

ELŐKÉSZÍTÉS

1. Fektesse a **játéktáblát** az asztal közepére.

2. A **fogadéslapkákat** válogassátok színenként külön, majd a következő sorrendben tegyétek rá a játéktáblára a színeiknek megfelelő mezőkre:

alul legyen a két **2-es** értékű lapka,
középen legyen a **3-as** értékű lapka,
felülre pedig az **5-ös** értékű lapka kerüljön.

3. Az **5 piramislapkából** alakítsatok ki egy lefordított paklit a játéktábla piramislapkák mezőjén.

4. Válogassátok szét értékük szerint az **egyiptomi font** **érméket** és tegyétek őket a játéktábla mellé. Ez lesz a játék folyamán a bank.

5. Mindenki kapjon **3 egyiptomi font** kezdőtőkét a bankból, amit jól láthatóan tegyen maga elé.

6. Válasszon ki minden játékos egy szereplőt és vegye magához a szereplőhöz tartozó **5 fogadáskártyát** és a néző lapkát. A kártyákat mindenki vegye a kezébe, a néző lapkákat pedig mindenki tegye maga elé. Kerüljenek vissza a játék dobozába azok a fogadáskártyák és néző lapkák, amiket egyik játékos sem választott.

SZEREPLŐ

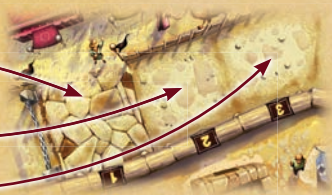
Hatnál kevesebb játékos esetén a **fogadópartner kártyák** nem játszanak.

Hat vagy annál több játékos esetén minden játékos vegye magához a szereplőjéhez tartozó **fogadópartner kártyát** és helyezze maga elé a "szabad" oldalával felfelé. A felesleges kártyák kerüljenek vissza a dobozba. A fogadópartner kártyák használatának szabályai a játékszabály végén olvashatók.

SZABAD OLDAL

7. A versenyző tevék kezdőhelyeinek meghatározásához dobjunk egyszerre az **5 verseny kockával**. Ezután a **tevéket** tegyük a nekik megfelelő kocka értéke szerinti helyre a táblán.

- Minden versenyző teve amelynek a kockája 1-est mutat a pálya 1-es mezőjére kerül.
- Minden versenyző teve amelynek a kockája 2-est mutat a pálya 2-es mezőjére kerül.
- Minden versenyző teve amelynek a kockája 3-ast mutat a pálya 3-es mezőjére kerül.



Végül az egyazon mezőn álló tevéket tegyük egymás tetejére (tetszés szerinti sorrendben). Ügyeljünk rá, hogy mind az óramutató járásának megfelelő irányba nézzenek, mert erre folyik majd a verseny.

Példa:

A kockadobás eredménye:

1 1 1 3 3

a zöld, sárga és piros tevék egy toronyba kerülnek az 1-es mezőre, a kék és lila tevék pedig egymás hátára a 3-as mezőre. (A sorrend a toronyban nem számít!)

Az 5 versenykockát tegyük bele a **piramisba** (amelynek a teteje leszdedhető).



8. Az őrült tevék (fekete és fehér) az órajárással ellentétesen szaladnak versennyel szemben. Kezdőhelyeik meghatározásához dobjunk a szürke kockával. Az első dobás után vegyük az egyik őrült tevé és helyezzük

1-es dobás esetén a 16-os, **2**-es dobás esetén a 15-ös
3-as dobás esetén a 14-es mezőre

Ezután dobjunk még egyszer és a második őrült tevé is az előbbinek megfelelően helyezzük el, ha úgy alakul, akkor az előző teve hátára. Ügyeljünk rá, hogy mind az óramutató járásával ellentétes irányba nézzenek, mert ők erre futnak.

Példa:

A kockadobás eredménye **2**. Így az egyik őrült teve a 15-ös mezőre kerül. A második dobás eredménye **1**, ezért a másik őrült teve a 16-os mezőre áll.



A szürke kockát dobjuk bele a piramisba majd csukjuk vissza annak a tetetjét. Helyezzük a piramist a neki megfelelő helyre a táblán.



9. A legfiatalabb játékos vegye magához a kezdőjátékos jelzőt és **elkezdődhet a verseny!**



ÁTTEKINTÉS

Ez az áttekintés az alapszabályokat írja le. Részletes szabályok a "Játék menete" fejezetben olvashatók.

A VERSENYZŐ TEVÉK LÉPÉSE

Az 5 versenyző tevé nem tartozik egyik játékoshoz sem. A játékosok a verseny alatt fogadni tudnak rájuk a fogadéslapokkal és fogadás kártyákkal. A versenyző tevék a versenypályán az óramutató járásával **megegyező** irányban lépnek előre. Lépésüket a piramis befolyásolja úgy, hogy egy soron lévő játékos akciójában kipottyan egy kockát a piramisból. A kipottyan kockával megegyező színű tevé annyit lép előre, amennyit a kipottyan kocka mutat.



Tevetoronny

Akkor beszélünk tevetoronnyról, amikor több tevé áll egymáson. Az a tevé, amelyikkel lépünk, lépése során, a hátán álló összes tevé magával viszi, az alatta álló összes tevé pedig a helyén hagyja.



Tevecsapat

Akkor beszélünk tevecsapatról, amikor tevé léptetünk. Függetlenül attól, hogy egy – vagy több tevével lépünk, az elnevezés lépéskor: tevecsapat. Egy tevecsapat egy, vagy több egymáson álló tevéből állhat. Ha egy tevecsapat olyan mezőn fejezi be lépését, amelyiken egy másik tevecsapat áll, akkor egy hatalmas ugrással a komplett tevecsapat az ott álló tevecsapat hátára ugrik.



ŐRÜLT TEVÉK

A két örült tevé (fekete és fehér) az **órajárással ellentétes** irányban mozog a pályán. Rájuk nem lehet fogadni, de megnehezítik a fogadásokat, mert a hátukon landoló versenyző tevéket visszafelé léptethetik. Egy örült tevé akkor lép, amikor a sötét kocka pottyan ki a piramisból.



A VERSENY SZAKASZOK

A verseny több szakaszból áll. Egy szakasznak akkor van vége, amikor az ötödik kockát kipottyantottuk a piramisból és a kockának megfelelő tevé léptettük. (Egy kocka a piramisban marad.) Minden szakaszt a szakasz értékelésével zárunk, ami során a játékosok pénzt nyernek, vagy veszítenek. Aszerint, hogy a versenyszakasz folyamán a fogadéslapok elvételével melyik tevére fogadtak. Ezt követően a fogadéslapokat visszatesszük a helyükre, az 5 kockát pedig beleszórjuk a piramisba.

FONTOS:

A versenyző tevék helyezése szempontjából fontos, hogy az a tevé, amelyik egy másik tevé hátán áll, mindig jobb helyzetként értékelődik, mint az alatta álló tevé.

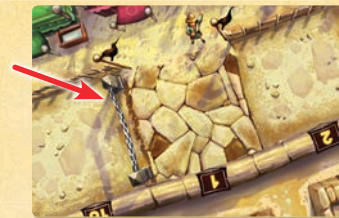
Az örült tevék nem számítanak, hiszen azokat kizárták a versenyből.



A JÁTÉK VÉGE

A verseny és ezzel a játék is akkor ér véget, amint az első tevé áthalad a célvonalon. A játék az utolsó szakasz értékelésével majd a fürge és a nyüzüge tevék játék végi értékelésével zárul.

A legtöbb pénzzel rendelkező játékos nyeri meg a játékot.



PÉNZ

- A játékban egyiptomi fontot használunk (amit EP-nek rövidítünk).
- A játékosok a pénzüket mindenki számára jól láthatóan maguk előtt tartják. (természetesen kedvük szerint oszlopba rendezve, vagy kupacba halmozva)
- Amíg a verseny tart senki sem köteles megmondani senkinek, hogy mennyi pénze van.
- A játékosok 1:1 arányban válthatják a pénzüket a bankkal. (például 5db 1EP-ért lehet 1db 5 EP-t kérni)
- Egy játékos sem eshet 0 alá. Ez azt jelenti, hogy ha egy játékosnak nincsen elegendő pénze egy hibás fogadás kifizetésére, akkor a szabályok őt ez alól felmentik.

A JÁTÉK MENETE

Az első szakaszt és ezzel a játékot az a játékos kezdi, akinél a kezdőjátékos jelző van. Lépése során a játékos pontosan **1 akciót** visz véghez. Őt követően a bal oldalán ülő játékos visz véghez egy akciót, majd az ő bal oldali szomszédja és így tovább. Ez azt jelenti, hogy a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban egyesével kerülnek sorra a játékban.

A soron lévő játékosnak lehetősége van 4 különböző akcióból **1** akciót kiválasztania, amit kötelezően véghez kell vinnie.

1 Vedd el a legfelső fogadéslapját annak a tevének a színében, amelyik szakaszgyőzelmében bízol!

vagy **2** Tedd le a néző lapját a versenypálya egy mezőjére!

vagy **3** Húzz 1 piramislapját és használd a piramist arra, hogy az egyik tevé elöléptesd!

vagy **4** Fogadj a fürge tevére (végső nyertes) **VAGY** a nyüzüge tevére (végső vesztes) úgy, hogy lefordítva 1 fogadéskártyát a megfelelő mezőre fektetsz!

1 VEGYÉL EL EGY FOGADÉSLAPJÁT

Vedd el a játéktáblán lévő egyik pakliról a legfelső fogadéslapját és tedd magad elé. Ezzel fogadtál az ahhoz a színhez tartozó tevére és bízol abban, hogy a tevé a szakasz végén vezető helyen lesz.

Addig, amíg van még a játéktáblán szakasz fogadéslapka, ezzel az akcióval elvehetsz egyet (bármilyen színűt), függetlenül attól, hogy van-e már előtted egy vagy több szakasz fogadéslapka.



2 TEDD LE A NÉZŐ LAPKÁDAT

Tedd a néző lapkát a versenypálya egy **üres** mezőjére. Tehát olyan mezőre, ahol sem teve, sem pedig másik néző lapka nincsen. Nem teheted a lapkát olyan mezőre sem, amelyik **melletti mezőn** másik néző lapka van. Továbbá nem teheted a versenypálya 1-es mezőjére.

- Ha a néző lapkád már a versenypályán van, akkor ezzel az akcióval áthelyezheted egy **másik** mezőre. (Természetesen ezeknek a szabályoknak a betartásával.)

A néző lapkád lehelyezésekor dönthetsz arról, hogy a lapka melyik oldala legyen felül látható: az **éljenző oldal**, vagy a **lehurrogó oldal**. Az oldalak különbözőképpen befolyásolják a tevék lépését. (A részleteket lejjebb olvashatod).

éljenző oldal



lehurrogó oldal

Példa: A néző lapka egy olyan (nem az 1-es) **üres mezőre** tehető, amelyiknek a **szomszédjában** nincsen másik lapka.



3 HÚZZ 1 PIRAMISLAPKÁT

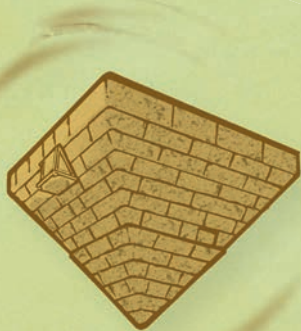


Húzz 1 piramislapkát a játéktáblán lévő pakliból és tedd magad elé.

Majd fogd meg a piramist, rázd meg és végül pottyants ki belőle egy kockát.

HOGYAN HASZNÁLD A PIRAMIST?

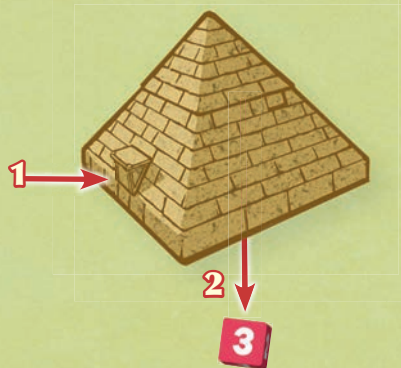
- 1 Fogd meg a piramist, állítsd fejtetőre és jól rázd meg.



- 2 Fordítsd vissza a piramist a talpára és tartsd egykézzel pár centivel az asztal fölött.

A másik kezddel nyomd be a gombot (1), az oldalán, így egy kocka kipotyban a piramis alján (2).

Végül tedd vissza a piramist a helyére.



Ha verseny kockát ejtettél ki, akkor lépj a kocka színével azonos színű tevével annyit, amennyit a kocka mutat: 1, 2 vagy 3 mezőt.

EMLÉKEZTETŐÜL: ha a teve egy **tevetoronyban** áll, akkor az **összes olyan tevét, amelyik a hátán áll, magával viszi.**

Ha a szürke kockát ejtetted ki, akkor határozd meg melyik őrült tevét kell mozgatnod:

- ha a kocka fehér számot mutat, akkor a fehér tevével lépj
- ha a kocka fekete számot mutat, akkor a fekete tevével lépj



EZ ALÓL A SZABÁLY ALÓL KÉT KIVÉTEL VAN:

- ha csak az egyik őrült teve viszi a hátán versenyző tevét, akkor azt a tevét kell léptetned
- ha az egyik őrült teve közvetlenül a másik hátán áll (nincs közöttük versenyző teve), akkor a felső őrült tevét kell léptetned

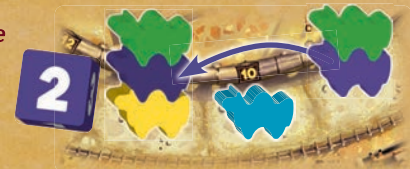
Miután meghatároztad melyik őrült tevét kell mozgatnod, akkor lépj vele (az órajárással ellentétes irányban) annyi mezőt, amennyit a kocka mutat.

(Újra: az összes olyan tevét, amelyik a hátán áll, magával viszi.)



Példa:

A **lila kocka** esik ki és **2-es** számot mutat. A **lila teve** 2 mezőt lép előre, miközben a hátán viszi a **zöld tevét**. A **lila teve** a **zöld tevével** a hátán arra a mezőre érkezik, amelyiken a **sárga teve** áll. A **lila és a zöld teve** felugrik a **sárga teve** hátára.



NÉZŐ LAPKÁK

Ha a tevecsapat olyan mezőre érkezik, amelyiken néző lapka fekszik, akkor a néző lapka tulajdonosa azonnal kap a bankból **1 EP-t**. Valamint attól függően, hogy a lapka melyik oldala mutat felfelé, a tevecsapat **1** mezőt előre, vagy hátra lép.

Ha az **éljenző oldal** van felfelé, a tevecsapatnak **1** mezőt **előre** kell lépnie. Ha a tevecsapat olyan mezőre érkezik, amelyiken egy másik tevecsapat áll, akkor a komplett tevecsapat felugrik a mezőn álló tevecsapat hátára.

Ha a **lehurrogó oldal** van felfelé, a tevecsapatnak **1** mezőt **vissza** kell lépnie. Ha a tevecsapat olyan mezőre érkezik, amelyiken egy másik tevecsapat áll, akkor a mezőn álló tevecsapat ráugrik a mezőre érkező tevecsapat hátára.

Ha egy őrült teve lép néző lapkára, akkor az ő lépését az ellenkező irányban, de ugyanígy befolyásolja!

MEGJEGYZÉS: a tevék állása mindig megtartja az **útirányukat**. A versenyző tevék a verseny irányába, az őrültek annak ellenkezőleg néznek, bármerre is mozognak!

A néző lapka minden esetben a helyén marad (a következő értékelésig, vagy amíg a tulajdonosa el nem mozgatja).



Miután léptél egy tevecsapattal, helyezd a kipottyantott kockát egy szabad sátorra. Így mindenki láthatja, hogy még milyen színű kockák vannak a piramisban.

Tartsd magad előtt a piramislapkát, amit a dobás előtt elvettél. A következő **szakaszértékeléskor** minden olyan piramislapkáért, amit a szakasz során szerezted **1 EP-t** kapsz.



4 FOGADJ A FÜRGE VAGY A NYÜZÜGE TEVÉRE



Fogadhatsz egy fürge tevére. Ez azt jelenti, hogy titokban szavazhatsz arra a tevére, akiről úgy gondolod, hogy a játék végén első helyen áll majd és **megnyeri a versenyt**. A fogadás menete a következő: A kiválasztott tevéhez tartozó fogadáskártyádat úgy, hogy más ne lássa, lefordítva ráteszed a fürge tevé fogadómezőjére.

Ha a nyüzüge tevére akarsz fogadni, akkor azt is megteheted. Ebben az esetben a nyüzüge tevék fogadómezőjére kell tenned annak a tevének a fogadáskártyáját, amelyikről úgy gondolod, hogy a játék végén az **utolsó helyen végez** majd.



- Ha már van az érintett fogadómezőn fogadáskártya, akkor egyszerűen csak tedd rá lefordítva a kártyádat az ott fekvő lapra.
- A fogadásmezőkre lerakott kártyáknak a játék végéig ott kell maradniuk. Akkor is, ha játék közben rád tör a felismerés, hogy rosszul tippeltél. Egészen addig, míg van fogadáskártyád, választhatod ezt az akciót, ami során 1 kártyát valamelyik fogadásmezőre letesz.



EGY SZAKASZ VÉGE

Amikor egy játékos az utolsó piramislapkát veszi le a játékfelületről, akkor a megszokottak szerint használja a piramist, hogy egy kockát kipottyanson és lépjen az érintett tevével.

Mielőtt a következő játékos megkezdene lépését, **szakaszértékelés** következik:

Először a kezdőjátékos jelző átkerül ahhoz a játékoshoz, aki a baloldali szomszédja az utolsó piramislapkát elvevő játékosnak.

A játékosok megállapítják melyik a **versenyben vezető tevé** (az a tevé, amelyik legelől áll). Ha egy tevetorony áll az első helyen, akkor a *tevetorony legfelső* helyén álló tevé számít vezetőnek.



FIGYELEM! Az örült tevéket nem vesszük figyelembe az értékeléskor!

A játékosok EP-t nyernek, vagy veszítenek az előttük fekvő fogadáslapkákért és piramislapkákért. A végösszeget minden játékos kiszámolja magának és elveszi a bankból, vagy befizeti a bankba a szükséges EP-t.



1. hely

Minden fogadáslapkáért, aminek a színe megegyezik a **vezető tevé** színével, a játékos a lapkán feltüntetett összeget kapja: 5, 3 vagy 2.

2. hely

Minden fogadáslapkáért, aminek a színe megegyezik a **második tevé** színével, a játékos 1 EP-t kap.

3. - 5. hely

Minden fogadáslapkáért, aminek a színe megegyezik a 3. 4. 5. helyen álló tevé színével, a játékos elveszít 1 EP-t.



Minden piramislapkáért a játékos 1 EP-t kap.

Példa:

A szakaszértékelésnél a zöld tevé vezet. A sárga tevé a második. „A” játékos előtt a következő lapkák fekszenek, amik összesen 9 EP-t adnak neki:



Miután minden játékos megkapta, illetve befizette a szükséges pénzösszeget,

- a játékfelület megfelelő mezőire visszateszik a szakasz fogadáslapkákat (abban a sorrendben, ahogyan a játék előkészítésekor tették)
- a játékfelület megfelelő mezőjére visszateszik a piramislapkákat
- ezen kívül az eddig letett néző lapkákat leveszik a játékfelületről és visszaadják a tulajdonosának.
- végül elveszik a sátrakról az 5 kockát és beleszórják a piramisba.

A következő szakaszt az a játékos kezdi, akinél a kezdőjátékos jelző van.

A JÁTÉK VÉGE

Amint egy tevecsapat átlépi a **célvonalat**, a verseny **azonnal** véget ér. (Akkor is, ha egy örült tevé nyargal át a célvonalon az óramutató járásával szemben.)

Ekkor végre kell hajtani az utolsó szakaszértékelést. (Ahogyan az „Egy szakasz vége” címszó alatt áll.)

Az utolsó szakaszértékelést a fürge és nyüzüge tevék végső értékelése követi. Először a **fürge tevék fogadómezőjén** lefordítva fekvő paklit értékelik a játékosok. Emlékeztetőül: a legelső lap került elsőként lehelyezésre. A játékosok megfordítják az egész paklit úgy, hogy az elsőként lerakott lap elődala legyen felül látható, az utolsóként lerakott lap pedig alul legyen.

A játékosok egyiptomi fontokat kapnak, vagy veszítenek a lehelyezett fogadáskártyáikért. A fogadáskártyák felülről lefelé egyesével kerülnek értékelésre. A helyes tippekért pénzt kapnak a játékosok:

- az a játékos, aki elsőként tippelt a nyertes tevére, 8 EP-t kap a bankból,
- az a játékos, aki másodikként találta el a nyertes tevé színét, 5 EP-t kap, harmadikként 3 EP, negyedikként 2 EP majd minden további helyes tippért 1 EP jár.
- az előbbieket csak azokra a letett fogadáskártyákra érvényesek, amelyek színe megegyezik a nyertes tevé színével. Minden olyan letett fogadáskártya után, melynek színe bármelyik másik tevé színével egyezik meg, tulajdonosaik fogadáskártyáinként 1 EP-t fizetnek a banknak.



A fürge tevék fogadáskártyáinak kiértékelése után ugyanilyen módon kerülnek kiértékelésre a **nyüzüge tevék fogadásmezőjére** letett fogadáskártyák. A nyüzüge tevé természetesen az, amelyik a leghátrébb végzett. Tevetorony esetén a legelső tevé.

Példa:

A zöld tevé a verseny nyertese, a lila tevé lett az utolsó. A két pakli lapjaiért tulajdonosaik a következők szerint kapnak, vagy veszítenek EP-t:



A végső értékelés után a játékosok összeszámolják a pénzüket. Az a játékos nyeri a játékot, akinek a legtöbb pénze gyűlt össze. Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van.

MEGJEGYZÉS: abban a ritka esetben, amikor egy örült tevé a célvonalon (órajárással ellentétesen) áthaladva a hátán átvisz egy versenyző tevé, akkor ez a tevé lesz a versenyben az utolsó.

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK 6 VAGY TÖBB JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Hat vagy több játékos esetén minden játékos előtt fekszik egy fogadópartner kártya. A soron lévő játékosnak öt lehetséges akcióból kell egyet választania. Az eddigi négy akció mellé új lehetőség, a fogadópartnerség megkötése.

5 KÖSS FOGADÓPARTNERSÉGET

Ezt az akciót akkor választhatod amikor a fogadópartner kártyád „szabad” oldalával felfelé fekszik előtted.

Válassz ki egy játékosársat, akinek a fogadópartner kártyája szintén „szabad” oldalával felfelé fekszik. Vedd el a fogadópartner kártyáját és a „partnerségben” oldalával felfordítva tedd magad elé. Add át neki a te fogadópartner kártyádat, amit ő „partnerségben” oldalával felfordítva tesz maga elé. A partnerkapcsolatot a játékosárs **nem** utasíthatja vissza. A szakasz végéig fogadópartnerek maradtok.



A szakasz végén a szakasz értékelésekor az a játékos, akinek van fogadási partnere, kiválaszthat partnere lapkái közül egyet (fogadás lapka vagy piramis lapka) és az annak megfelelő jutalmat a saját pontjaihoz is hozzáadja. (Értsd: mindkét játékos megkapja a saját pontjait plusz egy lapka után járó pontot a fogadópartner lapkái közül.)

Akkor, ha a partnernek csak olyan lapkái vannak, amik veszteségesek, természetesen le lehet mondani a partner egyik lapkájának beszámításáról.

A szakasz értékelése után minden játékos visszakapja a saját fogadópartner kártyáját, amit a „szabad” oldalával felfordítva maga elé tesz.

KÖSZÖNET

Steffen Bogen köszönetet mond a játék tesztelőinek, akik a tevéket elvezették az oázisba. Külön köszönet azoknak, akiknek a neve a játéktáblán is megjelenik. Köszönet Dennis Lohausennek az inspirációért.

TERVEZTE:	Steffen Bogen
PRODUCER:	Sophie Gravel
FEJLESZTÉS:	Viktor Kobilke, Martin Bouchard, Peter Eggert, Philippe Schmit & Sophie Gravel
MŰVÉSZETI VEZETŐ:	Philippe Guérin
ILLUSZTRÁCIÓ:	Chris Quilliams
GRAFIKA:	Philippe Guérin, Karla Ron és Marie-Eve Joly
SZERKESZTÉS:	Viktor Kobilke
ELLENŐRZÉS:	Neil Crowley & Anh Tú Tran
ÉRTÉKESÍTÉS:	Andrea Ahlers, Katja Wienicke és Philipp El Alaoui
KOMMUNIKÁCIÓ:	Mike Young
MARKETING:	Martin Bouchard

Fejlesztés:



www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

© 2018 Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70,
21077 Hamburg,
Germany

Eggertspiele is a brand of Plan B Games Europe GmbH.

A terméke egésze, sem része nem másolható
a kiadó előzetes engedélye nélkül!

Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra
még szüksége lehet.

Származási helye: Kína



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

Camel Up

Üdvözlünk minden idők legőrültebb tevéfuttatásán!
Ez az a hely, ahol a neked tetsző tevékre fogadva
meggazdagodhatsz. De vigyázz, mert a tevék sokszor
egymást hordozzák a hátukon! Így a nyertes eltalálása nem
olyan egyszerű, mint gondolnád. Szerencsére, jó időzítésre és
a verseny dinamikájának átlátására is szüksége lesz annak,
aki a győztes tevét akarja kiválasztani.
Azonban, hogy ez még nehezebb legyen, két bolond teve is
csatlakozott a versenyhez. Sajnos ezek a tevék annyira
őrültek, hogy rossz irányba indulnak. És akkor is, ha
kizárják őket... ők csak folytatják a száguldást.
Kezdődjön a móka!

TARTALOM

1 JÁTÉKTÁBLA EGY HATALMAS 3 DIMENZIÓS PÁLMAFÁVAL

20 FOGADÁSLAPKA

(minden színben 4)



5 PIRAMISLAPKA



80 EGYIPTOMI FONT ÉRME

50 x 1 font értékkel 30 x 5 font értékkel



40 FOGADÁS KÁRTYA

(szereplőnként 5)



eleje



háta

8 NÉZŐ LAPKA

(szereplőnként 1)



éljenző
oldal



lehurrogó
oldal

8 FOGADÓPARTNEREK KÁRTYA

(szereplőnként 1)



szabad
oldal



partnerségben
oldal

5 VERSENYZŐ TEVE



5 VERSENY KOCKA



A kockák színe megegyezik a versenyző tevék színeivel és az

1, 2 és 3 számok vannak rajtuk kétszer.

2 ÓRÜLT TEVE



1 SZÜRKE KOCKA

1

A szürke kockán fehérben 1, 2 és 3 számok, valamint fekete

1, 2 és 3 számok vannak.

1 KEZDŐJÁTÉKOS JELŐLŐ



1 PIRAMIS

