

Doel van het spel

De spelers proberen zoveel mogelijk handelswaren met hun karavaan naar Timbuktu te brengen. Maar in elke oase liggen dieven op de loer, die het op de vracht gemunt hebben.

De speler die handig gebruik maakt van de dievenkaarten en zo de dieven te slim af is, kan de meest waardevolle handelswaren naar Timbuktu brengen en het spel winnen.

Vorbereiding van het spel

Vorbereiding van de karavaan

Iedere speler kiest een kleur en ontvangt het **karavaanbord**, de **kamelen** en de **kameelkaarten** van deze kleur.

De symbolen op het karavaanbord geven aan welke **handelswaren** elke kameel met zich meedraagt. De spelers ontvangen deze handelswaren en plaatsen deze op de betreffende plaats op het bord.

Bij vijf spelers speelt men met 5 kamelen (A-E),
bij vier spelers met 6 kamelen (A-F) en
bij drie spelers met 8 kamelen (A-H).

Kamelen, die niet gebruikt worden gaan samen met de corresponderende kameelkaarten terug in de doos.

Vorbereiding van de karavanroute

De route naar Timbuktu wordt voorgesteld door een aaneengesloten rij borden. Vooraan ligt het bord met de startopstelling en de eerste oase en achteraan het bord waarop Timbuktu is afgebeeld. Afhankelijk van het aantal spelers worden tussen deze twee borden de kleine borden gelegd.

- Bij 3 spelers zijn geen kleine speelborden nodig,
- bij 4 spelers is één klein speelbord (met een oase) nodig,
- bij 5 spelers zijn twee kleine speelborden nodig.

Daarna worden de kamelen op de startvelden geplaatst. Met de klok mee plaatsen de spelers om beurten één van hun kamelen op een vrij startveld. Aan het begin van het spel moet in elke weide minstens één kameel van elke speler staan. Verder zijn er geen beperkingen.

Elke speler ontvangt tevens pen en papier om tijdens het spel informatie te noteren.

Opmerking: Bij de aanvang van een etappe is de volgorde van de kamelen onbelangrijk voor het verloop van het spel.

Het karavaanbord van de blauwe speler met de kamelen A-H



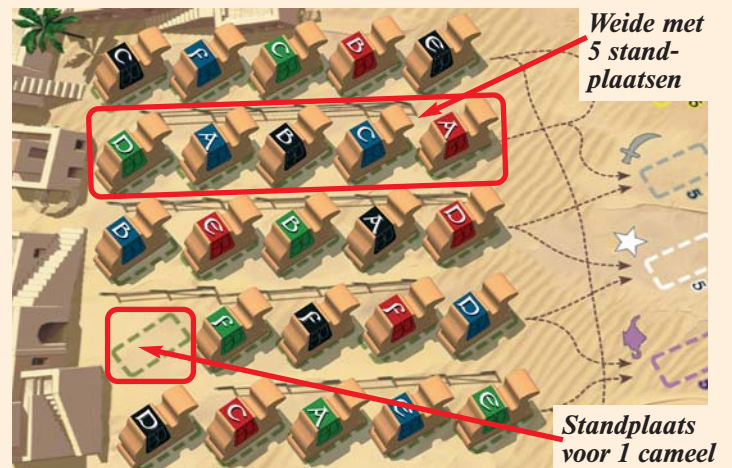
Let op: bij vier en vijf spelers blijven de laatste twee resp. drie kolommen leeg, omdat deze kamelen niet meespelen.



De handelswaren komen op de voorgedrukte velden.



Voorbeeld van een startopstelling bij 4 spelers



Spelverloop

De oudste speler mag beginnen en ontvangt de **etappe** en de **rondesteen**.

Het spel wordt gespeeld in verschillende etappes. Een etappe is de reis van een oase naar de volgende oase.

Elke etappe is onderverdeeld in:

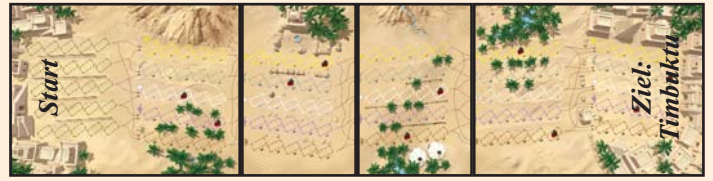
■ **Verdelen van de dievenkaarten**

■ **Verplaatsen van de kamelen**

■ **Diefstal**

Wanneer de karavanen na de laatste etappe in Timbuktu zijn aangekomen slaan de dieven nog een laatste maal toe. Daarna volgt de waardering van de overgebleven handelswaren.

Voorbeeld: bij 5 spelers zijn er 5 etappes; alle speelborden worden gebruikt.



Opmerking: wanneer het oppervlak van het totale speelveld te groot is voor de tafel, kunnen borden, die niet onmiddellijk nodig zijn, even aan de kant worden gelegd, totdat ze wel nodig zijn. Reeds afgehandelde borden kunnen dan weer van tafel genomen worden.

■ Verdelen van de dievenkaarten

De startspeler sorteert de dievenkaarten naar soort (weide, standplaats en handelswaar). Deze stapels worden afzonderlijk geschud, waarna er vijf nieuwe stapels worden gemaakt met in elk drie verschillende soorten kaarten.

Bij 5 spelers ontvangt iedere speler gedekt één stapel.

Zijn er minder dan vijf spelers, dan worden de overgebleven kaarten als volgt verdeeld:

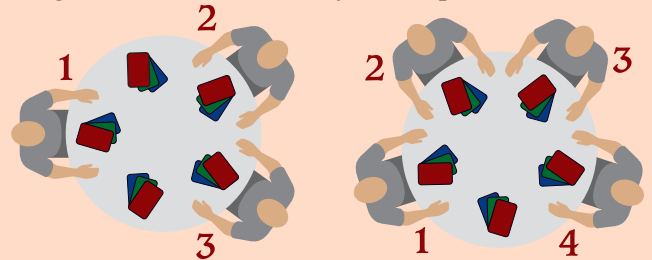
Bij 4 spelers wordt de overgebleven stapel tussen de startspeler en zijn rechterbuurman neergelegd.

Bij 3 spelers legt de startspeler één stapel gedekt tussen zijn linkerbuurman en één tussen zijn rechterbuurman neer.

De drie soorten dievenkaarten geven informatie over de komende diefstallen met betrekking tot...



Verdeling van de dievenkaarten bij 3 en 4 spelers:



Opmerking: Iedereen heeft nu informatie over de aankomende diefstal. Maar alle spelers hebben verschillende informatie. Meer informatie komt beschikbaar, wanneer gedurende de etappe de kaarten worden doorgegeven.

(Wij adviseren daarom om de verkregen informatie in het geheim op papier op te schrijven.)

■ Verplaatsen van de kamelen

Een etappe bestaat uit meerdere rondes. **Elke ronde** zijn de spelers na **elkaar**, volgens de wijzers van de klok, **aan de beurt**. Na iedere ronde wordt de **rondesteen** doorgegeven aan de volgende speler, die daarmee de nieuwe startspeler voor de volgende ronde wordt.

Kameelkaarten uitzoeken

De spelers bepalen welke kameel ze deze ronde gaan verplaatsen door de corresponderende kameelkaart gedekt voor zich neer te leggen.

Daarna draaien de spelers om beurten, te beginnen met de startspeler, hun kaart open en verplaatsen de betreffende kameel naar een weide in de volgende oase.

Opmerking: de etappesteen wordt enkel aan het begin van een nieuwe etappe doorgegeven (dus niet bij iedere ronde).



Voorbeeld: de rode speler heeft besloten om in deze ronde kameel "D" te verplaatsen.

Opmerking: Als eerste draait de startspeler zijn kameelkaart om en verplaatst de betreffende kameel. Daarna is de volgende speler aan de beurt om zijn kaart om te draaien en zijn kameel te verplaatsen, enz.

Verplaatsen van de kamelen

Een kameel kan naar **elke weide** in de volgende oase gaan. Daar moet de kameel op het veld met het **laagste nummer** worden geplaatst. Op elk veld is slechts plaats voor één kameel.

Reist de kameel van zijn oude plaats langs een van de twee **richtingspijlen** vanuit zijn oude plaats naar de volgende weide dan **kost deze reis niets**.

Gaat de kameel naar een van de drie andere weides, dan moet deze kameel **één handelswaar afgeven**. Deze handelswaren worden duidelijk zichtbaar naast het speelveld verzameld.

Draagt een kameel **geen handelswaren** meer met zich mee, dan kan hij ook niets afgeven; in dat geval kan de kameel **kosteloos** in een **willekeurig weide** worden geplaatst.

Opmerking: Soms zit er niets ander op dan te betalen; wanneer beide weides in richting van de pijlen vol zijn, moet je altijd betalen.

Een kameel komt op een ruilveld

Komt een kameel op een ruilveld, dan geven de spelers hun stapel dievenkaarten door naar links. De spelers mogen deze kaarten bekijken en de nieuwe informatie voor zichzelf opschrijven.

Bij minder dan vijf spelers moet men rekening houden met de stapels tussen de spelers.

Einde van een ronde

Als alle spelers hun kaart hebben omgedraaid en een kameel hebben verplaatst, dan is de ronde voorbij. De startspeler geeft de rondesteen aan de speler links van hem. Deze wordt de startspeler in de volgende ronde.

Wanneer alle kamelen in een weide in de volgende oase staan, is de etappe voorbij. Nu wordt onthuld waar de dieven toeslaan in deze oase.



Reizen in het richting van de zwarte pijlen kost niets.

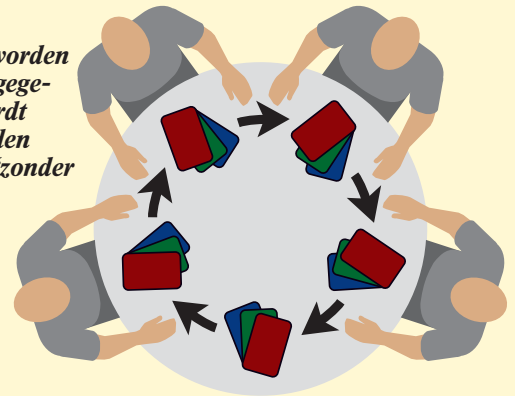
Men reist in dit voorbeeld naar een groen gekleurde standplaats.

Reizen naar een van de drie andere weides is ook mogelijk, maar dat kost deze kameel 1 handelswaar.

Men reist in dit voorbeeld naar een blauw gekleurde standplaats.



Dievenkaarten worden naar links doorgegeven. Daarbij wordt rekening gehouden met de stapels "zonder speler".



rondesteen

■ Diefstal

De vijf stapels met dievenkaarten worden om beurten omgedraaid. Hiermee staat de volgorde van het handelswarenverlies vast.

De kaarten in een stapel geven aan in welke weide en op welk veld welke handelswaren worden gestolen.

De kamelen, die op de betreffende velden staan, verliezen de aangegeven handelswaren.

Op deze manier worden om beurten alle weides resp. dievenkaarten afgehandeld.

Draagt een kameel één of meer handelswaren van de getroffen soort, dan moet deze alle betreffende handelswaren afgeven.

Draagt een kameel geen van de getroffen handelswaren, dan heeft men geluk gehad: er wordt bij deze kameel niets gestolen.

De gestolen handelswaren worden open verzameld. Het is aan te bevelen de handelswaren te sorteren, zodat iedereen steeds kan zien welke handelswaren reeds uit het spel zijn.

Opmerking: Hoe meer handelswaren er van een soort uit het spel gaan, hoe meer punten de overgebleven handelswaren van deze soort opleveren aan het einde van het spel bij de eindwaardering.

Einde van een etappe / begin van een nieuwe etappe

Nadat de gestolen handelswaren zijn afgelegd, is de etappe beëindigd. Zolang Timbuktu nog niet bereikt is, volgt een nieuwe etappe.

De etappesteen wordt doorgegeven naar links aan de volgende speler. Deze ontvangt tevens de rondesteen en is hiermee de startspeler voor de eerste ronde van de volgende etappe.

De dievenkaarten worden weer verzameld, gesorteerd en geschud. Daarna worden ze zoals aan het begin van het spel opnieuw verdeeld.

Deze stapel dievenkaarten geeft de volgende informatie over de diefstal: In de "lila-lampen-weide" worden de kamelen op plaats 1 en 3 van al hun goud en water beroofd.



*In dit geval worden bestolen: de groene kameel "C" - 1x goud
de rode kameel "D" - 2x water*



Voorbeeld: de hierboven afgebeelde handelswaren zijn gestolen en overzichtelijk naast het speelveld gesorteerd. Hieruit leiden we de volgende punten voor de afzonderlijke handelswaren af: goud 3 - koffie 2 - peper 4 - zout 3 - water 4.



etappesteen

Opmerking: Op deze manier is er in elke oase een andere kaartencombinatie.

Einde van het spel / waardering

Wanneer alle kamelen in Timbuktu zijn aangekomen en de dieven voor de laatste keer hebben toegeslagen, volgt de eindwaardering.

Alle in Timbuktu afgeleverde handelswaren, zijn evenveel punten waard als het aantal fiches dat van die soort uit het spel zijn genomen (door diefstal of het verplaatsen van kamelen).

Het **totaal aantal punten van de handelswaren** van een speler wordt bij elkaar opgeteld. De speler met de **meeste punten** heeft zijn karavaan het succesvolst geleid en wint het spel. Bij een gelijkstand wint de speler met de meeste handelswarenfiches. Is er dan nog steeds sprake van een gelijkstand, dan delen de betreffende spelers de overwinning.



Voorbeeld: Gedurende het spel zijn er 12 koffie-handelswaren afgegeven.

Elk koffie-handelswaar dat de spelers in Timbuktu afleveren is hiermee 12 punten waard.

Variant: Verdelen van de handelswaren aan het begin van het spel

Iedere speler ontvangt handelswaren, volgens de volgende verdeling:

- Bij 5 spelers: 4 handelswaren van elke soort (=20 stuks)
- Bij 4 spelers: 5 handelswaren van elke soort (=25 stuks)
- Bij 3 spelers: 7 handelswaren van elke soort (=35 stuks)

De spelers verdelen deze handelswaren naar believen over hun kamelen. De handelswaren worden op het karavaanbord gelegd. *(Voor deze variant wordt de zijde zonder de voorbedrukte handelswaren gebruikt)*

Iedere kameel kan 4 handelswaren dragen. **Iedere kameel moet drie of vier verschillende handelwaren toebedeeld krijgen.**

Let op: Naar gelang het aantal spelers spelen niet alle kamelen mee. Op de karavaankaart blijven de velden onder deze kamelen leeg.

Bij 4 spelers houdt iedereen nog één handelswaar over, waarvoor geen plaats meer is op de kamelen. Deze gaan terug in de doos.

Bij 3 spelers houdt iedereen nog drie handelswaren over, waarvoor geen plaats meer is op de kamelen. Deze gaan terug in de doos.

De rest van het spel verandert niet.



Het karavaanbord van de blauwe speler met aan de achterzijde geen voorbedrukte handelswaren.

Opmerking: een kameel kan aan het begin van het spel dus nooit slechts één of twee soorten handelswaren dragen.



Timbuktu – de legendari- sche stad aan de rand van de Sahara. Talloze karava- nen trekken van oase naar oase om de meest waardevolle handelswaren in deze stad af te leve- ren.

Maar de reis is niet zonder gevaren; in elke oase

TIMBUKTU

wachten dieven om de karavanen te beroven.

Gelukkig beschikken de spelers over kleine stukjes informatie over de die- ven, zodat ze toch een kans hebben hun karavaan veilig naar Timbuktu te leiden om daar de meeste en waardevolste handelswaren af te leveren.

Spelmateriaal

- **1 speelveld in vier delen** – hieronder zijn twee grote borden: een daarvan is voor de startopstelling en toont de eerste oase, op de andere is “Timbuktu” en de voorlaatste oase afgebeeld. De twee kleine borden tonen steeds 1 oase.
- **105 handelswaren** – in vijf soorten (goud, koffie, peper, zout en water). Er zijn 21 handelswaren per soort.
- **5 karavaanborden** – tonen elk 8 kamelen met steeds vier afgebeelde handelswaren. Op de achterzijde staan ook 8 kamelen afgebeeld, maar zonder vooraf verdeel- de handelswaren (zie variant blz. 6). Onderaan staat een overzicht voor de dievenkaarten en is plaats voor de ronde- en etappesteen
- **40 kameelkaarten** – 8 kaarten per speler. Wijzen steeds één bepaalde kameel aan.
- **15 dievenkaarten** – geven informatie waar de dieven's nachts toeslaan.
- **1 stickervel** – Elke kameel wordt beplakt met een sti- cker om de kamelen van de spelers te onderscheiden. Daarnaast zijn er twee stickers voor de etappe- en de rondesteen. De onder- en bovenkant krijgen dezelfde sticker.
- **40 houten kamelen** – Deze verzorgen het transport van de handelswaren naar Timbuktu.
- **1 etappesteen** – geeft aan, wie de startspeler was bij aanvang van de huidige etappe.
- **1 rondesteen** – geeft aan, wie de startspeler is van de huidige ronde.
- **1 spelregels**



Start

Einddoel: Timbuktu



Er zijn 5 karavaanborden; een voor elke speler.



Er zijn drie soorten dievenkaarten:

