

1

Ein Spiel von
THOMAS DUPONT
PIERRE BUTY



KARAWANEN

Bei Cartaventura erlebt ihr gemeinsam ein Abenteuer. Entdeckt die fünf verschiedenen Enden der Geschichte, indem ihr bei weiteren Partien andere Entscheidungen trefft.

Illustriert von
GUILLAUME BERNON
JEANNE LANDART

Übersetzung:
EFFECTIVE MEDIA

Sensitivity Reading Islam
in D: Aşkın-Hayat Doğan

**ACHTUNG: MISCHT DIE KARTEN NICHT
UND DREHT SIE NUR UM, WENN IHR DAZU
AUFGEFORDERT WERDET.**

DREHT NUN DIESE KARTE UM

1



IHR HABT EURE ERSTE „SOFORT“-KARTE ⚡ GEZOGEN.

1. Lest sie und führt sie **vollständig** aus. Am Ende der Karte werdet ihr vor eine Wahl gestellt.
2. Während eures Abenteuers müsst ihr euch weder Notizen machen noch nach versteckten Elementen auf den Karten Ausschau halten. Befolgt einfach die Anweisungen und folgt der Geschichte.
3. Nachdem ihr gemeinsam eine der unten genannten Optionen gewählt habt, dreht ihr diese Karte wieder um und legt sie **auf den Stapel**, sodass die nächsten Karten verdeckt werden.



SPIELREGELN LESEN

• ZIEHT KARTE 2

ODER

ABENTEUER BEGINNEN

(wenn ihr die Regeln kennt)

• ZIEHT KARTE 3

2



IHR HABT EURE ERSTE „OBJEKT“-KARTE GEZOGEN.

1. Legt sie für alle gut sichtbar vor euch aus.
2. Objekte können im Laufe der Partie nützlich sein.
Ihr dürft sie jederzeit ansehen.
3. Die Karten sind **beidseitig** bedruckt!
4. Auf der **Vorderseite** der Karte steht die Zahl in einem farbigen Kreis, auf der **Rückseite** in einem schwarzen Quadrat: .

ACHTUNG: Dreht Karten nur um, wenn ihr explizit dazu aufgefordert werdet.

BEGINNT DAS ABENTEUER, INDEM IHR KARTE 3 ZIEHT.

HINWEIS: Falls ihr eine **SOFORT-KARTE**  zieht, müsst ihr sie sofort vollständig ausführen, bevor es weitergeht.

Lasst die -Karte auf dem Tisch liegen, außer ihr werdet dazu aufgefordert, sie abzulegen.

ANMERKUNG: Falls ihr eine Karte **ersetzen** müsst, werft ihr sie ab (auf einen Ablagestapel) und legt die neue Karte an dieselbe Stelle.

2



IHR HABT EINE „LANDKARTE“ GEZOGEN.

1. Legt sie in die Tischmitte.
2. Zieht und lest die Karten, deren Nummern um den Kompass  angegeben sind.
3. Legt diese Karten an den vorgegebenen Stellen  rund um die LANDKARTE aus.

HINWEIS: Die Karten 10 und 11 sollten auch sofort um Karte 9 herum gelegt werden.



NUN SIND VERSCHIEDENE AKTIONSKARTEN ZU SEHEN.

Wählt **eine** der verfügbaren AKTIONEN  und befolgt die Anweisungen genau.
Entscheidet euch **anschließend** für eine weitere **sichtbare** AKTION .

Jetzt kennt ihr die **vier Kartenarten**:    .

Die Symbole  und  helfen dabei, das Spiel wieder einzupacken.

HINWEIS: Besagt eine Anweisung, dass ihr eine Landkarte  umdrehen sollt, entfernt **nicht** die um sie herum liegenden Karten.