

الكرابا

...Давным-давно, на древнем Востоке, пересекая пустыни и нагорья, через безводные пески и цветущие оазисы нескончаемым потоком шли караваны с шелками из Багдада, коврами из Анкары и знаменитыми на весь мир клинками из Дамаска. Долог и труден был этот путь, но находилось немало смельчаков, желавших попытать счастья...

В те далекие времена Багдад был богатейшим городом Персии, со всевозможными товарами и заморскими диковинами. Персией тогда правил великий султан Хартинхан, и была у него дочь, прекрасная царевна Кирамиль. Когда подошло время выходить ей замуж, глашатаи султана объявили, что он выдаст свою дочь за того, кто первым принесет ей три из девяти бриллиантов, великих камней Востока. Достать эти камни можно было только в далеких странах, и стоили они столько, сколько целый дворец...

Многие пытались заполучить эти камни, но удача не улыбалась никому. Кирамиль никак не могла дожждаться бесценного подарка, и в Багдаде все не было пышной свадьбы...



Караваг

ПРАВИЛА ИГРЫ

В игре могут участвовать трое или четверо. Игровое поле представляет собой древнюю Персию, где по бескрайним пустыням ходят караваны с диковинными товарами. Управляя караванами и торгуя в разных городах, попробуйте заработать необходимую сумму, купить три бриллианта и преподнести их прекрасной Кирамиль.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед игрой все карточки собираются в стопки и раскладываются рядом с игровым полем. Игроки помещают свои фигурки в город Бальсора. Каждый игрок получает начальный капитал в размере двадцати золотых монет.

ПРАВИЛА И ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДОВ

Первоначально очередность ходов определяется жребием, далее ход переходит от участника к участнику по кругу. За один ход игрок может передвинуть свою фигурку на одну, две или три клетки по своему усмотрению, лишние очки при этом отбрасываются. Ходить можно по вертикали или горизонтали, но не по диагонали! В течение хода можно несколько раз поворачивать. На одной клетке может стоять только один игрок. Исключением являются города — в них могут разместиться несколько игроков. Нельзя перескакивать через других игроков, проходить через лагеря кочевников или заходить в них, они для игроков — непреодолимая преграда. Если игрок зашел в город, его ход на этом заканчивается: город нельзя миновать за один ход, необходимо остаться в нем до своего следующего хода и только тогда двигаться дальше.

Каждый ход состоит из трех частей:

1. Игрок передвигает свою фигурку согласно вышеизложенным правилам;
2. Игрок берет верхнюю карточку из стопки «Караван», выполняет ее предписания, после чего кладет ее под низ стопки. Если игрок не может выполнить указания карточки или может сделать это только частично, он делает хотя бы то, что может. Эти карточки показывают игроку, что случилось с его караваном за прошедший ход. Если игрок заходит в город, то карточку «Караван» ему брать не нужно.

3. Игрок должен отдать одну свою карточку «Вода и пища». Если такой карточки у игрока не окажется, его караван считается погибшим в песках и он выбывает из игры, оставляя в игре все свои карточки.



الكراباذل

Игрок может пропустить ход, но и при каждом пропуске он обязан отдать в игру карточку «Вода и пища», если он не находится в оазисе. Игроки могут свободно обмениваться карточками, продавать их друг другу, менять на воду и пищу т. п.

КОЧЕВНИКИ

Перед игрой фигурки кочевников расставляют в лагерь, изображенные на игровом поле. Каждый игрок может передвинуть любую фигурку кочевника согласно общим правилам хода на столько клеток, сколько осталось у игрока до трех, т. е., если в свой ход игрок пошел на одну клетку, кочевником он может пойти на две клетки, если пошел на две клетки — кочевником может пойти на одну, а если игрок пошел на три, то ходить кочевником он не вправе. Можно также, пойдя своей фигуркой на одну клетку и на одну клетку одним кочевником, пойти другим кочевником еще на одну клетку. Фигурку кочевника игрок может не трогать вообще или пойти ею на меньшее число клеток, чем возможно. Кочевника нельзя поставить на клетку, занимаемую игроком, в оазисы, в города и клетки соседние с Багдадом.

ГОРОДА

Попав в город, игрок может совершать там различные сделки с товарами своего каравана. В городе игрок может купить другие товары или продать свои за цену, указанную на обороте каждой торговой карточки. Если для какого-либо города цена на товар не указана, это значит, что его нельзя там продать (купить). В любом городе игрок также может приобрести карточки «Вода и пища» (максимум столько, сколько ему не хватает до пяти), иметь более пяти таких карточек игроку не разрешается. Воду и пищу можно лишь покупать, продавать их нельзя. Бриллианты для принцессы Кирамиль можно купить лишь в Бальсоре и стоят они пятнадцать золотых за камень. Продать же их можно в любом городе, но лишь за десять золотых каждый.

ОАЗИСЫ

Попав в оазис, игрок может получить за каждый пропущенный ход одну карточку «Вода и пища». Игрок может пропустить несколько ходов, но набрав пять таких карточек, он должен покинуть оазис.



الكراميل

МЕРТВЫЕ ГОРОДА

В трех древних мертвых городах спрятаны сокровища прошедших веков. Игроки могут увеличивать свое состояние не путем торговли, а пытаясь найти древние клады. Найденные богатства можно продать в Бальсоре.

Чтобы попытаться найти сокровища, необходимо зайти в любой древний город и взять верхнюю карточку из стопки «Мертвый город». На каждой такой карточке изображена половинка какого-либо ценного предмета; когда игрок находит карточку со второй его половинкой, он становится обладателем этой вещи и может продать ее (но только в Бальсоре!) по цене, указанной на карточке, после чего они выходят из игры. В отличие от обычного города, мертвый город можно пройти насквозь за один ход, но дважды подряд заходить в него нельзя.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из игроков, имея три бриллианта, заходит в Багдад и, таким образом, преподносит их прекрасной Кирамиль.

КОМПЛЕКТНОСТЬ

- | | |
|------------------------------|----------|
| 1. Игровое поле | — 1 шт. |
| 2. Правила игры | — 1 экз. |
| 3. Фигурки игроков | — 4 шт. |
| 4. Фигурки кочевников | — 5 шт. |
| 5. Карточки «Вода и пища» | — 20 шт. |
| 6. Карточки «Караван» | — 20 шт. |
| 7. Карточки «Бриллианты» | — 9 шт. |
| 8. Карточки «Товары» | — 30 шт. |
| 9. Карточки «Золото» | — 50 шт. |
| 10. Карточки «Мертвый город» | — 18 шт. |

ВНИМАНИЕ: В ИГРЕ СОДЕРЖАТСЯ МЕЛКИЕ ДЕТАЛИ

ЦЕНТР
ПЕРСПЕКТИВНЫХ
РАЗРАБОТОК



CENTRE
OF PROSPECTIVE
PROJECTS

123423, Москва, ул. Народного Ополчения, 10/1, офис 20

ГОСТ 25779-90 Артикул 15-11-89-11

