

# CAMEL CUP KARTYAJATEK

Egy kártyajáték Steffen Bogentől  
2-6 játékosnak, 8 éves kortól

Ebben a vadonatúj tevéfuttatásban, a fürgé és nyüzüge tevék egymás hátra ugorva galoppoznak, ti pedig fogadhattok arra, hogy melyik meddig bírja.

Ha már játszottatok a Camel Up alapjátékkal, akkor néhány dolog ismerős lesz, de nagyon sok új élmény is vár rátok!

Ha viszont még nem játszottatok a Camel Up alapjátékkal, akkor épp itt van már az ideje annak, hogy ezzel a kártyajátékkal felfedezzétek a tevéfuttatás izgalmát!

## Tartalom

### 5 tevé

színenként 1



### 1 róka



### 1 rókakártya



### 1 pálmafa



### 1 pálmafakártya



### 30 versenykártya

A tevék színeiben, színenként 6:

- 5 darab +1
- 1 darab +2



### 5 előkészületek-kártya

Játékosok száma szerint (2-6)



### 12 útszakasz-kártya

Az útszakasz-kártyák *előoldalán* mindig két útszakasz van: az 1-es és a 2-es; a 3-as és a 4-es stb.

A *hátlapon* lévő homokvihar oldal 1 útszakasznak számít.



### 1 startkártya



### 1 célkártya



### 6 alap-pénzkártya (egyiptomi font)

*Előlapon* 1,2,3 és 4 egyiptomi font  
*Hátlapon* 5,6,7 és 8 egyiptomi font



### 18 „9/10” pénzkártya

*Előlapon* 9 egyiptomi font  
*Hátlapon* 10 egyiptomi font



### 20 szakasz fogadáskártya „Első”

A tevék színeiben, színenként 4:

- 2 „két egyiptomi font” - bevételkártya
- 1 „három egyiptomi font” - bevételkártya
- 1 „öt egyiptomi font” - bevételkártya



### 5 szakasz fogadáskártya „Középmezőny”

A tevék színeiben, színenként 1.



### 5 Befutó fogadáskártya „A legfürgébb tevé”

A tevék színeiben, színenként 1.



### 5 Befutó fogadáskártya „A legnyüzügebb tevé”

A tevék színeiben, színenként 1.



## A színtér

Mint Camel Up alapjátékban, ebben a tevéfutásban is 5 tevé rajtol el és több szakaszon keresztül szédületes iramban galoppozik a győzelem felé. Azonban a tevék nem tartoznak egyik játékoshoz sem. A játékosok célja az, hogy jól fogadjanak a tevékre és minél több pénzt keressenek.

Ellentétben Camel Up alapjátékkal, ebben a versenyben a tevéket versenykártyák segítségével mozgatják, amiket időről időre egy „verseny-pakliból” fordítanak fel. Ezt a verseny-paklit minden versenyszakasz elején a játékosok együtt, ámde titokban állítják össze és akkor, amikor elfognak ezek a lapok, az adott versenyszakasz véget ér. Ekkor következik a szakasz kifizetése, amelyben a játékosok attól függően, hogy a fogadásaik sikeresek vagy épp sikertelenek voltak, pénzt kapnak, vagy épp pénzt veszítenek. Így zajlik a verseny általában 2, 3 vagy 4 szakaszon keresztül, egészen addig, míg az első tevé áthalad a célvonalon és a verseny véget ér.

Ekkor még egy végső kifizetés következik és kiderül az is, hogy ki lett a játék nyertese. Az nyert, aki a legtöbb pénzt gyűjtötte.

## Az előkészületek

1. Válasszátok ki azt az **előkészületek-kártyát**, amelyik megfelel a játékban résztvevők számának. A többi előkészületek-kártyára nem lesz szükségetek. Tegyétek vissza azokat a játék dobozába.

2. Alakítsátok ki a **versenypályát** úgy, hogy az **útszakasz-kártyákat** növekvő sorrendben egymás mellé fektetitek az asztal közepén: Az első helyre a **startkártyát** tegyétek, majd az útszakasz-kártyákból az 1-es és 2-es útszakaszokat, majd a 3-as és 4-es útszakaszokat és így tovább.



Az előkészületek-kártya bal alsó részéről leolvashatjátok azt, hogy milyen hosszúnak kell lennie a versenypálynak. Miután lehelyeztétok a megadott számú útszakasz-kártyát, illesztétek a pálya végére a **célkártyát**. (Szükség esetén takarjátok le vele a felesleges mezőt.) A megmaradt útszakasz-kártyákat tegyétek vissza a játék dobozába.

**Megjegyzés:** Azért, hogy helyet spóroljatok az asztalon, a lapokat kígyóformában is kirakhatjátok, mint ahogyan azt a bal oldali ábrán láthatjátok.

- Fekessétek a versenypálya fölé az **5 Befutó fogadáskártyát** „A legfürgébb teve” és az **5 Befutó fogadáskártyát** „A legnyüzügébb teve”.
- Állítsátok az **5 tevét** a startkártyára egymás mellé.
- Tegyétek a versenypálya mellé készenlétbe a **18 „9/10” pénzkártyát**.
- Mindenki vegyen el egy **alap-pénzkártyát** és tegye maga elé úgy, hogy a „3 egyiptomi font” mutasson felfelé. Ez azt jelenti, hogy mindenki a játék elején 3 egyiptomi font kezdőtőkével rendelkezik. A maradék alap-pénzkártyát tegyétek vissza a játék dobozába.
- Keverjétek meg a **30 versenykártyát** és határozzátok meg a tevék kiinduló helyét a következőképpen:

Fordítsátok fel a versenykártyák legfelső lapját és léptessétek a kártyával megegyező színű tevét annyi mezőt előre, amennyit a kártya megad. Ez lehet +1 vagy +2. Folytassátok így egészen addig, amíg **5 kártyát** fordítottok fel és a kártyáknak megfelelően léptetek a tevékkel. (Előfordulhat az is, hogy néhány teve a startkártyán marad.)

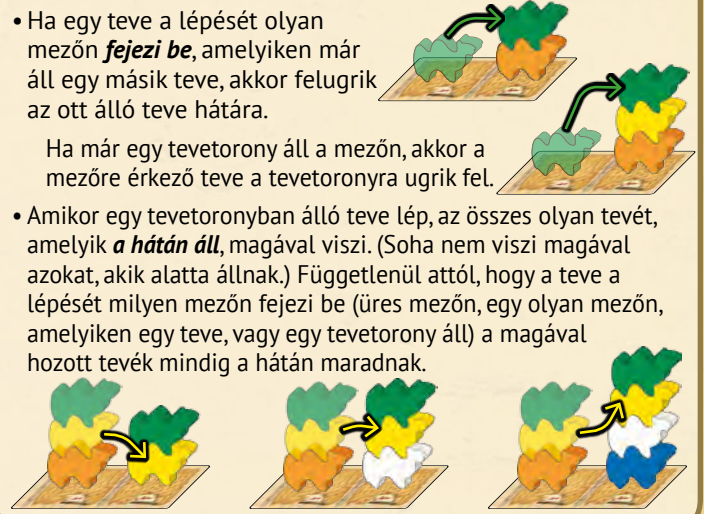


**Fontos:** Azokat a tevéket, amik egy mezőre kerülnek (kivételesen ez alól a startkártya) mindig egymás hátára kell tenni, kialakítva belőlük egy tevetornyot. A tevetoronyra vonatkozó szabályokat a jobb oldali fehér szövegrészben olvashatjátok.

Miután kialakítottátok a tevék kiinduló helyét, folytassátok az előkészületeket a szakaszok előkészítésével.

#### A tevék mozgatására a következő szabályok vonatkoznak:

- Ha egy teve a lépését olyan mezőn **fejezi be**, amelyiken már áll egy másik teve, akkor felugrik az ott álló teve hátára. Ha már egy tevetorony áll a mezőn, akkor a mezőre érkező teve a tevetoronyra ugrik fel.
- Amikor egy tevetoronyban álló teve lép, az összes olyan tevét, amelyik **a hátán áll**, magával viszi. (Soha nem viszi magával azokat, akik alatta állnak.) Függetlenül attól, hogy a teve a lépését milyen mezőn fejezi be (üres mezőn, egy olyan mezőn, amelyiken egy teve, vagy egy tevetorony áll) a magával hozott tevék mindig a hátán maradnak.



## A szakaszok előkészítése

- Válogassátok szét színek szerint a **20 „Első” szakasz fogadáskártyát** és alakítsátok ki színenként egy-egy paklit a következő sorrendben: A legalsó helyen a 2 „két egyiptomi font” bevételkártya, azon az 1 „három egyiptomi font” bevételkártya, legfelül pedig az 1 „öt egyiptomi font” – bevételkártya legyen. Ezeket a paklikat tegyétek egymás mellé a versenypálya alá.

- Tegyétek be az 5 pakli alá a színük szerint az **5 „Középmezőny” szakasz fogadáskártyát**.

- Fekessétek a **róvakártyát** és a **pálmafakártyát** a versenypálya mellé, majd állítsátok rájuk a hozzájuk tartozó figurákat, a **rókat** és a **pálmafát**.

- Keverjétek meg a **30 versenykártyát** és kövessétek az **előkészületek-kártyán** álló utasításokat a **verseny-pakli** kialakításához (ami ennek a folyamatnak a végére 10, vagy 12 lapot tartalmaz).



- Adjatok mindenkinek annyi versenykártyát lefordítva, amennyit a **lila szám megad**. (A felesleges kártyákat tegyétek a lerakó-paklira.) A kapott lapokból mindenki válasszon ki annyi kártyát amennyit a **szürke szám megad** és dobja azokat lefordítva a lerakó-paklira.
- A kezetekben maradt lapokból (**piros szám mutatja**) válasszátok ki a **zöld szám szerinti mennyiséget** és tegyétek egy lefordított pakliba rendezve az asztal közepére. Ezekből a lapokból áll össze a közös verseny pakli.

- Ha kettő játékosnál többen vesztek részt a játékban, akkor mindenki kezében 2 lap van (**narancssárga szám**). Ebből a két lapból válasszátok ki az egyiket és tegyétek le lefordítva magatok elé. Ezt a lapot úgy nevezzük, hogy „bennfentes” lap. Miután ezzel mindenki kész, fordítsátok fel egyszerre a bennfentes lapokat. Alaposan figyeljétek meg a felfordított lapokat, majd lefordítva tegyétek rá a verseny-paklira és keverjétek meg alaposan a paklit.

Már csak **egy versenylap** maradt mindenki kezében, amit titokban tart.

**Fontos:** Mielőtt megkezdtek egy szakaszt, ellenőrizzétek le azt, hogy a legelső és a leghátsó tevék közt van-e olyan **útszakasz-kártya**, amelyik **teljesen üres**. Ha van ilyen kártya, akkor ott **homokvihar** alakul ki. Ez azt jelenti, hogy meg kell fordítanotok az érintett útkártyát úgy, hogy az a **homokvihar oldalával felfelé** feküdjön tovább. A homokvihar kártyákon 2 mező helyett 1 mező van (ugyanúgy működik, mint az összes többi mező).

- Nem kell átfordítani azokat az üres útszakasz-kártyákat, amik a legelső teve és a célkártya között fekszenek.
- Többet nem szabad visszafordítani azokat a homokvihar kártyákat, amiket átfordítottatok és a homokvihar oldaluk van felfelé.



# A verseny egy szakaszon

A játékot az kezdi, akinek a legkevesebb pénze van. Egyezőség esetén a legfiatalabb játékos kezd. (Az első szakaszban mindig a legfiatalabb játékos kezd, mert mindenkinek egyformán 3 egyiptomi fontja van.)

A kezdőjátékos megkezdi a szakaszt az első lépésével. Őt követően az óramutató járásával kerültek sorra és **mindenkinek egy lépése lesz.**

Aki soron van az mindig **pontosan egy „szakaszakciót”** csinál. Ezen kívül lehetősége van **egy „fogadásakcióra”**.

A fogadásakciót a szakaszakció előtt vagy után is meg lehet csinálni.

A következő **szakaszakciókra** van lehetőség:

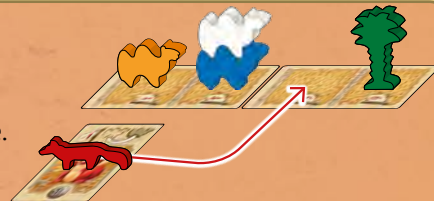
## A) Állítsd a pálmafát vagy a rókát a versenypályára

Vedd el a **pálmafát**, vagy a **rókát** a kártyájáról és állítsd a versenypálya egyik **üres mezőjére**.

Ha a rókát veszed el, akkor vedd magadhoz a **rókakártyát** és tedd le felfordítva magad elé.

Ha a pálmafát veszed el, akkor vedd magadhoz a **pálmafakártyát** és tedd le felfordítva magad elé.

- Ezt az akciót csak akkor csinálhatod meg, ha a kiválasztott figura még a versenypálya mellett a kártyáján áll (nem a versenypályán).
- Egyik figurát sem állíthatod a célkártyára, vagy a startkártya és a leghátsó tevé közötti mezőkre.



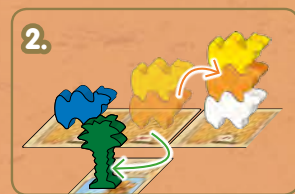
## B) Fordítsd fel a verseny-pakli legfelső lapját

Fordítsd fel a versenykártya-pakli legfelső lapját és felfordítva tedd a pakli mellé. Léptesd a kártyának megfelelő színű tevét annyi mezőt előre, amennyit a kártya megad (+1, vagy +2).

A tevék léptetésére a szabály 2. oldalán a fehér szövegmezőben leírtak érvényesek a további szabály kiegészítésekkel:



Akkor, ha egy tevé, vagy egy tevetorony a lépését olyan mezőn fejezi be, amelyiken a pálmafa áll, akkor a tevét illetve a tevetornyot azonnal **1 mezővel előre** kell léptetni. Ha az előrelépéskor a tevé (vagy a tevetorony) olyan mezőre érkezik, amelyiken már áll egy másik tevé (vagy tevetorony) akkor felugrik az ott álló tevé (vagy tevetorony) hátára. Az előreléptetés után a pálmafát vissza kell állítani a kártyájára és a kártyájával együtt a versenypálya mellé kell tenni.



Akkor, ha egy tevé, vagy egy tevetorony a lépését olyan mezőn fejezi be, amelyiken a **róka** áll, akkor a tevét illetve a tevetornyot azonnal **-1 mezővel vissza** kell léptetni. Ha a visszalépéskor a tevé (vagy a tevetorony) olyan mezőre érkezik, amelyiken már áll egy másik tevé (vagy tevetorony) akkor az **ott álló tevé** (vagy tevetorony) **alá kell állítani**. A hátraléptetés után a rókát vissza kell állítani a kártyájára és a kártyájával együtt a versenypálya mellé kell tenni.



A rókát illetve a pálmafát azonnal vissza kell tenni a kártyájával együtt a versenypálya mellé akkor, ha az összes tevé elhalad mellette (mert egyik tevé sem érkezett a mezőjére).

## C) Játssz ki a kezedből a versenykártyádat

Ahelyett, hogy a versenykártya-pakliból fordítsz fel egy versenykártyát, kijátszhatod a kezedből lévő lapot is. Léptesd a kártyának megfelelő színű tevét **1 mezőt előre**, majd tedd a lapot a lerakó-paklira.

**Figyelem:** Ha olyan versenykártyát játszol ki a kezedből, amelyiken +2 áll, a tevé akkor is csak **1 mezőt** léphet előre. (Ha szeretnéd ennek a versenykártyának a „teljes hatását” kihasználni, akkor a szakasz előkészítése során tedd a versenykártya-pakliba.)



A következő **fogadásakciókra** van lehetőség:

## A) Vegyél el egy rendelkezésre álló szakasz fogadáskártyát.

Válassz ki **egy**et a rendelkezésre álló szakasz fogadáskártyákból („Első” vagy „Középmezőny”), vedd el a versenypálya alól és felfordítva tedd le magad elé. (Ha az „Első”szakasz fogadáskártyát választod, akkor a legfelső lapot kell elvenned a pakliból.) Ezzel a lappal arra a tevére fogadsz, amelyik a lapon van (és reménykedsz abban, hogy a tevé a szakasz végén a megfelelő helyen végez. Tetszésed szerinti darabszámú szakasz fogadáskártya lehet előtted.



## B) Vegyél el egy rendelkezésre álló befutó fogadáskártyát.

Válassz ki **egy**et a rendelkezésre álló befutó fogadáskártyákból, vedd el a versenypálya fölötti területről és felfordítva tedd le magad elé. Ha „A legfürgébb tevé” befutó fogadáskártyát választottad, akkor arra a tevére fogadsz, amelyik a lapon van (és reménykedsz abban, hogy a tevé a verseny végén az első helyen végez). Ha „A legnyüzügebb tevé” befutó fogadáskártyát választottad, akkor arra a tevére fogadsz, amelyik a lapon van (és reménykedsz abban, hogy a tevé a verseny végén az utolsó helyen végez).



**Figyelem:** Minden játékos előtt maximum **1** „A legfürgébb tevé” befutó fogadáskártya és **1** „A legnyüzügebb tevé” befutó fogadáskártya lehet. Akkor, ha elveszel egy „A legfürgébb tevé” befutó fogadáskártyát annak ellenére, hogy már van előtted egy ilyen kártya, akkor a korábban magad elé tett kártyát vissza kell tenned a versenypálya fölötti területre.

Ugyanígy vissza kell tenned „A legnyüzügebb tevé” befutó fogadáskártyádat, ha elveszel egy másikat.

## Egy szakasz vége

Akkor, amikor az utolsó kártyát fordítjátok fel a versenykártya-pakliból és léptetek a megfelelő tevével, a szakasz **azonnal** véget ér. Ez azt jelenti, hogy ha a soron lévő játékos nem csinált az utolsó kártya felfordítása előtt fogadásakciót, akkor arra már nincs lehetősége. A kezetekben maradt lapokat felhasználás nélkül rá kell dobni a lerakó-paklira.

Most kerül sor a **szakasz kifizetésre**, amely során a játékosok kiszámolják nyereményüket (vagy veszteségüket). A nyereség (ill. veszteség) megállapításához mindenki összegzi a **szakasz-fogadaskártyái** után járó nyereséget (a befutó fogadaskártyákat nem).

Az összes nálad lévő „Első”szakasz fogadaskártyára az alábbiak érvényesek:



- Ha a kártya színével megegyező színű tevé lett az első, akkor megkapod a kártyán nagy számokkal feltüntetett egyiptomi fontot (5,3 vagy 2).
- Ha a második lett, akkor 1 egyiptomi fontot kapsz.
- Ha a harmadik, negyedik, vagy ötödik, akkor elveszítesz 1 egyiptomi fontot.

Az összes nálad lévő „Középmezőny”szakasz fogadaskártyára az alábbiak érvényesek:



- Ha a kártya színével megegyező színű tevé a harmadik lett, akkor 2 egyiptomi fontot kapsz.
- Ha a második vagy a negyedik lett, akkor 1 egyiptomi fontot kapsz.
- Ha az első vagy az ötödik lett, akkor elveszítesz 1 egyiptomi fontot.



Ezekon kívül a pálmafa és a rókakártya lecsökkentheti a nyereséged:  
Ha nálad van a pálmafa kártya, akkor elveszítesz 1 egyiptomi fontot.  
Ha nálad van a róka kártya, akkor elveszítesz 1 egyiptomi fontot.

Összegezd a nyereséged (illetve a veszteséged) az alaptökéddel és ennek megfelelően állítsd be a pénzkártyáidat. Az alap-pénzkártyád mindig olyan értékű, amelyik értéke felfelé mutat. Jelöld a 9 és 18 közötti értékeket úgy, hogy a készletből elveszel egy „9/10” pénzkártyát és megfelelően ráilleszted az alap-pénzkártyára. A 19 és 28 közötti értékekhez elveszel egy további „9/10” pénzkártyát és kicsit elcsúsztatva ráilleszted az előzőre. Azért, hogy biztosan megértsd a pénzkártyák beállítását, nézd meg a következő példákat:



**Figyelem:** Az alaptökéd sohasem csökkenhet 1 egyiptomi font alá.

Amint mindenki végzett a pénzkártyák beállításával, elkezdhetitek a következő szakaszt. Mindenki adja be a szakaszfogadás kártyákat (a befutó fogadaskártyákat nem), valamint a róka-és a pálmafakártyákat. Ezután kövessétek az előkészületek előírásait a 2. oldalról.

**Fontos:** Abban az esetben, ha az új szakasz kezdetekor az első tevé és a célkártya közt kevesebb, mint 3 mező van, akkor meg kell hosszabbítani a versenypályát. Tegyetek be a célkártya elé annyi útszakasz-kártyát, hogy az első tevé és a célkártya közt **pontosan 3 mező** legyen. Amennyiben szükséges, használhatjátok a játék dobozába eltett (korábban feleslegesnek vélt) útszakasz-kártyákat.

## A játék vége

Amint egy tevé vagy egy tevétorony rálép, vagy áthalad a célkártyán, a játék **azonnal** véget ér. (Fogadásakcióra már itt sincs lehetőség.)

Most kerül sor a **befutó kifizetésre**, amely során a játékosok kiszámolják és megkapják nyereményüket (vagy veszteségüket) a szakasz-fogadás-kártyáik után a fent megismertek szerint (beleszámolva a pálmafa-és a rókakártya által okozott csökkentést is). Ezekon túl mindenki összegzi a **befutó-fogadaskártyái** után járó nyereséget (illetve veszteséget) is, majd az eredménynek megfelelően beállítja a pénzkártyáit.

A nálad lévő „A legfürgébb tevé” befutó fogadaskártyára a következők érvényesek:



- Ha a kártya színével megegyező színű tevé lett az első, akkor 7 egyiptomi fontot kapsz.
- Ha a második lett, akkor 3 egyiptomi fontot kapsz.
- Ha a harmadik, negyedik, vagy ötödik, akkor veszítesz 1 egyiptomi fontot.

A nálad lévő „A legnyüzüggébb tevé” befutó fogadaskártyára a következők érvényesek:



- Ha a kártya színével megegyező színű tevé az ötödik lett, akkor 7 egyiptomi fontot kapsz.
- Ha a negyedik lett, akkor 3 egyiptomi fontot kapsz.
- Ha az első vagy a második, akkor veszítesz 1 egyiptomi fontot.

A játék ekkor véget ér. A játékot az nyerte, aki a legtöbb pénzt gyűjtötte. Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van.

### Általános előírások:

- Ha elfogy a pénzkártya, akkor használjatok más dolgot a pénz jelölésére.
- Csak a versenypálya alatti vagy feletti területről vehettek el fogadaskártyát, egymástól nem.
- A versenykártya-pakli mellett felfordítva fekvő lapokat bármikor megnézhetitek. Azonban nem szabad megnézni sem a lefordítva fekvő pakli lapjait sem a dobó-pakli lapjait.
- A róka és a pálmafa állhatnak egymással szomszédos mezőn is.
- Minden kifizetésre érvényes: Minden tevé, amelyik a kifizetéskor a startkártyán áll, 5. helyezettnek számít (ami során egyes helyezések kieshetnek).



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

### Impresszum

Tervező: Steffen Bogen | Illusztráció: Dennis Lohausen  
Szerkesztés játékszabály és layout: Viktor Kobilke  
Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17,  
21073 Hamburg, Germany.  
Minden jog fenntartva. | [www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)

