

# Camel Cup

*Добро пожаловать в самую сумасшедшую гонку на верблюдах, которую ты когда-либо видел, где можно сделать ставку на самых благоприятных верблюдов и разбогатеть. Но верблюды, как правило, носят друг друга, поэтому преодолеть шансы не так просто, как вы думаете.*

*Хорошее чувство времени не менее важно, чем чтение динамики гонки. Однако, чтобы сделать это еще сложнее, два новых участника присоединились к гонке.*

*К сожалению, эти верблюды настолько безумны, что они направляются в неправильном направлении. И даже если их сразу дисквалифицируют, они просто продолжают идти ...*

*Так что начнем веселье!*

## КОМПОНЕНТЫ

**1** игровая доска с гигантской 3D пальмой

**20** БИЛЕТОВ ДЛЯ СТАВКИ  
(4 каждого цвета)



**5** БИЛЕТОВ ПИРАМИДЫ



**80** МОНЕТЫ ЕГИПЕТСКОГО ФУНТА  
50 × значение 1 30 × значение 5



**40** финишных карт  
(5 каждого персонажа)



Перед



Оборот

**8** ПЛИТКИ ЗРИТЕЛЯ  
(1 каждого персонажа)



Ликующая сторона



Освистывающая сторона

**8** ПАРТНЕРСКИЕ КАРТЫ  
(1 каждого персонажа)



"Доступная" сторона



"Партнерская" сторона

**5** ГОНОЧНЫХ ВЕРБЛЮДОВ



**5** ГОНОЧНЫХ КУБИКОВ



Каждый кубик соответствует цвету одного из гоночных верблюдов и имеет числа **1**, **2** и **3** на нем дважды.

**2** СУМАСШЕДШИХ ВЕРБЛЮДА



**1** серый куб **1**

Серый кубик показывает цифры **1**, **2** и **3** белым и **1**, **2** и **3** черным.

**1** МАРКЕРА ПЕРВОГО ИГРОКА



**1** ПИРАМИДА для КУБИКОВ



# Подготовка

1. Разместите **игровое поле** посередине стола.

2. Сортировать **билеты для ставок** по цвету (всего 5 цветов).  
Затем сложите 4 билета каждого цвета следующим образом:

Поместите оба - билета за 2 фунта в основание.

Поместите - билет за 3 фунта сверху них

Поместите - билет за 5 фунтов в самый верх.

Затем поместите каждую пачку в соответствующую палатку с билетами на игровом поле.

3. Поместите **5 билетов на пирамиду** в ячейку на их игровое поле.

4. Сортируйте **монеты Египетский фунт** по значению и поместите их в качестве запасного рядом с игровым полем. Этот запас называется «банк».



5. Дайте каждому игроку **3 египетских фунта**, которые он кладет перед собой.



6. Раздайте каждому игроку **5 финишных карт** одного персонажа, а также **жетон зрителя** этого персонажа.

Верните в коробку все запасные финишные карты и плитки зрителей. Каждый игрок держит свою руку из пяти карт, спрятанных от других игроков, и кладет перед собой свою плитку зрителя.



**ПЕРСОНАЖ**

В играх с **менее чем 6 игроками** оставьте **партнерские карты** в коробке - они не используются.

В играх с **6 или более игроками** раздайте каждому игроку партнерскую карту своего персонажа, которую он кладет перед собой «доступной» стороной вверх. Верните любые запасные партнерские карты в коробку.

Использование партнерских карт описано в конце правил в разделе «Дополнительные правила в играх с 6 или более игроками».

МЕСТО ДЛЯ СТАВОК  
ОБЩЕГО ПОБЕДИТЕЛЯ

МЕСТО ДЛЯ СТАВОК  
ОБЩЕГО ПРОИГРАВШЕГО

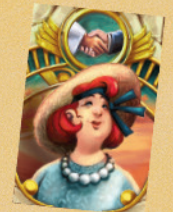
ПАЛАТКИ ПО  
ПРОДАЖЕ БИЛЕТОВ

ФИНИШНАЯ ЧЕРТА

МЕСТО ДЛЯ БИЛЕТОВ  
НА ПИРАМИДУ

ШАТРЫ ДЛЯ КУБИКОВ

ПРОСТРАНСТВО ДЛЯ  
ПИРАМИДЫ



«Доступная»  
сторона

7. Чтобы определить стартовые позиции **5 гоночных верблюдов**, возьмите 5 гоночных кубиков и скатайте их один раз. Затем поместите каждого **гоночного верблюда** на гоночную трассу, как указано на кубиках:

- Каждый гоночный верблюд, у которого на кубике 1, помещается на 1 квадрат трассы.
- Каждый верблюд, у которого на кубике 2, помещается на 2 квадрат
- Каждый верблюд, у которого на кубике 3, помещается на 3 квадрат



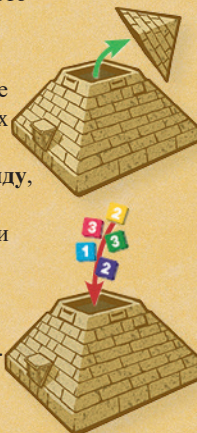
Наконец, сложите всех верблюдов, стоящих на одном и том же месте (в любом порядке), и убедитесь, что все они повернуты по часовой стрелке (так как это направление бега).

**Пример:**  
Кубики бросаются с таким результатом:



Таким образом, вы складываете зеленых, желтых и красных верблюдов в любом порядке на пространстве 1. Затем вы складываете синих и фиолетовых верблюдов в любом порядке на квадрате 3.

Затем, поместите 5 гоночных кубиков в пирамиду, сняв крышку и бросив кубики через отверстие.



8. Теперь определите стартовые позиции двух сумасшедших верблюдов (черного и белого), которые движутся в противоположном направлении (против часовой стрелки). Для этого бросьте серый кубик. Затем возьмите любого из двух сумасшедших верблюдов и поместите его на дорожку, как указано числом:

**1** = квадрат 16, **2** = квадрат 15, **3** = квадрат 14.

Снова бросьте серый кубик и поместите второго сумасшедшего верблюда таким же образом. Если это то же место, что и у первого сумасшедшего верблюда, поместите второго верблюда поверх первого.

Убедитесь, что сумасшедшие верблюды стоят против часовой стрелки.

**Пример:**

Вы бросаете **2**. Таким образом, вы берете одного из сумасшедших верблюдов и помещаете его на квадрат 15.

Затем вы бросаете **1**, и таким образом помещаете другого сумасшедшего верблюда на квадрат 16.



После падения серый умирает в пирамиде, наденьте крышку и поместите пирамиду на место на игровой доске.



9. Подарите маркер начинающего игрока самому молодому игроку и **начните гонку!**



# ОБЗОР

Этот обзор описывает важные основы игры. Подробные правила будут следовать в разделе «Игра в игру».

## СКАЧКИ ВЕРБЛЮДОВ

5 гоночных верблюдов не принадлежат ни одному игроку. Вместо этого каждый игрок может делать ставки на любой из них на протяжении всей гонки, приобретая билеты для ставок и размещая финишные карты.



Гоночные верблюды движутся по часовой стрелке вокруг ипподрома.

Они делают это, когда игрок своим действием обнаруживает случайный кубик из пирамиды: затем верблюд раскрытого цвета перемещается на столько мест вперед, сколько показывает кубик.



### Сток верблюда:

Верблюды на одном и том же месте всегда образуют сток. Если верблюд, являющийся частью стога, движется, он несет всех верблюдов, которые сидят на нем. Любые верблюды под ним остаются там, где они есть.



### Верблюжья единица:

Поскольку иногда перемещаются одиночные верблюды, а иногда и верблюжьи стога, мы используем термин "верблюжья единица". Блок верблюда состоит из или одиночного верблюда или стога верблюдов. Если верблюд блок заканчивает свое движение на пространстве, где есть другой верблюд блок, он прыгает на вершине этого другого блока.



## СУМАСШЕДШИЕ ВЕРБЛЮДЫ

Два сумасшедших верблюда (черный и белый) движутся против часовой стрелки вокруг гоночной трассы. Игроки не могут делать ставки на них. Сумасшедшие верблюды, однако, усложняют ставки, потому что гоночные верблюды, приземляющиеся на их спины, могут быть снова перенесены назад.

Сумасшедший верблюд движется, когда из пирамиды открывается серый кубик.



## ИГРАЕМ В ИГРУ

Игрок с маркером начального игрока начинает первый этап, выполнив 1 действие.

Затем игрок слева выполняет 1 действие, затем следующий игрок и так далее. Поэтому игра продолжается непрерывно по часовой стрелке.

Есть 4 возможных действия. Когда ваша очередь, вы должны выбрать и выполнить 1 из них.

1 Возьмите верхний билет в любом стеке (и, таким образом, верните верблюда этого цвета, чтобы выиграть текущий этап).

ИЛИ

2 Поместите свою плитку зрителя на гоночную трассу.

ИЛИ

3 Возьмите 1 билет на пирамиду и используйте пирамиду для перемещения верблюда.

ИЛИ

4 Сделайте ставку на общего победителя ИЛИ общего проигравшего, положив одну из своих финишных карт лицевой стороной вниз на соответствующее место для ставок.

### 1 ПРИНЯТЬ 1 СТАВКУ

Возьмите самый лучший билет для ставок из любого стека на игровом поле и поместите его перед собой. Делая это, вы возвращаете верблюда этого цвета (что означает, что вы надеетесь, что он будет лидировать в конце ноги).

Количество билетов для ставок, которые вы можете собирать на протяжении всего этапа, не ограничено. Вы можете даже иметь несколько одинакового цвета.

## ЭТАПЫ

Гонка состоит из нескольких этапов. Этап заканчивается, когда 5 из 6 кубиков были обнаружены в пирамиде (поэтому один кубик остается в пирамиде).

В конце каждого этапа происходит раунд подсчета очков, в котором игроки получают или теряют деньги в соответствии с билетами, которые они приобрели во время этапа. После этого начинается новый этап - возврат приобретенных билетов на игровое поле и 5 открытых кубиков в пирамиду.

### ВАЖНО:

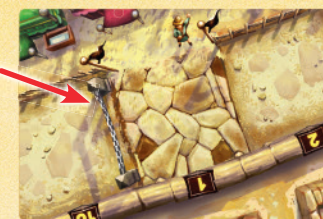
Для всех целей ранжирования гоночный верблюд, который находится выше стога верблюдов, всегда считается впереди тех, кто ниже.

Сумасшедшие верблюды, однако, игнорируются для всех целей ранжирования, так как они были дисквалифицированы организацией гонки.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только любой верблюд пересекает финишную черту. Затем происходит еще один этап подсчета очков, а также этап подсчета очков для победителя и победителя в целом. Игрок с наибольшим количеством денег выигрывает игру.



## ДЕНЬГИ

- Валюта в этой игре египетские фунты (также называемые ЕФ).
- Вы должны хранить свои деньги публично перед вами. Тем не менее, вы можете сложить его любым удобным для вас способом.
- За время гонки ни один игрок не обязан раскрывать, сколько именно денег у него есть.
- В любой момент игры вы можете обменять деньги один на один с деньгами из банка (например, обменять пять монет по 1 фунту на одну монету по 5 фунтов и т. д.).
- Ни один игрок не может опуститься ниже 0 ЕФ. Это означает, что когда у вас нет денег, чтобы заплатить проигранную ставку, вы избавлены от этого.



## 2 РАЗМЕСТИТЕ ПЛИТКУ ВАШЕГО ЗРИТЕЛЯ

Поместите свою плитку зрителя на пустое место гоночной трассы (на которой нет верблюдов или плитки зрителя). Тем не менее, вы не можете поместить его в пространство, смежное с пространством, содержащим зрительская плитка. Кроме того, вы никогда не можете разместить его на месте 1 гоночной трассы.

- Если ваш тайл зрителя уже находится на игровом поле, вы можете использовать это действие, чтобы переместить его в другое пространство (следуя тем же правилам).

Когда вы размещаете (или перемещаете) свою плитку зрителя, вы можете разместить ее апдисментами вверх или освистывающей стороной вверх. В зависимости от стороны, плитка зрителя будет по-разному влиять на движение верблюдов, которые останавливаются на ней (подробности см. Ниже).



**Пример:** плитка зрителя может быть помещена в любое пустое пространство, которое не является пробелом 1 и не примыкающий другому зрительская плитка.



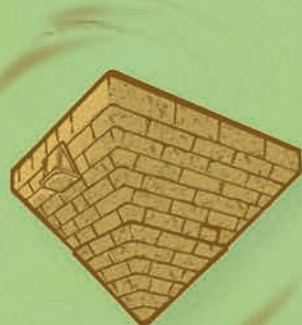
## 3 ВОЗЬМИТЕ 1 БИЛЕТ ПИРАМИДЫ

Возьмите верхний билет пирамиды из колоды на игровом поле и поместите его перед собой.

Затем немедленно возьмите пирамиду, встряхните ее и покажите один кубик из нее.

### КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПИРАМИДУ

- 1 Поднимите пирамиду, переверните ее и тщательно встряхните.



- 2 Снова поверните пирамиду вверх и держите ее одной рукой в нескольких дюймах над столом перед вами.

С другой стороны, нажмите кнопку входа на сторона раз (1), открывая тем самым один кубик, который падает на стол (2).

После этого поместите пирамиду обратно на свое место на игровой доске



Если вы обнаружите гоночный кубик, переместите верблюда его цвета на столько пробелов вперед (по часовой стрелке), сколько показано на кубике: 1, 2 или 3 квадрата.

#### ПОМНИТЕ:





Если вы перемещаете верблюда, который является частью стога, он несет всех верблюдов, которые сидят на нем.

#### Пример:

Красный кубик раскрывается и показывает 3. Красный верблюд движется на 3 места вперед, неся желтый верблюд вместе с ним.



Если вы обнаружите серый кубик, проверьте, какого сумасшедшего верблюда вы должны двигаться сейчас:

- Если кубик показывает белое число, вы должны переместить белого верблюда.  = 
- Если кубик показывает черное число, вы должны переместить черного верблюда.  = 

#### Есть 2 важных исключения из этого правила:

- Если только один сумасшедший верблюд несет на спине гоночных верблюдов, вы должны передвигать его, независимо от того, какого цвета число на сером кубике.
- Если один безумный верблюд сидит прямо над другим (без гоночных верблюдов между ними), вы должны переместить одного сверху.

После того, как вы определили, какого сумасшедшего верблюда перемещать, переместите его на столько мест вперед (против часовой стрелки) как показано на сером кубике. (Опять же, если на нем сидят верблюды, он несет их с собой.)



Если отряд верблюдов заканчивает свое движение в пространстве с другим отрядом верблюдов, он прыгает поверх этого другого отряда.

#### Пример:

Фиолетовый кубик показан и показывает 2. Фиолетовый верблюд перемещается на 2 клетки вперед, неся вдоль зеленого верблюда. Поскольку желтый верблюд уже находится на месте, на котором они заканчивают свое движение, пурпурный и зеленый цвета прыгают на него как единое целое.



### ПЛИТКИ ЗРИТЕЛЯ

Если верблюжий отряд заканчивает свое движение в пространстве плиткой зрителя, владелец этой плитки немедленно получает 1 египетский фунт из банка. Также (в зависимости от того, какая сторона плитки обращена вверх) верблюжий юнит должен немедленно переместиться на 1 дополнительное пространство вперед или на 1 пространство назад:



Если у плитки есть ликующая сторона, обращенная вверх, верблюжья единица перемещается на 1 пробел вперед. Если он тем самым приземляется в пространстве с другим отрядом верблюдов, он, как обычно, прыгает на него сверху.



Если у плитки освистывающая сторона обращена вверх, верблюжий отряд переместится на 1 единицу назад. Тем не менее, если он приземлится в пространстве с другим отрядом верблюдов, он будет размещен под ним.



Если сумасшедший верблюд приземляется на зрелищную клетку, то на его движение влияют так же, только в направлении, противоположном гоночным верблюдам.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** верблюды всегда сохраняют свою ориентацию: поэтому бегущие верблюды продолжают смотреть по часовой стрелке, безумные верблюды против часовой стрелки - даже если они идут назад.

После того, как юнит верблюда приземляется на плитку зрителя, плитка все еще остается на своем месте (по крайней мере, до конца ноги или до тех пор, пока ее владелец не переместит ее как действие).



После того, как вы передвинете верблюда, поместите раскрытый кубик в палатку со свободными кубиками в центре дорожки. Таким образом, каждый может отслеживать, какие кости уже вышли из пирамиды.

Держите приобретенный билет на пирамиду перед собой.

В следующем раунде подсчета очков вы получите 1 Египетский Фунт за каждый билет пирамиды, который вы приобрели во время этапа.



## 4 СТАВКА НА ПОБЕДИТЕЛЯ ИЛИ ПРОИГРАВШЕГО



В качестве вашего действия вы можете сделать ставку на победителя. Это значит, что вы тайно вернули гоночного верблюдом вы верите, будет лидировать в конце игры. Для этого тайком выберите одну из своих финишных карт (в цвете верблюда, который, как вы думаете, победит) и положите его лицом вниз на место для ставок для общего победителя.

Вместо этого вы можете сделать ставку на проигравшего (за исключением гоночного верблюда, который, по вашему мнению, будет последним на гоночной трассе в конце игры), тайно выбрав одну из своих финишных карт и положив ее лицом вниз на пространство для ставок для общего счета. неудачник.



- Если в выбранном вами месте для ставок уже есть какие-либо карты, положите на них свою.
- После размещения карта должна оставаться там, где она есть, даже если позже вы поймете, что вернули не того верблюда. Однако, если у вас в руках есть финишные карты, вы всегда можете выбрать в качестве своего действия размещение 1 из них в любом месте для ставок.



## КОНЕЦ ЭТАПА

Когда игрок берет последний билет на пирамиду с игрового поля, он сначала обнаруживает кубик из пирамиды и, как обычно, перемещает соответствующего верблюда. Затем, до того, как следующий игрок сделает свой ход, для всех игроков начинается раунд подсчета очков:

Начните с того, что отдайте маркер первого игрока игроку слева от игрока, который только что взял последний билет на пирамиду (чтобы вы помнили, кто начнет следующий этап).



Затем проверьте, какой гоночный верблюд лидирует (в самом дальнем месте гонки трек по часовой стрелке). Если в отведении находится стая верблюдов, то лидирующий верблюд будет на вершине стога.

**ПОМНИТЕ:** сумасшедшие верблюды полностью игнорируются в рейтинге.

Теперь каждый игрок получает или теряет египетские фунты в соответствии с билетами перед ним, суммируя свою сумму, а затем соответственно забирая ее из (или выплачивая) банку.



1st

За каждый билет ведущего гоночного верблюда игрок получает количество египетских фунтов, напечатанное на билете крупным шрифтом: 5, 3 или 2.

2nd

За каждый билет гоночного верблюда на второе место игрок получает 1 ЕФ.

3rd-5th

За каждый билет на любой другой гоночный верблюд игрок теряет 1 ЕФ.



За каждый билет пирамиды игрок получает 1 ЕФ.

### Пример:

В раунде забивания голов зеленый верблюд лидирует. Желтый верблюд на втором месте. У Мартины есть следующие билеты перед ней, дать ей 9 египетских фунтов в общей сложности:



$$5 + 2 + 1 + (-1) + 1 + 1 = 9$$

После того, как все игроки собрали (или заплатили) свои деньги, очистите:

- вернуть все билеты в соответствующие стеки на игровом поле в обычном порядке (снизу вверх: 2 > 2 > 3 > 5),
- возвращать все билеты на пирамиду в виде стопки на свое место на игровом поле,
- возвращать любые плитки зрителей с ипподрома их владельцам,
- возвращая 5 обнаруженных кубиков из шатров в пирамиду.

Затем игрок с маркером начинающего игрока начинает новый этап.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только любой верблюжий юнит пересекает финишную черту, гонка немедленно заканчивается (даже если сумасшедший верблюд пересекает финишную черту в направлении против часовой стрелки).

Теперь проведите еще один этап подсчета очков (как описано слева).

Затем наступает конец раунда подсчета очков для общего победителя и проигравшего. Для этого сначала обратите внимание на открытую колоду карт на поле для ставок общего победителя. Помните, что в этой колоде карта внизу была первой, а карта сверху - последней. Переверните всю колоду лицевой стороной вверх, чтобы карта, помещенная первой, была вверху, а последняя, расположенная внизу, вверху.

Теперь игроки получают или теряют деньги в соответствии с картами, которые они разместили в этой колоде. Начать сверху и идти через открытую колоду карт, вручение денег владельцем каждой карты, которая показывает реальный выигрыш верблюд:

- Игрок (если таковой имеется), который разместил первую карту, показывающую победителя гонки, получает 8 египетских фунтов из банка.
- Игрок (если таковой имеется), который поместил вторую карту, показывающую победителя, получает 5 ЕФ, третий игрок 3 ЕФ, четвертый игрок 2 ЕФ все остальные 1 ЕФ.
- Обратите внимание, что это относится только к картам, показывающим фактического победителя. За каждую карту в колоде, которая показывает любого верблюда, кроме победителя, владелец этой карты должен заплатить 1 ЕФ в банк.



Пройдя колоду для победителя, пройдите колоду карт для проигравшего таким же образом. Конечно, в целом проигравшим является наименее продвинутый гоночный верблюд (в случае стека это верблюд на дне стека).

### Пример:

Зеленый верблюд - победитель гонки, фиолетовый верблюд - неудачник. Колоды на игровых площадках дают владельцу каждой карты ЕФ следующее:



После окончания игрового раунда все игроки считают свои деньги. Игрок, который собрал наибольшее количество египетских фунтов, выигрывает игру. В случае ничьей победа делится.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** В редком случае, когда сумасшедший верблюд переносит гоночных верблюдов через финишную черту против часовой стрелки, эти верблюды считаются наименее продвинутыми верблюдами.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА В ИГРАХ С 6 И БОЛЕЕ ИГРОКАМИ

В играх с 6 и более игроками перед каждым игроком также находится партнерская карта. В свою очередь, игрок теперь может выбрать для выполнения 5-го возможного действия под названием "вступить в партнерство ставок".

### 5 ВСТУПИТЬ В ПАРТНЕРСТВО

Вы можете выполнить это действие только в том случае, если перед вами стоит ваша партнерская карта с «доступной» стороной вверх.

Выберите другого игрока, у которого также есть его партнерская карта с «доступной» стороной вверх перед ним. Возьмите его партнерскую карту и положите ее Сторона «партнерства» стоит перед вами. Затем дайте этому игроку свою собственную партнерскую карту, которую он кладет перед собой «партнерской» стороной вверх. Он не может отказаться от обмена своей карты с вами. Теперь, до конца этого этапа, вы и этот игрок ставите партнеров.



В конце каждого этапа в раунде подсчета этапов каждый игрок, у которого есть партнер по ставкам, может выбрать один билет, принадлежащий его партнеру (билет для ставок или билет с пирамидой), и добавить свое вознаграждение к вознаграждениям за свои собственные билеты (т.е. оба партнера получить вознаграждение за все свои билеты плюс 1 вознаграждение, которое они копируют у своего партнера). Тем не менее, игрок не обязан добавлять вознаграждение за один из билетов своего партнера к своему (например, если у его партнера были только отрицательные билеты). После завершения раунда подсчета очков верните все партнерские карты их владельцам «доступной» стороной вверх.

## CREDITS

Штеффен Боген хотел бы поблагодарить всех тестеров, которые привели верблюдов к своим оазисам. Отдельное спасибо тем тестерам, имена которых выгравированы на зданиях на игровой доске.

Также мы хотели бы поблагодарить Денниса Лохаузена за то, что он стал огромным источником вдохновения.

GAME DESIGN:	Steffen Bogen
PRODUCER:	Sophie Gravel
DEVELOPMENT:	Viktor Kobilke, Martin Bouchard, Peter Eggert, Philippe Schmit & Sophie Gravel
ART DIRECTION:	Philippe Guérin
ILLUSTRATIONS:	Chris Quilliams
GRAPHIC DESIGN:	Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly
EDITING:	Viktor Kobilke
REVISION:	Neil Crowley & Anh Tú Tran
FOREIGN AFFAIRS:	Andrea Ahlers, Katja Wienicke & Philipp El Alaoui
COMMUNICATIONS:	Mike Young
MARKETING:	Martin Bouchard

Development by:



[www.eggertspiele.com](http://www.eggertspiele.com)  
[info@eggertspiele.com](mailto: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.

No part of this product may be reproduced  
without specific permission.

Retain this information for your records.

Made in China.