

KARAWANE



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

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

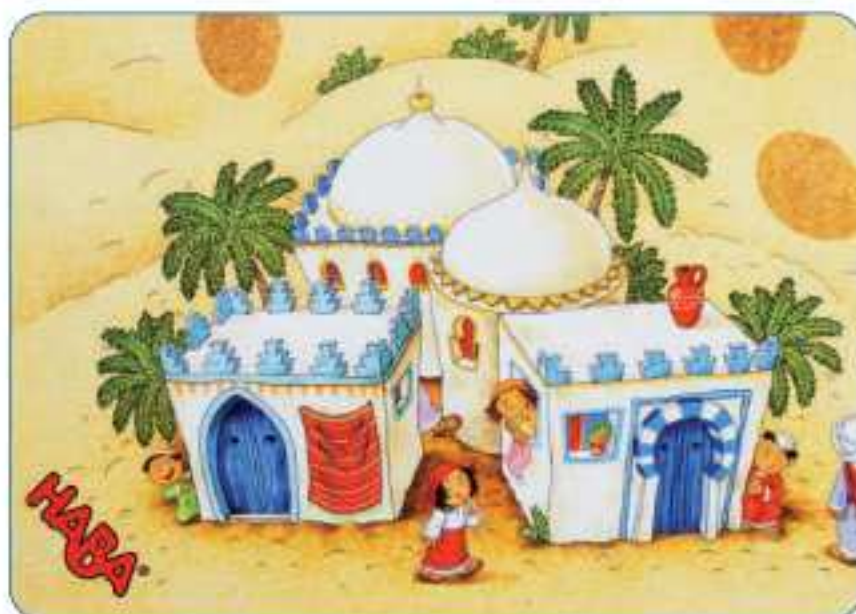
plateau de jeu au milieu de la table, chameaux sur la ville du désert

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 récupéreront 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).



chaque joueur mélange ses cartes, en prend trois en main

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.

poser une carte

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."



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.

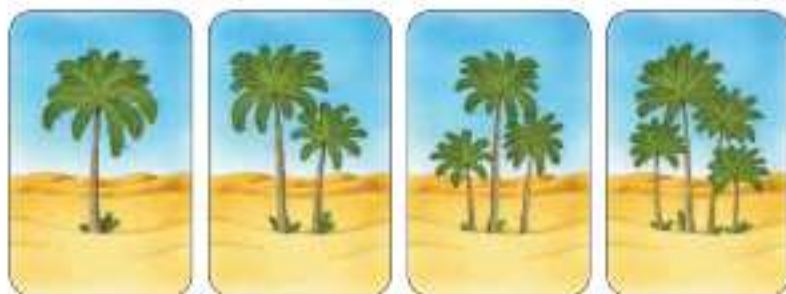
Spielablauf

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.

*Oasen-Karte = eigenes
Kamel vorziehen*

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.

*Fata-Morgana-Karte =
fremdes Kamel
zurückziehen*

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.

*Karawanenführer-Karte =
eigenes Kamel vor das
vorderste Kamel stellen*

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.

*Sandsturm-Karte = jeder
mischt alle seine Karten
neu*

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



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.“



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[®]

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