



W drogę do Europy wyruszyli kupcy z dalekowschodnimi towarami. Po drodze napotkali jednak przeszkodę pustynię Kara-kum. Musieli ją pokonać, więc poprosili o pomoc. Dzielni wielbłądnicy odpowiedzieli na wezwanie, aby rozstrzygnąć, kto jest najlepszym Przywódcą Karawany na Kara-kum.



NIE CZYTAJ INSTRUKCJI!

Dized® uczy podczas gry.

IOS • ANDROID • DIZED.COM

ZAWARTOŚĆ

71 kart Zasobów (13 kart Towarów każdego rodzaju, 6 kart Złota)



4 karty Przywódców Karawan



35 kart Wielbłądów



Pustynia Kara-kum (ang. *Karakum*) jest częścią Jedwabnego Szlaku, którym kupcy sprowadzali towary z Dalekiego Wschodu do Europy.



WSTĘP

Karakum to mała gra karciana polegająca na zarządzaniu zasobami i zdobywaniu Wielbłądów. W trakcie gry gracze będą zbierać wiele różnych Towarów, które następnie wymieniają na Wielbłądy, aby stworzyć swoje osobiste Karawany. Ale Wielbłądy w twojej karawanie będą podążać tylko za podobnym Wielbłądem. Oznacza to, że gracze będą mogli stworzyć swój własny rząd Wielbłądów tylko wtedy, gdy każdy Wielbłąd będzie miał coś takiego, jak poprzedni — kolor lub numer.

Gra kończy się w momencie, gdy nie można dodać więcej kart Wielbłądów do Rynku. Gracz z najsilniejszą Karawaną zostaje zwycięzcą.



OPIS KART I SYMBOLI



W Karakum występują trzy rodzaje kart: karty Przywódców Karawan, karty Zasobów i karty Wielbłądów.

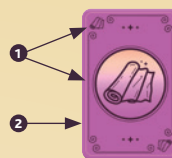
Przywódca Karawany

Przywódca Karawany to osoba prowadząca Twoją karawanę przez pustynię Kara-kum. Jest to Twoja karta startowa.

Karty Towarów

1. Symbol

Każda karta Towaru posiada symbol Towaru. W grze występuje 5 rodzajów Towarów: biżuteria (niebieski), jedwab (fioletowy), przyprawy (czerwony), miód (pomarańczowy) i papier (zielony).



2. Kolor

Kolor karty Towaru.

Karty można rozpoznać po ich symbolach lub kolorach.

Karty Złota

Oprócz kart Towarów istnieje jeden rodzaj specjalnej karty Zasobów — Złoto. Można jej użyć jako dowolnej karty Towaru.

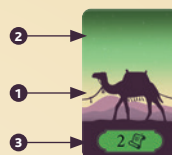


Karty wielbłądów

1. Sylwetka wielbłąda

2. Kolor

Kolor karty Wielbłąda określa, jakiego koloru kartę Towaru gracz musi wydać, aby zdobyć kartę Wielbłąda.



3. Koszt i wartość punktowa

Liczba na karcie Wielbłąda określa, ile kart Towarów gracz musi wydać, aby zdobyć tę kartę Wielbłąda. Liczba ta jednocześnie mówi nam, ile punktów zwycięstwa jest warty wybrany wielbłąd w Twojej karawanie.



PRZYGOTOWANIE

1. Podzielcie wszystkie karty na trzy grupy według rodzaju: karty Przywódców Karawan, karty Wielbłądów i karty Zasobów.
2. Każdy gracz bierze kartę Przywódcy Karawany i kładzie ją przed sobą. Wszystkie pozostałe karty Przywódców Karawany należy odłożyć do pudełka.
Karty Przywódców Karawan są dwustronne (różnią się jedynie wyglądem), a gracz może wybrać stronę, którą chce grać.
3. Potasujcie wszystkie karty Wielbłądów. W grze dla dwóch graczy usuńcie 12 losowych kart Wielbłądów. W rozgrywkę trzysobowej usuńcie 8 losowych kart Wielbłądów. Gdy grają cztery osoby, zachowajcie wszystkie karty. Następnie połóżcie pozostałe karty Wielbłądów zakryte na środku stołu. To jest talia Wielbłądów.
4. Dobierzcie 5 pierwszych kart z talii Wielbłądów i połóżcie je odkryte w rzędzie obok talii Wielbłądów. To jest Rynek.
5. Potasujcie wszystkie karty Zasobów i połóżcie je zakryte przed talią Wielbłądów (tak jak pokazano na przykładzie). To jest talia Zasobów.
6. Rozdajcie każdemu graczowi po 5 kart z talii Zasobów, aby na rozpoczęcie gry wszyscy mieli swoje karty.
7. Dobierzcie 5 pierwszych kart z talii Zasobów i połóżcie je odkryte w rzędzie obok talii Zasobów.

W tym momencie przygotowanie do gry zostało zakończone. Najmłodszy gracz rozpoczyna pierwszą turę, a kolejni gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

W każdej turze gracz wykonuje **jedną** z dwóch możliwych akcji:

- Zebranie Zasobów
- Kupno Wielbłąda

Zebranie Zasobów

Gracz może dobrać 2 karty Zasobów, wybierając pomiędzy odkrytymi kartami i zakrytą kartą z talii Zasobów.

Jeśli gracz zdecyduje się dobrać kartę Złota z odkrytych kart, może dobrać tylko jedną kartę zamiast dwóch.

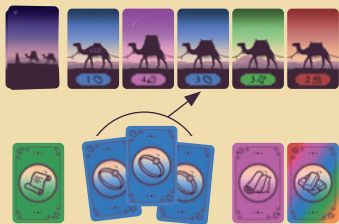
Jeśli zostanie dobrana odkryta karta, natychmiast odkrywana jest nowa karta z talii Zasobów. Jeśli talia Zasobów kiedykolwiek się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię Zasobów.

Jeśli gracz dobierze kartę Złota z zakrytej talii Zasobów, nadal może dobrać drugą kartę Zasobów, ale nigdy nie może to być odkryta karta.

Nie ma ograniczenia liczby kart, które gracz może mieć na ręce.

Kupno Wielbłąda

Gracz może kupić dowolną odkrytą kartę Wielbłąda z Rynku. Aby kupić Wielbłąda, gracz musi odrzucić karty Towarów odpowiadające kosztowi Wielbłąda.



Przykład: Oliver chce kupić niebieskiego Wielbłąda „3”. Aby to zrobić, musiałby odrzucić z ręki trzy karty biżuterii (ale: patrz poniżej).

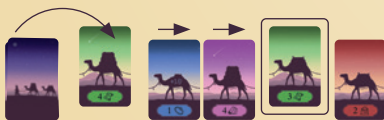
Kupując karty Wielbłądów, ważne jest, aby sprawdzić, które z nich są w tym momencie obłożone dodatkowym podatkiem. Kolor karty Wielbłąda, która znajduje się obok talii Wielbłądów, określa, które karty Wielbłądów kosztują dodatkowy +1 Towar.

Uwaga: Zalecamy lekko wysunąć z rzędu pierwszego Wielbłąda oraz inne Wielbłądy w tym samym kolorze, aby łatwiej je było rozpoznać.



Przykład: Kontynuując poprzedni przykład, pierwsza karta Wielbłąda po prawej stronie talii Wielbłądów jest również niebieska. Oznacza to, że niebieskie Wielbłądy są obecnie obłożone dodatkowym podatkiem, a Oliver musi zapłacić dodatkową kartę biżuterii, aby kupić tego Wielbłąda. Jeśli nie ma innej karty biżuterii na ręce, może wydać swoją kartę Złota (która może zostać użyta jako dowolna karta Towaru).

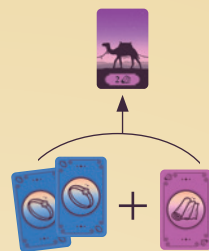
Po zakupie karty Wielbłąda przesun wszystkie karty Wielbłąda w prawo, tak aby pierwsze miejsce obok talii Wielbłądów było wolne. Następnie odkryj nową kartę Wielbłąda z talii Wielbłądów. Oznacza to, że po każdym zakupie Wielbłąda kolor kart Wielbłądów z dodatkowym podatkiem może się zmienić.



Przykład: Po zakupie niebieskiego Wielbłąda „3” karty na Rynku są przesuwane w prawo, aby wypełnić puste miejsce. Gdy miejsce po prawej stronie talii Wielbłądów jest puste, odkrywana jest nowa karta Wielbłąda. Ponieważ zielony Wielbłąd znajduje się teraz najbliżej talii Wielbłądów, wszystkie zielone Wielbłądy na Rynku obłożone są dodatkowym podatkiem +1 papier.

Kupując karty Wielbłądów, gracz może również użyć dwóch kart Towarów tego samego typu, aby zastąpić dowolną kartę Towaru.

Przykład: Kupując kartę Wielbłąda, gracz może użyć dwóch kart biżuterii jako jednej karty jedwabiu.



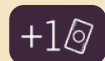
Budowa Karawany Wielbłądów

Po zakupie karty Wielbłąda gracz musi natychmiast dodać ją do swojej Karawany. Pierwszy Wielbłąd jest umieszczany na prawo od Przywódcy Karawany. Kolejne Wielbłądy muszą być umieszczane z prawej strony ostatniego Wielbłąda w Twojej Karawanie. Każdy następny Wielbłąd musi być tego samego koloru lub z tym samym numerem, co poprzedni Wielbłąd.

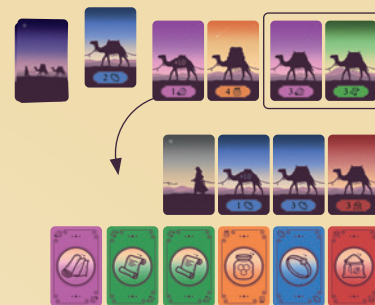
Jeśli kupiony Wielbłąd nie pasuje kolorem lub liczbą do poprzedniego Wielbłąda, można go umieścić po lewej stronie karty Przywódcy Karawany. Tej opcji można użyć tylko wtedy, gdy gracz **nie może** dodać zakupionego Wielbłąda do swojej Karawany. Takie Wielbłądy nie są uważane za część Karawany gracza i na koniec gry są warte połowę punktów (zaokrąglając w dół). Dodaj do Karawany karty Wielbłądów znajdujące się po lewej stronie Przywódcy Karawany, natychmiast, gdy będzie to możliwe.

Uwaga: Jeśli zabraknie miejsca na stole, gracze mogą układać karty Wielbłądów w Karawanie, tak aby karty częściowo na siebie nachodziły, a jedynie ostatnia karta Karawany była całkowicie widoczna.

Kupno Wielbłąda o wartości „1”



Kiedy gracz kupuje kartę Wielbłąda o wartości „1” (nie ma znaczenia, czy jest dodana do Karawany, czy leży przed nią), otrzymuje darmową kartę Zasobów. Gracz może wziąć kartę Zasobów z talii lub dowolną odkrytą kartę Zasobów (nawet Złoto). Jeśli gracz weźmie odkrytą kartę Zasobów, należy zastąpić ją nową kartą z talii.



Przykład: W dalszej części gry Emma postanawia kupić Wielbłąda. Ponieważ ostatni Wielbłąd w jej karawanie to czerwony Wielbłąd „3”, może dodać tylko czerwonego Wielbłąda lub Wielbłąda kosztującego „3” jako następnego Wielbłąda w swojej Karawanie. Na rynku nie ma czerwonych Wielbłądów, ale są dwa Wielbłądy o koscie „3” — fioletowy i zielony. Ponieważ Emma nie ma wystarczającej liczby fioletowych ani zielonych kart Towarów, aby kupić te Wielbłądy, decyduje się kupić fioletowego Wielbłąda „1” i umieścić go po lewej stronie swojego Przywódcy Karawany. Ponieważ jest to Wielbłąd o wartości „1”, Emma może wziąć kartę Zasobów i dodać ją do swojej ręki.



ZAKOŃCZENIE GRY

Jeżeli na koniec tury gracza nie można uzupełnić Rynku o nową kartę Wielbłąda (ponieważ w talii Wielbłądów nie ma już kart), gra się kończy, a gracze przystępują do Punktacji.



PUNKTACJA

Gracze sumują punkty z kart Wielbłądów w swojej Karawanie i dodają połowę sumy (zaokrąglając w dół) z kart umieszczonych po lewej stronie Przywódcy Karawany.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz z najdłuższą Karawaną. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



TWÓRCY

Projekt gry: Arif Nezh Savi
Ilustracje: Laimēs Kūdikis
Rozwój gry: Jānis Bernāns, Artūrs Perepjolkins
Projekt i układ graficzny: Baiba Horelika, Aldis Rocēns, Andrejs Timofejevs
Zarządzanie projektem: Agnese Freimane
Tłumaczenie: Sławomir Czuba
Korekta: Anna Podolska, Wiktorija Ziemeńska
Testowanie: Sabine Riseva, Reinis Butāns, Jānis Grunte, Egils Grasmanis, Raivis Mileiko, Arvils Ozoliņš... i wszyscy pozostali testerzy.



© 2022 Brain Games Publishing SIA
 Ausmas 6A, Riga,
 LV-1006, Latvia
 (+371) 67334034
 info@brain-games.com
 www.brain-games.com