

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 fogadáskártyát 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 leteszel.

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 szakaszkezdő-játékos 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. A játékosok EP-t nyernek, vagy veszítenek az előttük fekvő szakasz fogadáslapkáért és piramislapkáért.

- A végösszeget minden játékos kiszámolja magának és elveszi a bankból, vagy befizeti a bankba a szükséges EP-t.

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

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

Minden szakasz 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 9EP-t adnak neki:



Miután minden játékos megkapta, illetve befizette a szükséges pénzüsszeget, a játékfelület megfelelő mezőire visszateszik a **szakasz fogadáslapkákat** és a **piramislapkákat** (abban a sorrendben, ahogyan a játék előkészítésekor tették). Ezen kívül az eddig letett **sivataglapkákat** leveszik a játékfelületről és visszaadják a tulajdonosának. Végül elveszik a zászlókról az 5 kockát és beleszórják a piramisba.

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

Tervezte: Steffen Bogen | **Illusztráció és grafika:** Dennis Lohausen
Játékszabály és layout: Alfred Viktor Schulz
Copyright: © 2014 eggertspiele GmbH & Co. KG,
 Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany
 Minden jog fenntartva! | www.eggertspiele.de



A JÁTÉK VÉGE

Amint egy tevecsapat átlépi a célvonalat, a verseny véget ér. Ekkor végre kell hajtani az utolsó szakaszértékelést. (Ahogyan az „Egy szakasz vége” címszó alatt áll.)

Az utolsó szakaszértékelést a fürge és nyüzüge tevék **végző értékelése** követi. Először a **fürge tevék** fogadómezőjén lefordítva fekvő paklit értékelik a játékosok. Csak emlékeztetőül: a legfelső lap került utoljára lehelyezésre. A játékosok megfordítják az egész paklit úgy, hogy az elsőként lerakott lap **előoldala** legyen felül látható, az utolsóként lerakott lap pedig alul legyen. A fogadáskártyák felülről lefelé egyesével kerülnek értékelésre. A helyes tippért pénzt kapnak a játékosok, méghozzá annál többet, minél pontosabb a tipp:

Az a játékos, aki elsőként tippelt a nyertes tevére, azaz elsőként ő tett le fogadáskártyát a nyertes tevé színében, 8 EP-t kap a bankból, az a játékos, aki másodikként tette le a nyertes tevé színében a fogadáskártyáját, 5 EP-t kap, a harmadikként lerakó játékos 3 EP-t, a negyedikként lerakó 2 EP-t kap. 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 fogadáskártyáiként 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 fehér tevé lett az utolsó. A két pakli lapjaiért tulajdonosaik a következők szerint kapnak, vagy veszítenek EP-t:



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

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

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



Legyél részese minden idők legőrültebb tevéfuttatásának! Itt fürge és nyüzüge tevék egymás nyakára hágnak, a piramisok feje állnak!

Az egyiptomi „felső tízezer” a sivatagba érkezik, hogy tanúja legyen ennek a fergeteges látványnak! Nem csak a verseny látványa, hanem a versenyen megköthető fogadások izgalma és a fogadásokkal megszerezhető pénz is csábítja a résztvevőket!

Szerencsére és jó időzítésre, a verseny dinamikájának átlátására is szüksége lesz annak, aki a győztes tevét akarja kiválasztani, hogy megnyerje a játékot!

TARTALOM

1 piramis

A következő elemekből állíthatjátok össze:

- 1 külső piramis
- 1 belső piramis
- 1 rögzítő elem
- 1 gumiszalag
- 1 tolotető
- (színtelen, csak a jobban láthatóság miatt színeztük pirosra az ábrákon)
- +2 tartalék gumiszalag

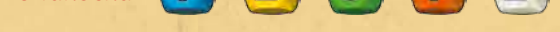
1 játéktábla



5 tevé fából

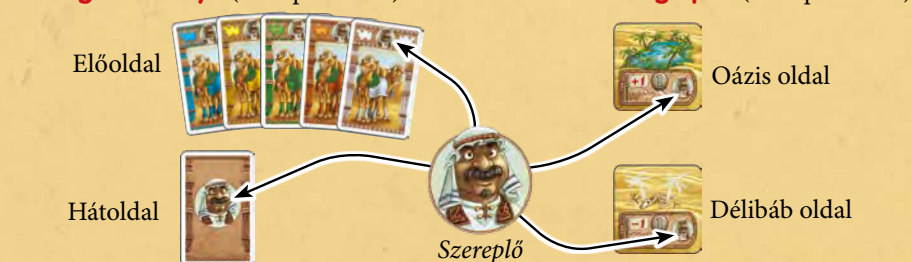


5 fakocka



... a tevéknek megfelelő színekben, kétszer szerepel rajtuk az 1, 2 és 3 -as szám.

40 fogadáskártya (szereplőként 5)



15 szakasz fogadáslapka (a tevék színeiben, színenként 3)



5 piramis lapka



50 érme (egyiptomi font)

35 x 1 értékkel 15 x 5 értékkel

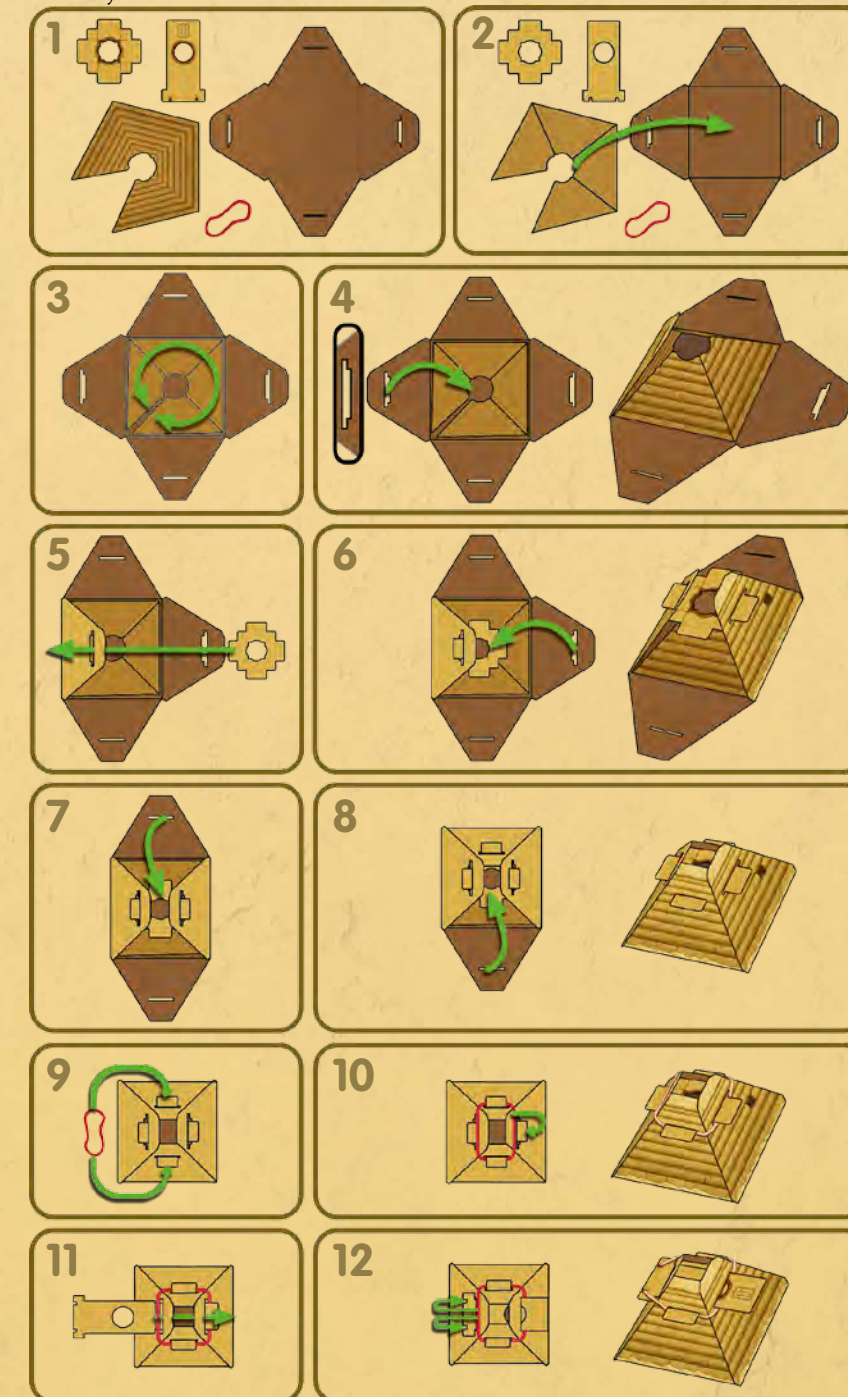
20 pénzkártya (egyiptomi font)

10 x 10 értékkel 10 x 20 értékkel

1 szakaszkezdő-játékos jelző



Az első játék megkezdése előtt óvatosan emeljétek ki a kartontáblákból a lapkákat, érméket és a 4 piramiselemet. A piramist a következőképpen állíthatjátok össze:



A piramist csak egyszer kell összeépíteni, az első játék megkezdése előtt, majd összeépítve megőrizhetitek a játék dobozában a későbbi partikra.

ELŐKÉSZÜLETEK

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

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

3. A **szakasz fogadáslapkákat** válogassátok színenként külön, majd a következő sorrendben tegyék rá a játéktáblára a színének megfelelő mezőre: alul legyen a 2-es értékű lapka, középen legyen a 3-as értékű lapka, felülre pedig az 5-ös értékű lapka kerüljön.

4. A **tevéket** állítsátok rá a szakaszfogadáskártyák előtt álló sátrakra. Minden tevé a saját színű sátrára kerüljön.

5. Válogassátok szét értékük szerint a **pénzkártyákat** és az **érméket**. Tegyétek őket a játéktábla mellé, ez lesz a játék folyamán a bank.

6. Válasszon ki minden játékos egy **sze-replőt** és vegye magához a szereplő-höz tartozó **5 fogadáskártyát** és a **sivataglapkát**. A lapokat mindenki vegye a kezébe, a sivataglapkát pedig mindenki tegye maga elé. Kerüljenek vissza a játék dobozába azok a fogadáskártyák és sivataglapok, amiket egyik játékos sem választott.

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

8. A legfiatalabb játékos vegye magához a **szakaszkezdő-játékos jelzőt**.

ÁTTEKINTÉS

A tevék lépése

A tevé a versenypályán az óramutató járásával megegyező irányban lépnek előre. Lépésüket a piramis befolyásolhatja úgy, hogy egy játékos fejfelé fordítja a piramist, majd a tolotétot eltolásával kipottyan egy kockát. 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, amellyel 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.

A **verseny helyezése szempontjából fontos**, hogy az a tevé, amelyik egy másik tevé hátán áll, mindig jobb helyezésként értékelődik, mint a közvetlenül alatta álló tevé.

(A piramis használatáról és a tevé léptetéséről pontosabban a következő oldalon olvashat.)

A verseny szakaszok

A verseny több szakaszból áll. Egy szakasznak akkor van vége, amikor az ötödik kockát is kipottyanítottuk a piramisból és a kockának megfelelő tevé léptettük. Minden szakaszt a szakasz értékelésével zárunk, ami során a játékosok pénzt nyernek, vagy veszítenek. Aszerint, hogy szakaszverseny folyamán a szakasz fogadáslapka elvételével melyik tevére fogadtak. Ezt követően a szakasz fogadáslapkákat visszatesszük a helyükre, az 5 kockát pedig beleszórjuk a piramisba.

A játék vége

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

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.

9. A legfiatalabb játékos dobja ki a tevék kiinduló állását. Ehhez az **öt kockát** vegye a kezébe és egyszerre **dobjon** velük. Majd a dobásnak megfelelően állítsa a versenypálya mezőire a tevéket a következők szerint: tegye azokat a tevéket melyek kockája **1**-est mutat, az 1. mezőre, azokat a tevéket amelyek kockája **2**-est mutat, a 2. mezőre és **3**-ast mutató kockákhoz tartozó tevéket a 3. mezőre. Végül az azonos mezőre került tevéket állítsa egymásra. (A játékos szabadon dönthet arról, hogy milyen sorrendbe állítja egymásra a tevéket.)

Példa:

A játékos dobása a következő: **1 1 1 3 3**
A zöld, sárga és narancsszínű tevéket az 1-es mezőre állítja. A kék és a fehér tevéket pedig a 3-as mezőre állítja.



Az öt kockát végül szórja bele az összeállított **piramisba** úgy, hogy a nyíllal jelzett irányba eltolja a piramis tolotétójét és a kockákat egymás után beleszórja a nyílásba. Ezután a megtöltött piramis kerüljön a játéktáblán a versenypálya közepére.

A JÁTÉK MENETE

Az első szakaszt és ezzel a játékot az a játékos kezdi, akinél a szakaszkezdő-játékos 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** kiválasztani, amit kötelezően véghez **kell** vinnie.

1. Vedd el a legfelső **szakasz fogadáslapkát** annak a tevének a színében, amelyik szakaszgyőzelmében bízol!

vagy

2. Tedd le a **sivataglapkát** a versenypálya egy mezőjére!

vagy

3. Húzz **1 piramislapkát** és használd a piramist arra, hogy az egyik tevé előreléptesd!

vagy

4. Fogadj a fúrge tevére (végső nyertes) VAGY a nyüzüge tevére (végső vesztes) úgy, hogy lefordítva **1 fogadáskártyát** a megfelelő mezőre fektetsz!

1. Vegyél 1 szakasz fogadáslapkát

Vedd el a játéktáblán lévő egyik pakliról a **legfelső szakasz fogadáslapkát** 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 fogadáslapka, ezzel az akcióval elvehetsz egyet, függetlenül attól, hogy van-e már előtted egy vagy több szakasz fogadáslapka.



2. Tedd le a sivataglapkát

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

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

A sivataglapkád lehelyezésekor dönthetsz arról, hogy a lapka melyik oldala legyen felül látható: az **oázis** oldal, vagy a **déliab** oldal. Az oldalak különbözőképpen befolyásolják a tevék lépését (A részleteket lent olvashatod).

Példa:

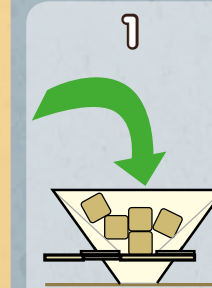
A sivataglapka egy olyan üres mezőre tehető, amelyiknek a szomszédjában nincsen másik lapka.



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.

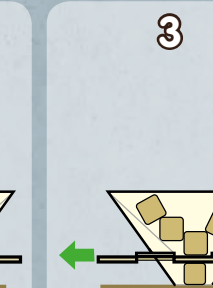
Hogyan használd a piramist?



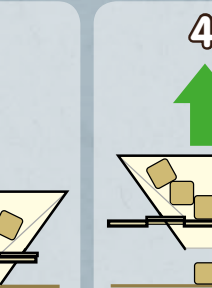
Miután megráztad a piramist, **állítsd fejtetőre** (a csúcsa felülre) és tedd le a magad elé az asztalra



Fogd meg a piramist, told el a tolotétót a nyíl irányába, míg feltárol egy lyuk a piramis tetején és a lyukon keresztül az asztalra pottyan egy kocka.



Várj egy pillanatig, majd engedd vissza a tolotétót. Így a piramis nyílása bezáródik. **Fontos**, hogy eközben a piramis csúcsa folyamatosan az asztalon legyen.



Miután visszaengedted a tolotétót, **fordítsd fel** függőleges állásba a piramist és állítsd a játéklaplát a helyére.

Megjegyzés: Ha nem pottyan ki kocka az alján, akkor engedd vissza a tolotétót, fordítsd meg a piramist, rázd meg, majd fordítsd le és próbáld újra kipottyanítani egy kockát.

Miután kiejtetted a kockát, lépj a kocka színével azonos színű tevével annyit, amennyit a kocka mutat: 1, 2 vagy 3 mezőt.

Példa:

A narancssárga kocka pottyan ki és 3-as számot mutat. A narancssárga tevé 3 mezőt lép előre miközben a hátán viszi a sárga tevé.



Ha a tevecsapat lépését olyan mezőn fejezi be, amelyiken egy másik tevecsapat áll, akkor a komplett tevecsapat **felugrik** a mezőn álló tevecsapat **hátára**.

Példa:

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



Sivataglapkák

Ha a tevecsapat olyan mezőre érkezik, amelyiken sivataglapka fekszik, akkor a sivataglapka 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 **oázis 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 **déliab 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.



A sivataglapka mindkét esetben a helyén marad (legalábbis a következő értékelésig).



Miután léptél egy tevecsapattal, helyezd a kipottyanított kockát a színének megfelelő 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 szereztél **1 EP-t** kapsz.

