres o cuatro palmeras. Mueve tu camello en dirección al oasis el número de casillas correspondientes al número de palmeras de la carta.

Las cartas de espejismos



En estas cartas se ven una, dos o tres palmeras. Mueve el camello que quieras de otro jugador el número de casillas correspondiente pero retrocediendo.

La carta del guía de la caravana



Coloca uno de tus camellos en la casilla de delante del camello que ocupe la primera posición de la carrera hacia al oasis.

La carta de la tormenta de arena



Cuando se juega con la carta de la tormenta de arena todos los jugadores tienen que volver a barajar sus doce cartas y ponerlas en un montón boca abajo. Sacad todos de nuevo las tres de encima y cogedlas en abanico.

A continuación le toca jugar una carta al siguiente.

carta de oasis = avanzar con un camello propio

carta de espejismo = retroceder el camello de otro

carta guía de la caravana = poner el camello propio delante del primero de la carrera

carta de la tormenta de arena = todos vuelven a barajar sus cartas

contar sólo casillas libres

alcanzar la casilla del oasis con el número exacto

final = las seis casillas del oasis ocupadas

ganador = mayor número de puntos

Reglas importantes:

- Sólo puede haber un camello en cada casilla. Por eso al hacer avanzar o retroceder los camellos se cuentan únicamente las casillas libres. Puede ocurrir que al retroceder un camello caiga de nuevo en la ciudad del desierto.
- Si un camello ya se encuentra en una casilla dentro del oasis no puede retroceder.
- Hay que llegar a las casillas del oasis jugando una carta con el número exacto de palmeras. Los camellos no pueden pasar de la última casilla en el oasis.
- No es válido poner un camello en una casilla del oasis sirviéndose de la carta del guía de la caravana.
- Cada vez que un jugador pone una carta destapada debe sacar otra de su montón de forma que vuelva a tener tres.
- Si en el montón ya no le quedan cartas para completar las tres juega sólo con las que tiene.
- Cada jugador recopila las cartas ya jugadas dejándolas delante suyo en un montón boca arriba.

Final del juego

El juego finaliza cuando las seis casillas dentro del oasis estén ocupadas por camellos. Cada uno cuenta los puntos de las casillas del oasis en las que tiene sus camellos.

Gana quien haya acumulado el mayor número de puntos. En caso de empate ganan varios a la vez.



El autor: Hajo Bücken

nació en 1944 en Schwiebus/Brandenburg y creció en Aquisgrán. Tras sus estudios de magisterio en Gotinga realizó en 1979 estudios complementarios de pedagogía didáctica. Ha publicado numerosos juegos y libros y es uno de los autores de juegos con más éxito de Alemania. Para HABA ha realizado la colección *Ratz-Fatz* y otros muchos juegos.

"Dedico este juego a mi nieto Raphael."



La ilustradora: Gabriela Silveira

nació en 1968 en Lisboa y pasó su infancia y juventud en Oporto. Ha estudiado diseño de comunicaciones en Münster y Múnich y desde 1993 trabaja como ilustradora autónoma en Múnich.

Para HABA ha ilustrado ya el juego *La banda gatuna*.

"Dedico las ilustraciones de este juego a mi hijo de 11 años y mi crítico más estricto."



Carovana

Una gara attraverso il torrido deserto
per 2 - 4 cammellieri da 6 a 99 anni.

Ideazione: Hajo Bücken
Illustrazioni: Gabriela Silveira
Durata del gioco: 15 - 20 minuti

Passo dopo passo la carovana s'inoltra nel mare di sabbia sotto un sole cocente; dove sarà mai l'oasi? Laggiù in lontananza si intravede un uno spazio verde! Ma no! E' di nuovo un miraggio! Chi sarà il cammelliere che riesce ad arrivare per primo all'oasi e assicurarsi così i posti migliori?



Contenuto del gioco

Tabellone

12 cammelli (di quattro colori)

48 carte (quattro serie di dodici carte ognuna)

Istruzioni per giocare



*sommare maggior
numero di punti*

*tabellone al centro del
tavolo; cammelli nella
città del deserto*

*ognuno mescola le
proprie carte e
ne prende in mano tre*

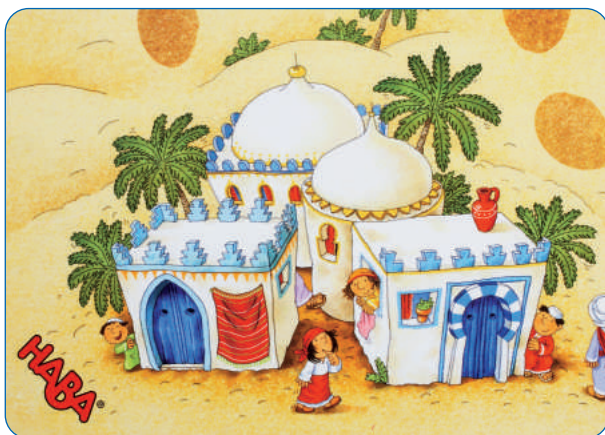
giocare una carta

Ideazione

Scopo del gioco è raggiungere l'oasi il più rapidamente possibile. Durante il cammino dovrete valutare come giocare al meglio le vostre carte per portare in vantaggio i vostri cammelli rispetto a quelli degli altri giocatori. Inoltre un'improvvisa tempesta di sabbia può sempre sconvolgere i vostri progetti. Raccoglieranno punti i primi sei cammelli che primi arrivano all'oasi. Vince chi alla fine ha più punti.

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve una carovana di cammelli formata da tre cammelli di un colore. Collocate i vostri cammelli sulla città del deserto del tabellone (=casella d'inizio)



Prendete le dodici carte di colore corrispondente ai vostri cammelli. Mescolatele e mettetele coperte davanti a voi. Scoprite le prime tre carte e prendetele in mano. Se i giocatori sono in numero inferiore a quattro, le carte e i cammelli in soprannumero tornano nella scatola.

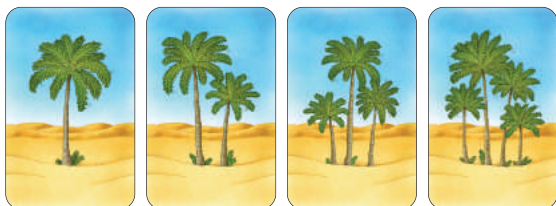
Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Inizia il giocatore che ha assistito ad un miraggio. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più piccolo che scopre davanti a sé una delle carte che ha in mano.

Le carte

Si utilizzano quattro diversi tipi di carte:

Le carte oasi



Sulle carte-oasi ci sono una, due, tre o quattro palme. Avanzi uno dei tuoi cammelli verso l'oasi di tante caselle quante sono le palme.

Le carte miraggio



Sulle carte-miraggio ci sono due o tre palme. Retrocedi uno dei cammelli di un compagno di gioco di un corrispondente numero di caselle.

La carta cammelliere



Supera di una casella il cammello che è in prima posizione sul percorso verso l'oasi con uno qualsiasi dei tuoi cammelli.

La carta della tempesta di sabbia



Se è in gioco la carta della tempesta di sabbia, tutti i giocatori dovranno mescolare subito le loro dodici carte e formare un mazzo coperto davanti a loro. Ognuno prende poi in mano le prime tre carte.

Il turno passa poi al giocatore seguente che gioca una carta.

carta oasi = avanzare il proprio cammello

carta miraggio = retrocedere cammello altrui

carta cammelliere = mettere il proprio cammello davanti a quello in posizione più avanzata

carta tempesta di sabbia = tutti mescolano di nuovo le proprie carte

contare solo caselle libere

*raggiungere le caselle
delle oasi puntualmente.*

*fine = tutte le sei caselle
delle oasi sono occupate*

vittoria = più punti

Importanti regole:

- Ogni casella può essere occupata solo da un cammello. Per avanzare o retrocedere un cammello si contano perciò solo le caselle libere. Potrà così succedere che un cammello debba retrocedere fino alla città del deserto.
- Non si può retrocedere un cammello che si trova già su una casella nell'oasi.
- Si devono raggiungere puntualmente le caselle nell'oasi. Non si può oltrepassare l'ultima casella dell'oasi.
- E' vietato avanzare un cammello nell'oasi con l'aiuto della carta del cammelliere.
- Scartata una carta, il giocatore ne prende un'altra dal mazzo per avere così di nuovo tre carte in mano.
- In caso non disponga di carte, il giocatore seguirà il gioco con le carte che ha in mano.
- Ogni giocatore formerà un mazzo scoperto con le carte che ha giocato.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando le sei caselle nell'oasi sono occupate da cammelli. Ognuno conta i punti delle caselle oasi dove c'è un suo cammello.

Vince chi somma il maggior punteggio. In caso di parità ci saranno più vincitori.



L'autore: Hajo Bücken

è nato nel 1944 a Schwiebus/Brandenburgo ed è cresciuto ad Aquigrana. Concluso lo studio di Scienze della formazione a Gottinga, nel 1979 ha ampliato la sua preparazione nel campo della pedagogia del gioco. Ha pubblicato innumerevoli giochi e libri ed è uno dei più famosi autori di giochi in Germania. HABA ha pubblicato la sua serie di giochi *Ratz-Fatz* e molti altri ancora.

"Dedico questo gioco al mio nipotino Raphael."



L'illustratrice: Gabriela Silveira

è nata nel 1968 a Lisbona ed è cresciuta nella soleggiata città di Porto. Ha studiato grafica a Münster e Monaco, dove lavora freelance come illustratrice dal 1993. Per HABA ha illustrato il gioco *La banda di gatti*.

"Dedico l'illustrazione di questo gioco a mio figlio undicenne, Philip, il mio più severo critico."



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **Kinder begreifen spielend die Welt.**


HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de