

[pg 1]

Arabiens nomader

Miss a inte chansen att få leda en karavan genom Arabiens öknar!

Pröva på hur det är att resa från stad till stad och fånga vilda djur som du säljer på marknaden. Men se dig för så att du inte går vilse i öknen när sanddynerna börjar vandra. Skaffa dig så mycket pengar som möjligt! Kan du sälja den största offergåvan till pilgrimerna i Mecka kommer du att vara den som blir bemött med respekt och värdighet i Arabien.

## **Innehåll**

16 handelstärningar:

4 åsnor\*, 4 getter , 4 hästar, 4 kameler

2 djur-  
tärningar\*

1 Landskapstärning

80 djur:

20 åsnor    20 hästar    20 kameler    20 getter  
(bruna\*)        (svarta)        (orange)        (vita)

6 nomader

4 tackkort - tvåsidiga för 3 eller 4 spelare

6 referenskort

Pengar: 1, 2, 5, 10, 20 och 50 dinarer

8 gula stadsbrickor

5 blå stadsbrickor

8 avlånga stadskort: (med blå baksida)  
Med städer avbildade på varje kort

1 ex. spelregler (det är dem du läser just nu)

8 avlånga ökenkort: (med gul baksida)  
Utan bilder av städer ... Delar av berg syns på sidorna

\* - Observera att prickarna på åsnetärningarna (och djurtärningarna) är guldfärgade, trots att spelpjäserna för åsnorna är bruna. Tanken bakom detta är att det ska vara lättare att skilja åsnorna från hästarna när man tärningarna.

[page 2]

## SPELPLAN

Landskapsrutor

Här placeras djuren - här kan de också fångas in

Pilgrimsfält: Ibland kan man behöva följa med pilgrimen.

Här placeras djur- och landskapstärningarna - eller också bredvid spelplanen.

Här placeras handelstärningarna eller också bredvid spelplanen.

Fält för de gula stadsbrickorna med framsidan ned.

Fält för de blå stadsbrickorna med framsidan ned.

Marknadsfält för getter och åsnor

Marknadsfält för hästar och kameler

Fält för de avlånga stads- och ökenkort Vartannat stadskort, vartannat ökenkort.

Det är här som nomaderna (spelarna) rör sig.

**Vid första speltillfället** Tryck försiktigt ut stads- och ökenkortet och alla stadsbrickorna.

[pg 3]

## SPELFÖRBEREDELSE

Placera spelplanen mitt på bordet. Spelfältet utgörs av fem avlånga stads- och ökenkort som läggs ut vågrätt uppifrån och ned på motsvarande plats på spelplanen enligt följande regler: Sortera stads- och ökenkortet efter färg och dela upp dem i två högar: stadskorten (gul baksida) i en och ökenkortet (blå baksida) i en. Blanda varje hög med framsidan ned. Lägg sedan ut spelfältet så här: Börja med ett ökenkort med framsidan upp, därefter ett stadskort, ett ökenkort, ett stadskort och ett ökenkort, alla med framsidan upp. [Se

EXEMPEL 1] Lägg ut återstående stads- och ökenkort i två separata högar bredvid spelplanen med framsidan ned.

Sortera stadsbrickorna i gult och blått. Blanda de gula stadsbrickorna med framsidan ned. Lägg ut fyra gula stadsbrickor med framsidan ned på motsvarande fält på spelplanen och en med framsidan ned på det stadsfält i mitten som ligger närmast pilgrimmen. Lägg undan resten av brickorna utan att titta på dem. Blanda de fem blå stadsbrickorna med framsidan ned och lägg dem (fortfarande med framsidan ned) på sina fem fält på spelplanen. Observera att man inte kan starta spelet med en stadsbricka som ligger längst bort från pilgrimmen.

Om man vill spela ett kortare spel kan man ta bort några gula stadsbrickor. Alternativt kan man ta bort den blå stadsbrickan som det står "Mecka" på och blanda resterande fyra brickor med framsidan ned. Två av dessa brickor tas undan och är inte med i spelet längre. Därefter blandar man "Mecka"-brickan med framsidan ned tillsammans med de övriga två blå brickorna och placerar alla tre brickorna med framsidan ned på tre av de blå fälten på spelplanen.

Kasta den vita landskapstärningen. Placera ett djur av varje (kamel, get, åsna, häst) i landskapsrutorna med samma färg som du fick upp på tärningen. Gör om tärningskastet om gult kom upp. [Se EXEMPEL 2.]

Lägg ett visst antal handelstärningar (gula tärningar med djurfärger) i närheten av pilgrimsfältet att ha till hands. Antalet rättar sig efter hur många spelare man är:

3 spelare: 2 av varje djur.

4 spelare: 3 av varje djur.

5 - 6 spelare: 4 av varje djur.

*EXEMPEL 1: Spelplanen består av fem avlånga stads- och ökenkort: ett stadskort och ett ökenkort om vartannat.*

*EXEMPEL 2: Landskapstärningen visar grönt. Därför placeras en kamel, en åsna, en häst och en get i den gröna landskapsrutorna (gräslandskap).*

[pg 4]

Lägg undan de oanvända handelstärningarna. De behövs inte i mer i detta spel.

Ställ upp marknadsfälten på följande sätt: Fyll marknadsfälten med djur av motsvarande art. När man är fyra spelare används inte kolumnen längst ut till vänster. På samma sätt

används inte de två kolumnerna längst ut till vänster när man är tre spelare. För att komma ihåg detta kan man täcka över dessa fält med täckkortet. [Se EXEMPEL 3.]

Alla djur som blir över läggs tillbaka i lådan. De kommer inte att behövas i spelet. Därefter fyller man de fyra tomma landskapsrutorna med djur från respektive marknad genom att först göra fyra kast med landskapstärningen och sedan två slumpmässiga kast. (Se "Påfyllning" nedan.)

Spelarna får var sin en nomad som man ställer på den stad som ligger längst bort från pilgrimmen. Man får också var sitt referenskort i motsvarande färg och tio dinarer av banken. Sedan är det bara att bestämma vem som ska börja spela. [Se EXEMPEL 5. Här står hur man avslutar speluppställningen.]

## PÅFYLLNING

Om man har fångat in eller sålt djur behöver man kanske fylla på landskapet igen innan det är nästa spelares tur. Om man gör ett landskapskast eller ett djurkast måste man också göra ett slumpmässigt tärningskast och låta öknen vandra. Obs! Vid speluppställningen i början gör man fyra landskapskast och två slumpmässiga tärningskast utan att öknen börjar vandra.

### **Landskapskast**

Om en landskapsruta är tom (inga djur) måste man göra ett landskapskast genom att kasta två djurtärningar. Om två olika djur kommer upp tar man två djur var av dessa från marknadsfälten och placerar dem i den tomma landskapsrutorna. [EXEMPEL 4A] (Man sätter aldrig djur på de avlånga spelkortet.) När man tar djur från marknadsfälten tar man alltid från det fält först som har det högsta numret. Om man får upp ett djur och en tom sida i ett tärningskast, eller samma djur två gånger, tar man fyra likadana djur från marknadsfältet och sätter dem i landskapsrutorna. [EXEMPEL 4B] Får man upp två tomma tärningsfält sätter man ett djur av varje sort på landskapsrutorna. EXEMPEL 4C:

*EXEMPEL 3: När man är fyra spelare används täckkortet så här.*

*EXEMPEL 4: Djurval när man gör ett landskapskast.*

[pg 5]

*EXEMPEL 5:*

*Speluppställning för fyra spelare.*

[pg 6]

Om en djurart håller på att ta slut sätter man dit så många man kan. Om landskapsrutan fortfarande är tom (därför att det fattas minst ett djur) måste man hålla på och göra landskapskast tills rutan är fylld igen. [Se EXEMPEL 6.]

### **Djurkast**

Om en djurart inte är representerad i någon av landskapsrutorna måste man göra ett djurkast. Finn det inga djur av den djurarten på motsvarande marknadsfält måste man vänta med att fylla på landskapsrutan tills någon säljer ett djur till marknaden igen. Ett djurkast går till så här: Ta fyra exemplar av den djurart som saknas (eller så många som finns, om det inte finns fyra). (Man tar alltid djur från fältet med den högsta siffran.) Slå ett kast med den vita landskapstärningen och sätt två av djuren från marknadsfältet i landskapsrutan med samma färg som kom upp på tärningen. Fick du upp en gul prick placeras djuren i den landskapsruta som har minst djur. (Om det finns lika många djur i alla landskap får man välja.) Sedan slår du ett tärningskast till för de andra två djuren. [Se EXEMPEL 7.]

### **Slumpmässigt kast**

Har man fyllt på landskapsrutorna på något sätt innan draget är slut måste man också göra ett slumpmässigt tärningskast och sätta öknen i rörelse. Obs! Man gör bara ett enda slumpmässigt kast och låter öknen bara vandra en enda gång, oavsett hur många påfyllningskast man gjort. (Under spelförberedelserna gör man fyra landskapskast och två slumpmässigt kast utan att öknen vandrar.) Ett slumpmässigt kast görs med båda djurtärningarna och landskapstärningen. Ta fyra djur från marknaden (se under "Landskapskast" ovan) och sätt dem i det landskap som kom upp på tärningen. Fick du upp en gul prick på landskapstärningen placeras djuren i den landskapsruta som har minst djur. (Om det finns lika många djur i alla landskap får man välja.) (Fick man upp gult med landskapstärningen under förberedelserna i början av spelet får man göra ett nytt kast nu med landskapstärningen. [Se EXEMPEL 8.]

### **Marknadsfält**

När man tar djur från marknaden tar man alltid först djur från fältet med den högsta siffran. När djuren kommer tillbaka till marknaden placeras de alltid på fälten med de lägsta siffrorna. Då ser man bara de högsta siffrorna medan de lägsta siffrorna är förtäckta. På detta sätt bestäms försäljningsvärdet på ett djur.

*EXEMPEL 6: Ett landskapskast. Tärningen visar svart och orange: två hästar (svarta) och två kameler (orange) hamnar i den tomma (röda) landskapsrutan.*

*EXEMPEL 7: Ett djurkast Det finns inga åsnor (bruna) i någon av de fem landskapsrutorna, därför görs två kast med landskapstärningen. Först kommer rött upp, varför två åsnor hamnar i den röda landskapsrutan. Vid nästa kast kommer gult upp. Den lila landskapsrutan har minst antal djur, därför placeras de andra två åsnorna här.*

[pg 7]

## SPELETS GÅNG

Bestäm vem som ska börja spela. Man spelar medurs. Den som är i tur kan flytta sin nomad (eller inte), använda sig av handelsmännen för att fånga eller locka till sig vilda djur, låta öknen vandra eller sälja sina djur i en stad. Nomaderna måste alltid hålla sig i rörelse för att inte gå vilse i öknen medan pilgrimmen alltid är på väg mot Mecka. När spelarna når Mecka vinner den nomad som är rikast eftersom han kan erbjuda pilgrimmen den största offergåvan.

### Speldrag

Man kan förflytta sig ett eller två fält i ett drag. Om man står på en landskapsruta kan man använda handelsmännen för att försöka fånga eller locka till sig vilda djur. Om man står på ett ökenfält kan man låta öknen vandra. På ett stadsfält kan man sälja djur på marknaden. Man får nya handelsmän när man lämnar en stad, om det finns några till förfogande.

### Nomaderna

Man kan flytta sin nomad ett eller två fält i början av draget, men man behöver inte. Man får bara inte flytta nomaden till bergsfälten (svarta) eller utanför spelplanen. Om man flyttar sin nomad två fält i ett speldrag går det åt proviant som man måste betala för. Man betalar ingenting om man inte har några djur och bara två handelsmän. Reser man med djur måste man betala 1 dinar för varje djur man för med sig. Har man dessutom med sig tre handelsmän måste man betala 3 dinarer. Obs! Detta gäller endast om man vill förflytta sig två fält. Reser man bara ett fält i taget betalar man ingenting, oavsett hur många djur och handelsmän man har med sig. **Det är alltid gratis att förflytta sig ett fält framåt.** Den som inte har tillräckligt med pengar får inte flytta fram två fält. (Man får heller inte lämna kvar djur eller handelsmän utanför en stad.) När man har gjort sitt drag får man utföra en aktion: När man har flyttat nomaden kan man fånga eller locka till sig djur (i en landskapsruta), låta öknen vandra (på ett ökenfält) eller sälja djur (på ett stadsfält). [Se EXEMPEL 9.]

*EXEMPEL 8: Ett slumpmässigt kast Djurtärningarna visar två tomma sidor: ett djur av varje art måste tas från marknaden. Landskapstärningen visar grönt: alla fyra djuren hamnar i den gröna landskapsrutan.*

*EXEMPEL 9: Förflyttning. Den lila nomaden kan gå ett steg framåt till något av fälten märkta med "1". Om han vill gå två fält framåt kan han välja något av fälten märkta med "2". Däremot får han inte gå till något fält märkt med "X". Om han bestämmer sig för att gå två fält framåt måste han betala 5 dinarer: 2 för de två djuren och 3 för att han har tre handelsmän med sig. Om han bara förflyttar sig ett fält är allting gratis, oavsett vad han har med sig.*

### **Anlita nya handelsmän**

När man kommer till ett stadsfält måste man genast lägga tillbaka alla sina handelsmän (handelstärningarna) i högen med reservhandelstärningar. Om man lämnar en stad måste man ta med sig 2 eller 3 handelsmän från reservhandelstärningarna. Tar man bara med sig två handelsmän behöver man inte betala någonting. För tre handelsmän måste man betala 3 dinarer till banken.

[pg 8]

### **Att resa med pilgrimmen**

Ibland kan man känna sig instängd bakom bergen eller tycka att man hamnat i ett svårt läge. Då kan man välja att resa med pilgrimmen istället för att förflytta sig normalt. Att resa med pilgrimmen innebär att man måste lägga alla sina handelsmän i högen med reservhandelstärningarna. Dessutom får man bara behålla två av sina djur. Resten hamnar på marknaden. Spelaren flyttar sin nomad till pilgrimmens fält (framför det första spelplanskortet). Mer får man inte göra i det här draget eftersom man reser med pilgrimmen. I nästa drag får man placera nomaden på valfritt fält. Eftersom man inte har några handelsmän kan det vara bra att välja en stad. Det är bara i staden man får tag i dem. Man får inte förflytta sig mer och inte heller ta någon gul stadsbricka om det skulle finnas någon. Det enda man får göra är att sälja något av sina djur. I nästa drag får man så förflytta sig och spela normalt igen. [Se EXEMPEL 10.]

### **Fånga djur**

Om en nomad står på ett landskapsfält (ett fält som passar till någon av de fem landskapsrutorna) får man fånga djur i den landskapsruta som passar till det fält där nomaden står. På ökenfälten finns det inga djur. Man kastar nu alla handelstärningar som man har. För varje tärning som visar ett djur får man ta ett djur av samma art från landskapsrutorna (om det finns något djur där). Tomma tärningssidor ger inga djur. Undantag: Om alla tärningarna visar upp tomma sidor får man ta ETT valfritt djur från den landskapsruta som passar till det fält man står på. [Se EXEMPEL 11.]

*EXEMPEL 10: Grön spelare har fått problem, därför bestämmer han sig för att resa med pilgrimmen. I det*

*här draget (1) gör han sig av med alla sina handelsmän, får bara behålla två djur och flyttar till pilgrimmens fält. I nästa drag (2) kan han placera sin nomad på ett valfritt fält (han väljer ett stadsfält).*

*EXEMPEL 11: Du har en kamelhandlare och en gethandlare och står på ett jämnt fält (grönt). Om du får upp en kamel och en get (A) med nästa tärningskast får du kamelen. (Det finns inga getter.) Om du får upp en get och en tom sida (B) får du ingenting. Om du får upp två tomma tärningssidor (C) får du ta ett valfritt djur från denna landskapsruta. Du kan ta en häst, om du vill, även om du inte har någon hästhandlare.*

OBS! Att fånga djur kan innebära att man måste fylla på mer djur. Om en av landskapsrutorna på spelplanen är tom när man har fångat djur måste man göra ett landskapskast. Om det saknas en djurart i alla landskapsrutorna måste man göra ett djurkast.

Alla viktiga påfyllningskast måste vara gjorda innan det är dags för nästa spelardrag. (Se "Påfyllning".) Påfyllning kan få öknen att börja vandra. (Se "Öknen vandrar".)

[pg 9]

### **Locka till dig djur**

Istället för att fånga djur kan man välja att locka till sig djur till det landskap man står på. Innan man gör det måste man klart och tydligt tala om att man vill locka till sig djur i detta drag, istället för att försöka fånga dem. Man använder alla sina handelstärningar. För varje tärning som visar ett djur tar man två stycken av den djurarten från marknaden och placerar dem i den landskapsruta som passar till det fält man står på. Får man upp en tom tärningssida sätter man ett djur av varje art i landskapsrutorna. Observera att detta är en specialaktion, istället för att fånga djur, som inte får öknen att vandra eller utlöser något slumpmässigt kast efteråt. Man måste vänta tills det är ens tur igen innan man kan försöka fånga djuren man lockat till sig. (Om man har timglaset ("Sands of Time") får man naturligtvis använda detta för att göra sitt nästa drag direkt, och har man experthandlaren ("Expert Handler") får man omedelbart fånga ett av djuren man lockat till sig.) [Se EXEMPEL 12.]

### **Låta öknen vandra frivilligt**

Om man hamnar på ett ökenfält efter draget (inget stads- eller landskapsfält) har man möjlighet att låta öknen vandra. (Se "Öknen vandrar" nedan.) Man får inte låta öknen vandra om det står en nomad på spelplanskortet som man skulle vilja ta bort. Att låta öknen vandra på det här sättet orsakar inte något påfyllningskast.

### **Att sälja djur**

Om en nomad avslutningsvis står på ett stadsfält får man sälja några eller alla djur som

man har. Det belopp man får för varje djur är det samma som den lägsta siffra som syns på marknadsfältet för samma djur. Man kan sälja olika slags djur i samma drag. När man har fått sina pengar fyller man på respektive marknad igen med de sålda djuren genom att börja med fälten som har de lägsta siffrorna. Obs! Man lämnar inte tillbaka djuren till marknaden förrän efter att man avslutat försäljningen. Det är viktigt, så att man inte får olika priser på mer än ett djur som man säljer av samma djurart. [Se EXEMPEL 13] Kom ihåg att man bara använder fem kolumner på marknadsfälten när man är fyra spelare och endast fyra när man är tre. Övriga kolumner (till vänster) täcks över med täckkort.

*EXEMPEL 12: Grön spelare står på ett (rött) fält med ett öde landskap. Han försöker locka till sig mer djur och kastar sina tre handelstärningar. Han får upp två getter och en kamel. Därmed hamnar fyra getter och två kameler från marknaden i den röda landskapsrutorna .*

*EXEMPEL 13: Någon vill sälja tre kameler och två hästar. Han får tre dinarer för varje kamel och tio dinarer för varje häst. Hans vinst blir då 9 (för 3 kameler) plus 20 (för 2 hästar) = 29 dinarer.*

[pg 10]

**Taktik:** Om man har mer än ett exemplar av en speciell djurart får man sälja några av djuren i detta drag för att höja priset, men då måste man stanna i staden och sälja resten i nästa drag. Det här är riskant eftersom ett påfyllningskast mellan dragen kan få priset att falla igen.

Om alla marknadsfälten för en djurart var tomma innan någon sålde kan försäljningen utlösa ett djurkast efter försäljningen. Kom ihåg: Om det saknas ett djur av denna djurart i alla landskapsrutorna måste man göra ett djurkast.

### **Öknen vandrar**

Öknen börjar vandrar om man måste göra ett påfyllningskast. Det kan bli farligt för en nomad. Öknen kan också börja vandra om en spelare vill att den ska det. (Se "Låta öknen vandra frivilligt" ovan.)

När öknen ska vandra tas det spelplanskort bort som ligger längst bort från pilgrimmens fält och placeras med framsidan ned under motsvarande hög av samma typ (öken- eller stadskort). Alla nomader på detta spelplanskort som man tar bort går genast under i öknen. (Se "Vilse i öknen" nedan.) Övriga spelplanskort förskjuts nedåt från pilgrimmen för att lämna plats åt ett nytt kort. Detta kort tas överst från den hög med spelplanskort som inte togs bort (stads- eller ökenkort). Nu har man återigen fem stads- och ökenkort som ligger i omväxlande ordning på bordet. [Se EXEMPEL 14.]

### **Nytt spelplanskort: Stadsbrickornas placering**

Om det finns en bild på en stad på det nya spelplanskortet lägger man ett av de gula stadsbrickorna med framsidan ned på denna stad. Den spelaren som först når fram till staden (med vanliga drag, inte genom att resa med pilgrimmen) tar brickan och behåller den, med framsidan ned, tills han eller hon bestämmer sig för att använda den. När alla gula stadsbrickor är utplacerade läggs en blå stadsbricka med framsidan upp på varje ny stad och får ligga kvar där. Blå stadsbrickor kan inte plockas upp. En av de blå stadsbrickorna heter "Mecka". När denna bricka läggs på en stad är spelet slut. För de andra fyra blå stadsbrickorna kan man få mer pengar när man säljer ett djur i den staden (t.ex. den som säger "hästar +1" menar att för varje häst som säljs i denna stad får man en dinar extra).

*EXEMPEL 14: Öknen vandrar.*

### **Gula stadsbrickor**

Det finns åtta gula stadsbrickor, var och en med sin speciella funktion. Använda brickor får inte vara med i spelet längre.

[pg 11]

**4, 5 eller 6 dinarer:** Dessa brickor används inte förrän i slutet av spelet. Då växlas brickorna in mot det antal dinarer som står tryckt på brickan.

**Abdullah handelsmannen ("Abdul the Trader"):** I ett speldrag kan man, förutom den normala aktionen, även sälja djur som om man befann sig i en stad genom att använda Abdullah. Man får dock inte i ett speldrag sälja djur två gånger i en stad med hjälp av Abdullah.

**Experthandlaren ("Expert Handler"):** I ett speldrag kan man, förutom den normala aktionen, även fånga ett valfritt djur i någon av de fem landskapsrutorna med hjälp av experthandlaren. Denna specialbricka kan användas var som helst, även i en stad. Om denna aktion utlöser ett påfyllningskast måste detta ske direkt och inte i slutet av draget.

**Med vindens hjälp ("Ride the Winds"):** Istället för att förflytta sig normalt kan man använda denna bricka för att gå till ett valfritt fält på spelplanen. Alla djur och handelsmän som man har reser med utan att man betalar någonting. Om man reser till en stad där det ligger en gul stadsbricka får man plocka upp den.

**Timuret ("Sands of Time"):** Denna bricka ger ett extradrag och kan användas i slutet av

ett speldrag eller mellan två valfria spelares drag.

**Med silvertunga ("Silver Tongue"):** Denna bricka kan användas i en stad (eller när man säljer djur till Abdullah. Man får då en dinar mer för varje djur man säljer i detta drag.

### **Blå stadsbrickor**

Det finns fem olika blå stadsbrickor. De läggs upp på spelplanen och får ligga kvar där så att alla spelare kan använda dem i respektive stad.

**Djur +1:** Alla djur av denna djurart som säljs i denna stad är värda en dinar mer.

**Mecka:** När Mecka-brickan placeras på en stad slutar spelet genast.

### **Vilse i öknen**

En nomad som står på ett spelplanskort som togs bort när man lät öknen vandra (se "Öknen vandrar") går genast under i öknen. Den spelare som har nomaden måste då genast lämna ifrån sig alla handelsmän som han har och får bara behålla två djur. Handelsmännen hamnar i motsvarande reservförråd och djuren ställs tillbaka på sina marknadsfält igen. Nomaden tas bort från spelplanen men får ligga kvar på bordet. I nästa drag är det hans tur att resa med pilgrimmen. (Se "Att resa med pilgrimmen".)

[pg 12]

### **SPELSLUT**

När Mecka-brickan läggs på en stad är spelet genast slut. De djur man har kvar kan man då inte sälja längre. Den spelare som har flest dinarer ger dessa till pilgrimmen och vinner spelet. Om två eller fler spelare har lika många dinarer vinner den spelare som har flest djur.

Produktion & Medverkande