

TUAREG

Dla 2 graczy w wieku od 12 lat.

OPIS ORAZ CEL GRY

W przeciwieństwie do innych kultur, w pustynnym plemieniu Tuaregów to mężczyźni zakrywają swoje twarze. Tuareskie kobiety nie noszą zasłon – to właśnie one zarządzają domostwami, a ich głos jest najważniejszy. Poszczególne plemiona tego ludu połączone są w klany, którym przewodzą szlachetnie urodzeni, zwani „imúšay”.

W grze **Tuareg** gracze – jako wodzowie tuareskich plemion – handlują towarami takimi jak daktyle, sól czy pieprz, za co otrzymują złoto oraz inne korzyści, umacniając pozycję swojego rodu. W każdej rundzie na obszarze gry dostępne są nowe oferty, dzięki którym gracze otrzymują towary, niezbędne do zdobycia upragnionych kart plemienia, zapewniających premie podczas rozgrywki oraz punkty na koniec gry.

Rozgrywkę wygrywa gracz, który na koniec gry ma najwięcej punktów.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

80 kart, w tym:



45 kart plemienia



19 kart towarów



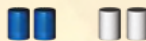
16 kart brzegowych



8 złotych monet



6 pionków Tuaregów



4 znaczniki plemion



1 pionek złodzieja



1 znacznik gracza rozpoczynającego (amulet)



30 żetonów towarów (po 10 daktyli, soli i pieprzu)



15 żetonów punktów (srebrnych krzyżyków z następującymi wartościami 6 × „1”, 5 × „3”, 4 × „5”)



PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką wszystkie kartonowe elementy należy delikatnie wypchnąć z ramek.

Obydwaj gracze powinni usiąść tak, aby mogli swobodnie przeczytać tekst widoczny na kartach.

16 kart brzegowych (określanych tutaj mianem „pól brzegowych”) wyznacza krawędzie obszaru gry i należy je ułożyć tak, jak pokazano na rysunku poniżej (z czerwonymi obramowaniami). Karty są prawidłowo zorientowane, jeśli mała cyfra jest widoczna w lewym górnym rogu. Karty brzegowe nie zmieniają się przez całą rozgrywkę.

Uwaga: na awersie działanie karty zostało zaprezentowane za pomocą symboli, natomiast na rewersie (po stronie, na której nazwy kart są podkreślone) działanie zostało opisane za pomocą tekstu. Zamiast uczyć się symboli, przed rozpoczęciem rozgrywki, gracze mogą ułożyć karty stroną z tekstem do góry. Gracze mogą także w dowolnym momencie patrzeć na drugą stronę tych kart.



Karty towarów oraz **karty plemienia** należy osobno potasować. **Na środku obszaru gry (na tzw. „polach wewnętrznych”)** należy umieścić 9 odkrytych kart: **5 kart towarów** oraz **4 karty plemienia** (tak jak to pokazano na następnej stronie).

Talię pozostałych kart plemienia należy położyć po lewej stronie karty „Rozwój plemienia”, a talię z pozostałymi kartami towarów po lewej stronie karty „Karawana”.

- Żetony **towarów**, **złotych monet** oraz **punktów** należy umieścić w puli w pobliżu obszaru gry.
- Pionek **złodzieja** (szary) należy postawić obok pola 1 („Szlachetni”).
- Każdy gracz otrzymuje **3 pionki Tuaregów** oraz **2 znaczniki plemienia** w tym samym kolorze. Następnie każdy gracz pobiera z puli po **2 żetony daktyli**, **2 żetony soli**, **2 żetony pieprzu**, **1 złoty monecie** oraz **2 żetony punktów o łącznej wartości 4** ($1 \times „1”$ oraz $1 \times „3”$).
- Gracz, który jako ostatni jadł daktyle, otrzymuje znacznik gracza rozpoczynającego i rozpoczyna rozgrywkę. Jeśli żaden z graczy nigdy nie jadł daktyli, rozgrywkę rozpoczyna niebieski gracz.



PRZEBIEG GRY

Skrócony opis przebiegu gry

W każdej rundzie gracze na zmianę rozstawiają po 3 swoje pionki Tuaregów na polach brzegowych. W punktach przecięcia się wierszy i kolumn, w których znajdują się pionki tego samego koloru, umieszczają swoje znaczniki plemion. Karty, na których znajdują się pionki oraz znaczniki, wskazują akcje dostępne dla gracza. Każdy gracz może sprytnie je połączyć w celu zdobycia punktów reprezentowanych przez srebrne krzyżyki. Rozgrywka kończy się, kiedy jeden z graczy wyłoży przed sobą 12 kart plemienia lub kiedy złodziej raz okrąży obszar gry.

Przebieg rundy

1. Złodziej porusza się o 1 pole

Na początku każdej rundy złodziej porusza się o 1 pole w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. W pierwszej rundzie wchodzi na pole „Szlachetni”. Na polu, na którym obecnie znajduje się pionek złodzieja, nie można ustawić żadnego pionka Tuarega. Jeśli pionek złodzieja dotrze do narożnika, dochodzi do rabunku, w wyniku którego gracze tracą towary lub punkty, a później także złoto (*patrz „Rabunek”*).

2. Naprzemienne ustawianie pionków Tuaregów

Począwszy od gracza rozpoczynającego, gracze ustawiają **na przemian po jednym** ze swoich 3 pionków Tuaregów na jednym z pól brzegowych. W ten sposób każdy gracz zajmie 3 pola brzegowe, z których będzie mógł skorzystać w danej rundzie. Pionków Tuaregów nie można ustawić na następujących polach:

- na polu, na którym znajduje się pionek złodzieja,
- na narożnym polu „Rabunek”,
- na polu, na którym znajduje się inny pionek Tuarega (niezależnie od tego, do którego gracza należy),
- na polu znajdującym się naprzeciw pola, na którym znajduje się pionek Tuarega przeciwnika.



Przykład: niebieski gracz rozpoczyna i ustawia swój pierwszy pionek Tuarega (1). Następnie gracz biały ustawia swój pierwszy pionek Tuarega na innym polu. Nie wolno mu ustawić go na polu oznaczonym białym X.



Następnie gracz niebieski ustawia swój drugi pionek Tuarega (2). Nie wolno mu go ustawić na polu oznaczonym niebieskim X, które znajduje się naprzeciw białego pionka Tuarega. Po nim biały gracz ustawia swój drugi pionek Tuarega, umieszczając go naprzeciw pola ze złodziejem. Ustawienie pionka Tuarega naprzeciw złodzieja jest dozwolone, jednak nie wolno go ustawić na polu z pionkiem złodzieja.



Łącznie każdy z graczy ustawia w ten sposób 3 swoje pionki.



3. Ustawienie znaczników plemion

Po tym, jak obaj gracze ustawią po trzy pionki Tuaregów, rozstawiają oba swoje znaczniki plemienia. W tym celu należy wyobrazić sobie linię biegnącą od pola z pionkiem na przeciwną stronę obszaru gry. Na karcie, na której przecinają się dwie linie, gracz stawia swój znacznik plemienia. W większości wypadków powoduje to powstanie 2 takich punktów przecięcia.

Uwaga: jeśli gracz ustawił 2 swoje pionki Tuaregów na polach znajdujących się naprzeciwko siebie, wówczas dostępny jest dla niego tylko jeden punkt przecięcia. Wówczas w danej rundzie wolno mu umieścić na obszarze gry tylko 1 znacznik plemienia.

Przykład (c.d.): gracze ustawiają swoje znaczniki plemienia w punktach przecięcia wyznaczonych linii.



4. Wykonanie akcji

- Jako pierwszy **wszystkie swoje akcje** wykonuje **gracz rozpoczynający**. Ich wykonanie umożliwia mu jego pionki Tuaregów oraz znaczniki plemienia.
- Kolejność**, w której gracz wykonuje swoje akcje, **jest dowolna**. Jednakże gracz musi najpierw w całości wykonać akcję z jednej karty, zanim będzie mógł rozpocząć wykonywanie kolejnej.
- Gracz może zrezygnować z wykonywania danej akcji.
- Po tym, jak gracz użyje akcji z pola **brzegowego**, usuwa z danej karty swój pionek Tuarega. **Karta pozostaje na swoim miejscu**.
- Jeśli akcja znajdowała się **na jednym z pól wewnętrznych**, gracz zdejmuje z niej swój znacznik plemienia i zabiera kartę. Taka karta natychmiast **zostaje zastąpiona kartą drugiego rodzaju**:



- Karta towaru jest odkładana na stos odrzuconych kart towarów, a na jej miejscu umieszcza się **zakrytą** kartę plemienia.

- Kartę plemienia gracz zabiera do siebie, a na jej miejscu umieszcza **zakrytą** kartę towaru.

Uwaga: jeśli talia kart towarów ulegnie wyczerpaniu, w celu przygotowania nowej należy potasować stos odrzuconych kart towarów.



Jeśli na jednej karcie przedstawione są jeden lub dwa **towary** albo **1 złota moneta** albo **1 srebrny krzyżyk**, gracz otrzymuje odpowiadające im żetony. Jeśli na karcie towaru są widoczne wszystkie trzy rodzaje towarów rozdzielone ukośnikami, gracz może wybrać jeden żeton towaru, który otrzyma.

Uwaga: jeśli żeton danego rodzaju nie jest dostępny w puli, gracz powinien tymczasowo zanotować na kartce papieru, że posiada dany żeton.

Gracz natychmiast wyklada zabraną **kartę plemienia odkrytą** przed sobą. Musi jednak zapłacić jej koszt, wyrażony w towarach oraz złotych monetach (**patrz „Karty plemienia”**).

Jeśli gracz nie może lub nie chce zapłacić za kartę plemienia, może zamiast tego wziąć ją do ręki. Jednak gracz może mieć **na ręce tylko jedną kartę plemienia**. Jeśli zdobędzie kolejną kartę plemienia, której od razu nie wyłoży przed sobą, musi odłożyć ją na stos odrzuconych kart plemienia. **Nie wolno** wymienić karty plemienia znajdującej się na ręce na inną ani nie wolno jej po prostu odrzucić.

Karta plemienia znajdująca się na ręce gracza może zostać wyłożona, tylko jeśli w jednej z późniejszych rund gracz ustawi swój pionek Tuarega na polu brzegowym „Szlachetni”. Wówczas wolno mu wyłożyć przed sobą kartę z ręki, normalnie płacąc jej koszt. (Wyjątek: jedna z kart plemienia pozwala na wykładanie kart plemienia z ręki, bez użycia pola „Szlachetni”).

Zamiast wykladać przed sobą kartę plemienia ze swojej ręki, przy pomocy pola „Szlachetni” gracz może odłożyć ją na stos odrzuconych kart plemienia, aby zrobić sobie na ręce miejsce na „lepszą” kartę.

5. Odkrycie nowych kart towarów i plemienia oraz zmiana gracza rozpoczynającego



Na koniec rundy, kiedy obaj gracze zakończą wykonywanie swoich akcji, zakryte karty towarów i plemienia znajdujące się na polach środkowych są odkrywane. Gracz posiadający znacznik gracza rozpoczynającego przekazuje go swojemu przeciwnikowi, który zostaje nowym graczem rozpoczynającym. Kolejna runda rozpoczyna się od poruszenia złodzieja.

Szczegółowy opis pozostałych zasad

Karty plemienia

W prawym górnym rogu kart plemienia znajduje się jej **koszt**.



Uwaga: na niektórych kartach jest on podzielony ukośnikiem. W takim wypadku gracz może zdecydować, czy chce zapłacić za daną kartę przy pomocy wskazanych towarów, czy przy pomocy 1 złotej monety.

W prawym dolnym rogu karty przedstawione są **punkty (srebrne krzyżyki w liczbie od 1 do 3)**.

Wiele kart zapewnia graczom dodatkowe korzyści podczas rozgrywki. Niektóre z nich są jednorazowe, a inne stałe. Szczegółowy opis ich działania znajduje się na samych kartach. Po tym, jak gracz wyłoży przed sobą kartę plemienia, może korzystać z premii, którą zapewnia dana karta.



Przykładowo, jeśli gracz ma otrzymać dodatkowy towar, to efekt ten działa już w rundzie, w której dana karta została wyłożona.

Uwaga: karty plemienia odnoszące się do kart towarów **nie** działają na pola brzegowe wykorzystywane do pozyskiwania towarów.

🌴 Każdy gracz tworzy swój osobisty układ złożony ze zdobytych przez niego kart plemienia. Składa się on **z trzech rzędów po cztery karty**. W każdym rzędzie karty są układane **od lewej do prawej**. Gracz nie musi ukończyć jednego rzędu, zanim zacznie tworzyć kolejny.



🌴 Każdy gracz może stworzyć **kilka rzędów równocześnie**. Układ kart pozostaje niezmieniony do czasu zakończenia rozgrywki. (Wyjątek: jedna z kart plemienia pozwala graczowi zamienić miejscami dwie karty).

🌴 Karty plemienia podzielone są na **pięć rodzajów**:

Studnia Jeździec Oaza Tuareżka Namiot



Jeśli graczowi uda się stworzyć rząd, w którym **wszystkie cztery karty są tego samego rodzaju**, na koniec gry otrzymuje za to 4 dodatkowe punkty. Natomiast jeśli **wszystkie cztery karty w rzędzie są różnych rodzajów**, gracz otrzymuje na koniec gry 2 dodatkowe punkty. Rzędy składające się z mniej niż czterech kart oraz pełne rzędy, w których znajdują się dwa lub trzy rodzaje kart, nie zapewniają żadnych dodatkowych punktów.

Rabunek

🌴 Jeśli pionek złodzieja zostanie ustawiony na polu „Rabunek”, gracze muszą zwrócić do puli elementy przedstawione na danym polu.



🌴 Zaczynając od obecnego gracza rozpoczynającego, każdy gracz decyduje, czy chce oddać żetony towarów, czy punkty (a w przypadku ostatniego pola – 1 złotą monetę lub punkty). Następnie złodziej jest natychmiast przedstawiany na kolejne pole brzegowe, a gracze na zmianę roztawiają swoje pionki Tuaregów.

Ograniczenie towarów i złota na koniec rundy

Liczba żetonów towarów i złotych monet, które gracz może posiadać na koniec rundy, jest ograniczona. Jeśli gracz, po wykonaniu wszystkich swoich akcji, posiada **więcej niż 10 żetonów towarów** lub **więcej niż 3 złote monety**, musi odłożyć do puli elementy przekraczające ten limit. Gracz sam decyduje, które żetony towarów zwraca. W trakcie rundy gracz może jednak posiadać więcej towarów i złota. Może wydać je w ramach płacenia za karty plemienia lub skorzystać z nich podczas wymiany na polach „Kupiec” oraz „Kuźnia srebra”.

KONIEC GRY I PODLICZANIE PUNKTÓW

🌴 Rozgrywka **kończy się wraz z końcem rundy**, w której jeden z graczy wyłoży przed sobą dwunastą kartę plemienia. Jeśli zrobi to obecny gracz rozpoczynający, drugi gracz nadal wykonuje swoją turę.

🌴 Rozgrywka kończy się także w momencie, kiedy pionek złodzieja dotrze na czwarte pole „Rabunek”. Gracze nadal muszą zwrócić do puli 1 złotą monetę lub 3 punkty. Natychmiast po tym rozgrywka dobiega końca.

🌴 Następuje podliczenie punktów – gracze **sumują** wszystkie posiadane **punkty**, reprezentowane przez srebrne krzyżyki (znajdujące się na żetonach punktów oraz na kartach plemienia).

🌴 Niektóre karty plemienia zapewniają graczom dodatkowe punkty (co opisano w treści kart).



Następnie gracze otrzymują dodatkowe punkty za rodzaje kart w ukończonych rzędach:

- 4 punkty za każdy rząd z czterema kartami jednego rodzaju
- 2 punkty za każdy rząd z czterema kartami różnych rodzajów

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada więcej złotych monet. Jeżeli gracze nadal remisują, wygrywa gracz, który ma więcej towarów. Jeśli gracze nadal remisują, rozgrywka kończy się remisem.



Przykład: niebieski gracz wyłożył przed sobą dwunastą kartę plemienia i w ten sposób sprawił, że rozgrywka zakończy się po obecnej rundzie. Ma przed sobą 3 srebrne krzyżyki. Dodatkowo na leżących przed nim kartach widocznych jest 21 krzyżyków. Otrzymuje również dodatkowe punkty za dwie ze swoich kart plemienia oznaczonych na rysunku: 1 punkt za dwie karty studni oraz 2 punkty za kartę Jeźdźca po prawej.

Na koniec otrzymuje dodatkowe 4 punkty za swój górny ukończony rząd z 4 kartami Oaz oraz 2 punkty za ukończony środkowy rząd z 4 różnymi rodzajami kart. Za swój dolny ukończony rząd nie otrzymuje żadnych dodatkowych punktów, ponieważ karta Studni występuje w nim dwukrotnie.

Łącznie niebieski gracz zgromadził 33 punkty.



O autorze: Andreas Steiger, rocznik 1973, mieszka ze swoją żoną oraz dwójką dzieci w okolicy Stuttgartu i pracuje jako wychowawca w przedszkolu. Poza grami planszowymi interesuje się grami wideo i teatrem improwizowanym.

Najistotniejszym aspektem gier planszowych jest dla niego stawianie gracza przed koniecznością ciągłego dokonywania kolejnych wyborów. Gra *Tuareg*, (w Niemczech znana jako *Targi*), będąca jego pierwszym dziełem, odniosła ogromny sukces i w 2012 roku została nominowana do nagrody „Kennerspiel des Jahres” (Zaawansowana Gra Roku).

Redakcja: TM-Spiele

Ilustracje: Franz Vohwinkel

Grafika: Imelda Vohwinkel

*Autor i wydawca dziękują
wszystkim testerom i korektorom.*

Tłumaczenie: Michał Walczak-Ślusarczyk

Korekta wersji polskiej:

Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

*Specjalne podziękowania dla całej ekipy wydawnictwa
DEVIR!*



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89

© 2012, 2016 KOSMOS Verlag, Stuttgart
Wszelkie prawa zastrzeżone.
WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH.

