



CAMEL CUP SUPERCUP



Minden idők legörültebb tevéfuttatása most még örültebb lett!

A verseny szervezői meghosszabbították a versenypályát, de a tevéket ez nem zavarja, ők csak galoppoznak a piramis körül. A versenyt figyelő tömegben egy neves fotográfus rejtőzik, aki meg akarja örökíteni a tevecsapat látványos versenyét az utókor számára. A rendezők bevezettek egy két új szabályt, amiktől a fogadásokon megnyerhető pénz még több lehet, a verseny pedig még izgalmasabb lesz!

Meg akarjátok tudni, hogy ki a tevéfuttatás és a fogadások királya?

Akkor kezdődjön hát a verseny!

ÁTTEKINTÉS

Ez a játék nem önálló játék, hanem egy kiegészítés a *Camel Up* játékhoz. A játékhoz szükségetek van még a *Camel Up* játékra. Ez a kiegészítés 4 modult tartalmaz, amiket tetszésed szerint fűzhetek hozzá az alapjátékokhoz. Minden modulnak önálló szabályai és alkatrészlistája van.

Az **1. modul** tartalmazza a versenypálya meghosszabbítását és a galoppkockákat. Ezzel a modullal a játékidő hosszabb, a verseny pedig még izgalmasabb lesz, mert egy teve szakaszomként kétször is léphet. Ezenkívül a 3. és a 4. oldalon található plusz akciókkal meg is fűszerezhetitek a játékot.

A **2. modul** tartalmazza a fotográfust és a szaftos jutalmat, ha sikerül egy különösen magas tevetornyt lencsevégre kapni. (Bővebben az 5. oldalon.)

A **3. modul** bevezeti a játékba a „helyfogadást”, amitől a verseny még változatosabb lesz és az elveszettnek hitt fogadások nyereségessé válhatnak. (Bővebben a 6. oldalon.)

A **4. modul** szabályai szerint fogadási partnerkapcsolatokat alakíthattok ki egymással és végre nyíltan együttműködhetek. (Bővebben a 7. oldalon.)

A 8. oldalon találjátok a lépések során rendelkezésekre álló akciók áttekintését.

A dobozban találtok még plusz alkatrészeket két további játékos számára. Így a *Camel Up* játékokat akár 10 fővel is játszhatjátok.

A játék 9 vagy 10 fővel

Ha kilenc vagy tíz fővel játszatok, akkor javasoljuk, hogy mind a 4 modult használjátok az alapjátékhoz.



TARTALOM



1 kiegészítő tábla

A kiegészítő tábla előoldalt csak akkor használjátok, amikor az 1. modullal játszatok. (lásd a következő oldalon)
Ha nem az 1. modullal játszatok, akkor a kiegészítő tábla hátoldalát használjátok a 2. és a 3. modul elemeinek lehelyezésére.



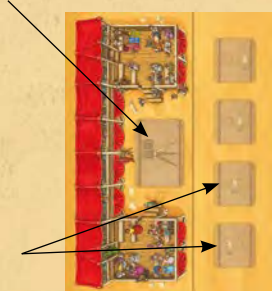
Előoldal

A fotográfus és a fényképezőgép helye.

A talapzat helye

Színmezők

A hely-fogadáslapkák lerakóhelye.



Hátoldal

5 galoppkocka

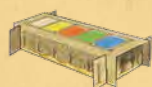


A tevék színeiben vannak a galoppkockák, amiken háromszor láthatóak az 1 és a 2 számok.

A kockák szürke számozásúak, azért, hogy könnyen megkülönböztessétek az alapjáték kockáitól.

Az első játék megkezdése előtt óvatosan emeljétek ki a stancolt kartontáblákból a talapzatot és a fényképezőgépet alkotó elemeket.

1 talapzat



22 plusz pénzérme

Az érméket adjátok hozzá az alapjáték érméihez.



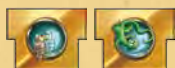
1 plusz piramislapka



1 fényképezőgép



A fényképezőgép számára 2 kétoldalas „lencsét” találtok.



Használjátok azt, amelyik jobban tetszik.



5 plusz szakasz-fogadáslapka

(minden egyes lapka 2 pénzlapka a tevék színeiben)



4 hely-fogadáslapka

(2.,3.,4. és 5. helyezés)



1 fényképészlapka



2 sivataglapka

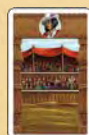
(1 / új karakter)



10 fogadáslapka
(5 / új karakter)



10 fogadópartnerek kártya
(1 / karakter)



„szabad oldal”



„partnerségben oldal”

MODULOK

1. modul: A versenypálya meghosszabbítása és a galoppkockák

A szükséges alkatrészek:

- kiegészítő tábla
- galoppkockák
- talpizat
- plusz piramislapka
- plusz szakasz-fogadáslapka

Előkészületek

A megszokottak szerint állítsátok össze az alapjátékot és a következő elemeket:

1. Hajtsátok össze a **kiegészítő táblát** és illesszék az alapjáték játéktáblájához úgy, hogy letakarja a versenypálya 7-11 mezőit és 4 mezővel meghosszabbítsa a pályát.



2. Építsétek össze a **talpizatot**, majd állítsátok a kiegészítő táblán megadott helyre. Helyezzétek az **5 galoppkockát** a színeik szerint a talpizat színmezőire.
3. A **plusz piramislapkát** az összes piramislapkával együtt egy pakliba rendezve helyezzétek az alapjáték táblájára. (A pakli 6 piramislapkából áll.)
4. Fektesseék mind az **5 plusz szakasz- fogadáslapkát** az alapjáték megfelelő paklija alá. (Minden pakli 4 lapból áll, amik felülről lefelé így legyenek rendezve: 5 pénzlapka > 3 pénzlapka > 2 pénzlapka > 2 pénzlapka.)
5. Dobjátok a piramisba az alapjáték 5 kockája mellé az utolsó teve galoppkockáját (a kezdőállásnak megfelelően).

Szabályok

Az alapjáték szabályai megmaradnak. Akkor, amikor a „Húzz egy piramislapkát” – akció során galoppkockát pottyantottál ki a piramisból, a színének megfelelő tevével az alapjátékban megszokottak szerint lépj. A kiejtett kockát a talapzatra kell tenned. Minden **szakasz kezdetekor**, a kezdőjátékos lépése előtt be kell dobni a piramisba az utolsó tevé galoppkockáját.

Ha még több változatosságot szeretnétek vinni a játékba, akkor a további kiegészítő akciót is alkalmazhatjátok:

Kiegészítő akció: Dobj egy galoppkockát a piramisba.

A lépésed végén: Miután a rendes akciódát végrehajtottad, végrehajthatod még a kiegészítő akciót, abban az esetben, ha van legalább 1 piramislapkád.

Tegyél vissza egy piramislapkát az alapjáték tábláján lévő piramislapka-paklira.

Az lényegtelen, hogy a piramislapkát ebben vagy egy korábbi lépésedben szerezted.

Válassz a **talapzatról** egy galoppkockát és dobd bele a piramisba. Nem választhatod az éppen vezető helyen álló tevé kockáját.

Fontos: Nem viheted véghez ezt a kiegészítő akciót, ha a rendes lépésed végén az utolsó piramislapkát vetted el a pakliból. (Ez azt jelenti, hogy a szakasz azonnal véget ér, amint az utolsó kockát kiejtitek a piramisból.)

Akkor, amikor a „Húzz egy piramislapkát” – akció során galoppkockát pottyantottál ki, a kiejtett galoppkockát (miután a megfelelő tevével léptél) a kiegészítő táblára a **színének megfelelő színmezőjére** kell tenned. Ezt a kockát ebben a szakaszban nem dobhatjátok vissza még egyszer a piramisba. **Minden szakasz kezdete előtt**, mielőtt a kezdőjátékos megkezdí lépését, **minden** galoppkockát vissza kell tenni a talapzatra a megfelelő színű mezőre és az éppen utolsó tevéhez tartozó galoppkockát be kell dobni a piramisba.

Példa:

„A játékos” lépésében elvett egy piramislapkát kiejtette a kék kockát és lépett 1 mezőt a kék tevével. A kék tevé a 3. helyen áll. Mivel „A játékos” birtokában van a kék tevé szakaszgyőzelem lapkája, így szeretné, ha a szakaszt a kék tevé nyerné meg. Ezért még ebben a lépésében visszateszi a piramislapkát a paklira és bedobja a piramisba a kék tevé galoppkockáját.

Abban az esetben, ha a kék tevé az első helyen állt volna az „A játékos” dobása után, akkor az „A játékos” egy másik tevé galoppkockáját dobhatta volna vissza a piramisba, nem a kék tevéjét. Akkor, ha „A játékos” az utolsó piramislapkát vette volna el a pakliból (tehát a pakli lapjai elfogytak) akkor „A játékos” egyáltalán nem hajthatta volna végre az akciót.

Egy piramislapka elvétele helyett „A játékos” egy bármelyik másik akciót hajthatott volna végre. Ebben az esetben is a rendes akciója után beadhatott volna egy piramislapkát és bedobhatott volna egy galoppkockát a piramisba.

2. Modul a fényképész és a fényképezőgép

A szükséges alkatrészek: • 1 fényképészlapka • 1 fényképezőgép

Előkészületek

A megszokottak szerint állítsátok össze az alapjátékot (és az esetleges kiegészítéseket) Akkor, ha az 1. modult is használjátok, tegyétek a **fényképészlapkát** a kiegészítő táblán kialakított mezőjére. Eltérő esetben tegyétek a fényképészlapkát a játéktábla mellé, vagy használjátok a kiegészítő tábla hátoldalát. Állítsátok az összeépített **fényképezőgépet** a fényképészlapkára.

Szabályok

Az alapjáték szabályai megmaradnak, de ez a modul egy további „rendes” akciót hoz a játékba.

Akció: **Legyél fényképész**

Amikor te vagy a soron és még **nem fekszik másik játékos előtt a fényképészlapka**, végrehajthatod a következő akciót (egy „rendes” akciód helyett):

Vedd el és tedd magad elé a fényképészlapkát. Ezzel mutatod meg, hogy te vagy a fényképész. Állítsd fel a **fényképezőgépet** a versenypálya egyik **üres mezője mellett**. Ügyelj arra, hogy a fényképezőgép egyetlen **egy mezőre mutasson**. Ez a mező lesz a „fényképezőmező”.

- Egészen addig, míg előtted fekszik a fényképészlapka, a játékosársaid nem választhatják ezt az akciót.
- Ha te vagy a fényképész és újra sorra kerülsz, akkor ezt az akciót újra végrehajthatod, egy új „fényképezőmezőt” határozol meg.



Ha egy tevetorony lépését a „fényképező mezőn” fejezi be, a fényképész készít egy képet. Ezért azonnal annyi egyiptomi fontot kap a bankból, amennyi teve a tevetoronyban áll. Ezután a fényképészt és a fényképezőgépet vissza kell tennie eredeti helyükre. Ettől kezdve a „Legyél fényképész” akció mindenki számára újra nyitva áll (magának a játékosnak is).

Minden szakasz kezdete előtt, mielőtt a kezdőjátékos megkezdi lépését, a fényképészt és a kamerát vissza kell tenni azért, hogy az akció mindenki számára rendelkezésre álljon.

Fontos: Aki a „Tedd le a sivataglapkádat” akciót hajtja végre az alapjátékból, az **nem** teheti a sivataglapkáját a „fényképezőmezőre”.

Példa:

Mivel 4 teve is egymás hátára állt, „B játékosnak” lehetősége van arra, hogy egy értékes képet készítsen. Mivel lépésében a fényképész még rendelkezésre áll, így elveszi és maga elé teszi azt. Majd felállítja a fényképezőgépet az egyik üres mező mellett. A fényképezőgép felállítása után tényleg megáll a „fényképezőmezőn” a tevetorony 3 tevével. A „B játékos” azonnal kap 3 egyiptomi fontot a bankból. A „B játékos” elveszi a fényképezőgépet a mező mellől.

3. Modul a helyfogadás

A szükséges alkatrészek: • 5 plusz szakasz-fogadáslapka • 4 hely-fogadáslapka
• 1 kiegészítő tábla

Előkészületek

A megszokottak szerint állítsátok össze az alapjátékot (és az esetleges kiegészítéseket). Akkor, ha az 1. modult is használjátok, tegyétek az 5 plusz szakasz-fogadáslapkát a kiegészítő táblán kialakított helyére, vagy használjátok a kiegészítő tábla hátoldalát. Ha eddig még nem tettétek, akkor most tegyétek az **5 plusz szakasz-fogadáslapkát** az alapjáték megfelelő paklijá alá. (Lásd az 1. Modul játék előkészítésében az 5 lépést a 2. oldalon)

Szabályok

Az alapjáték szabályai megmaradnak, de ez a modul egy további „rendes” akciót hoz a játékba, ami befolyásolni fogja a helyezések értékelését.

Akció: **Húzz hely-fogadáslapkát**

Amikor te vagy a soron, a következő akciót viheted véghez (egy rendes akció helyett). Vedd el az egyik még rendelkezésre álló hely-fogadáslapkát és tedd rá az egyik szakasz-fogadáslapka alsó felére:

1) amit már magad elé tettél

vagy

2) amit most elvehetsz az alapjáték játéktáblájáról. Ilyenkor mindenképpen a legalsó szakasz-fogadáslapkát (legkisebb értékkel) kell elvinned.

A hely-fogadáslapkával lefeded a helyezésekért járó szokásos jutalmakat és azok helyett arra fogadsz, hogy az adott színű teve a szakasz végén a választott helyen fog állni. (második, harmadik, negyedik vagy ötödik)

- Nem szabad a hely-fogadáslapkát elvenni a szakasz-fogadás lapkáról a szakasz vége előtt.
- Egy játékosnak több hely-fogadáslapkája lehet, de mindegyiknek másik szakasz-fogadás lapkán kell feküdnie.



A szakasz végén a szakaszértékeléskor minden hely-fogadáslapkáért, amelyiknek a tevéje **pontosan** azon a helyen fejezte be a szakaszt, 3 egyiptomi fontot ad a bank.



Minden hely-fogadáslapkáért, amelyiknek a tevéje **nem** azon a helyen fejezte be a szakaszt, 1 egyiptomi fontot fizetsz a banknak.



A szakaszértékelés után minden hely-fogadáslapkát vissza kell tenni eredeti helyére.

Példa:

Ebben a szakaszban „A játékos” 5-ös értékű szakasz-fogadás lapkát vett el a sárga tevétől. Sajnos most úgy tűnik, hogy a sárga teve a 3. helyen fogja befejezni a szakaszt. Ezért „A játékos” elveszi a 3-as helyre szóló hely-fogadáslapkát és letakarja vele a sárga teve fogadáslapkájának alsófelét. Mivel a sárga teve tényleg a 3. helyen fejezte be a szakaszt, az „A játékos” 3 fontot kap az értékeléskor.

4. Modul a fogadópartnerek

Ezt a modult csak akkor használjátok, ha legalább 6 vagy annál több játékos vesz részt a játékban.

A szükséges alkatrészek: • 10 fogadópartnerek kártya

Előkészületek

A megszokottak szerint állítsátok össze az alapjátékot (és az esetleges kiegészítéseket). Mindenki vegyen el egy fogadópartner kártyát és a szabad oldalával felfordítva tegye maga elé. Azokat a fogadópartner kártyákat, amiket nem használtak, vissza kell tenni a játék dobozába.

Szabályok

Az alapjáték szabályai megmaradnak, de ez a modul egy további „rendes” akciót hoz a játékba, ami befolyásolni fogja a szakasz értékelését.

Akció: **Köss fogadópartner-kapcsolatot**

Amikor te vagy a soron és a fogadópartner kártyád „szabad” oldalával felfelé fekszik előtted, akkor lehetőség van a következő akció véghezvitelére (egy rendes akció helyett):

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 „partnerség” oldalával felfordítva tesz maga elé.

A partnerkapcsolatot a játékosárs nem utasíthatja vissza. A szakasz végéig fogadópartnerek maradtok.



A szakasz végén a szakasz értékelésben az a játékos, akinek van fogadási partnere, kiválaszthat partnere lapkái közül egyet (szakasz-fogadás lapka, hely-fogadáslapka, piramis lapka) és a megfelelő jutalmat a saját lapkáihoz hozzáadhatja. Akkor, ha a partnernek csak olyan lapkái vannak, amik veszteségesek, természetesen le lehet mondani a partner lapkjának beszámításáról.

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

Példa:

A szakasz közben „B játékos” a sárga 5-ös fogadáslapkát vette el, és később a kék 3-as szakasz-fogadáslapkát. „A játékos” azonban csak 1 piramislapkát vett el. A következő lépése során „A játékos” partnerséget köt „B játékossal” úgy, hogy kicserélik egymással a fogadópartnerek kártyáikat. A sárga teve nyeri meg a szakaszt. Az értékeléskor az „A játékos” kiválasztja „B játékos” sárga 5-ös fogadáslapkját és hozzászámolja a saját piramislapkájához. Ezekért összesen 6 pontot kap a bankból. Mivel az „A játékosnak” csak 1 piramislapkája van, így „B játékos” csak azt az 1 pontot számolhatja hozzá megszerzett pontjaihoz.

AZ AKCIÓK ÁTTEKINTÉSE

Lépésedben a következő akciók **egyikét** kell véghezvinned:

Alapjáték

Vedd el az egyik teve színében a legfelső **szakasz-fogadáslapkát**.
(Ezzel fogadtál az ahhoz a színhez tartozó tevére)

vagy

Tedd a **sivataglapkád**at a versenypálya egy üres mezőjére.

vagy

Húzz 1 **piramislapkát** és használd a piramist arra, hogy egy tevét előreléptess.

vagy

Fogadhatsz egy fürge tevére (a játék végén első helyen áll)
fogadhatsz nyüzüge tevére (a játék végén az utolsó helyen végez)
1 fogadáskártyát kell tenned a megfelelő mezőre.

vagy

2. Modullal:

Legyél fényképész, vedd el a **fényképészlapkát** és állítsd fel a **fényképezőgépet** egy üres mező mellett.

vagy

3. Modullal:

Vegyél el 1 **hely-fogadáslapkát** és tedd egy olyan szakasz-fogadás lapka alsófelére, amelyik már a tiéd, vagy amit éppen most veszel el. (ilyenkor a pakli legalsó lapkáját kell elvinned)

vagy

4. Modullal:

Köss fogadópartner kapcsolatot egy vagy több játékkal úgy, hogy kicserélitek egymással a fogadópartnerek kártyáitokat.

————— Ezek után még plusz a következőket teheted: —————

1. Modullal (megszépítve):

Tegyél vissza egy piramislapkát a piramislapkák paklira és dobj egy piramiskockát a talapzatról a piramisba (de soha ne az első helyen álló teve kockáját).

Tervező: Steffen Bogen
Illusztráció és grafika: Dennis Lohausen
Játékszabály és layout: Philippe Schmit, Viktor Kobilke
Copyright: © 2015 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany
Minden jog fenntartva. | www.eggertspiele.de
Értékesítés: Pegasus Spiele GmbH, Am Starßbach 3,
61169 Friedberg | www.pegazus.de



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

