



CAMEL

Станьте свидетелем самых сумасшедших гонок верблюдов всех времён и народов, когда всё идёт кувырком от того, что верблюды забираются друг на друга, а целые пирамиды переворачиваются с ног на голову.

Как члены высшего Египетского общества, вы собрались в пустыне с одной простой целью: получить как можно больше денег за ставки на правильного верблюда, который выиграет этап или даже всю гонку. Тем не менее, в этой гонке, не только удача определяет, у кого есть шанс на победу. Следите за гонкой и идеально подбирайте момент времени для ставки на правильного верблюда и выигрывайте.

КОМПОНЕНТЫ

1 Пирамида

состоящая из:

1 внешняя часть пирамиды

1 внутренняя пирамида

1 крест

1 желтоватая резинка

(в инструкции она обозначается красным, для наглядности)

1 ползунок

+2 запасные резинки



1 Игровое поле

Трасса

Финишная черта

Место для Пирамиды

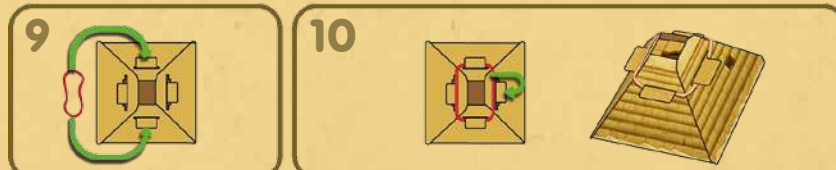
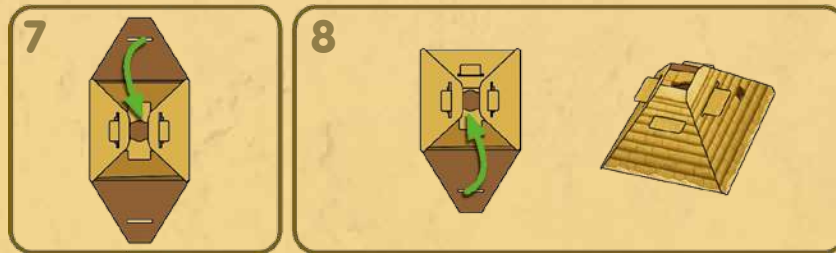
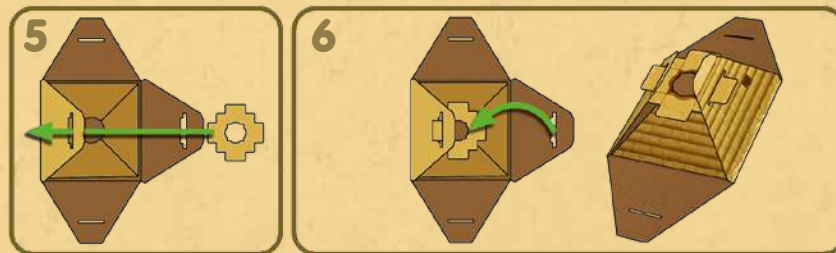
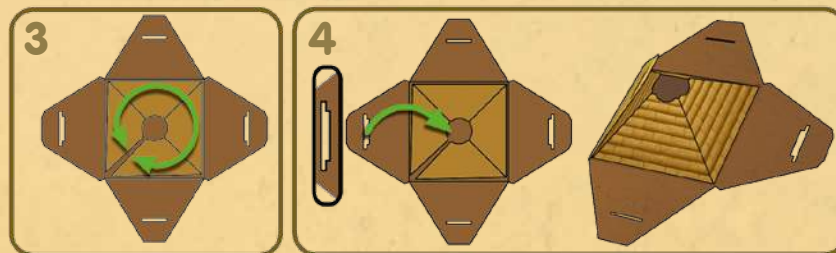
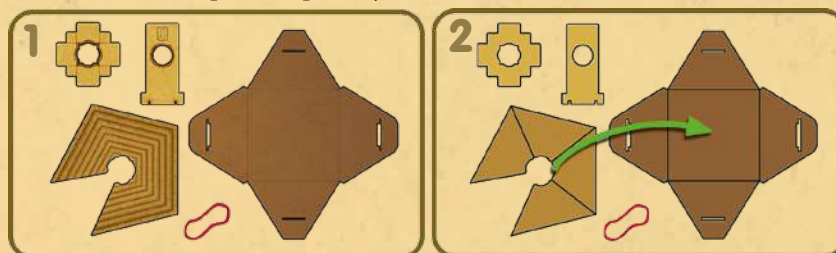


← Место для ставок на победителя

← Место для Тайлов Пирамиды

← Место для ставок на проигравшего

Перед первой игрой, аккуратно отделите все картонные части. Затем соберите Пирамиду, как показано ниже:



Собранную Пирамиду Вы можете хранить вертикально в коробке с игрой.

5 Верблюдов



Каждый Кубик соответствует цвету одного из Верблюдов и имеет по две грани с числами: 1 2 3

5 Кубиков



40 Карт Голосования (по 5 для каждого персонажа)

8 Тайлов Пустыни (1 для каждого персонажа)

лицевая сторона



рубашка



персонаж

Сторона Оазиса

Сторона Миража

15 Тайлов Ставок (по 3 для каждого цвета верблюда)



5 Тайлов Пирамиды



50 Монет Египетских Фунтов

35 × 1 15 × 5

20 Банкнот Египетских Фунтов

10 × 10 10 × 20

1 Маркер Первого Игрока



ПОДГОТОВКА

1. Положите **Игровое Поле** в центре стола.

2. Положите стопкой 5 **Тайлов Пирамиды** на своё место **Игрового Поля**.

3. Отсортируйте **Тайлы Ставок** по цвету (всего 5 цветов). Затем сложите стопкой 3 тайла каждого цвета следующим способом: тайл с 2-мя монетами вниз колоды, тайл с 3-мя монетами в середину колоды, и тайл с 5-ю монетами на верх колоды. Затем положите каждую колоду по цвету на свои места **Игрового Поля**.

4. Поместите 5 **Верблюдов** в шатры своего цвета напротив **Тайлов Ставок**.

5. Создайте "банк" денег, отсортировав **Монеты** и **Банкноты Египетских Фунтов** по номиналу и положив их рядом с **Игровым Полем**.

6. Каждый игрок получает 5 **Карт Голосования** и **Тайл Пустыни** одного из персонажей. Лишние **Карты Голосования** и **Тайлы Пустыни** уберите в коробку. Игрок держит свои 5 карт в секрете от остальных, а **Тайл Пустыни** кладёт перед собой.

7. Каждый игрок получает стартовый капитал из 3 **Египетских Фунтов**, который он кладёт перед собой.

8. Самый молодой игрок получает **Маркер Первого Игрока**.

9. Теперь, самый молодой игрок определяет стартовые позиции **Верблюдов**, кидая одновременно 5 **Кубиков**. Затем он берёт 5 **Верблюдов** из шатров и расставляет их на трассу следующим образом: Каждого **Верблюда**, на Кубике которого выпала **1**, он должен поместить на клетку трассы с номером 1. Каждого **Верблюда**, на Кубике которого выпала **2**, он должен поместить на клетку трассы с номером 2. Каждого **Верблюда**, на Кубике которого выпала **3**, он должен поместить на третью клетку трассы. **Верблюды** с одинаковыми цифрами на Кубиках ставятся друг на друга. (Не важно в какой последовательности).

Пример:

Игрок выкинул следующее: **1 1 1 3 3**. Он группирует зелёного, жёлтого и оранжевого **Верблюдов** на клетке 1 (в любом порядке). Затем он группирует синего и белого **Верблюдов** на клетке 3 (в любом порядке).

После этого, он кладёт 5 **Кубиков** в отверстие сверху собранной **Пирамиды**, нажав на ползунок (в направлении стрелки). Наполненную **Кубиками Пирамиду** он кладёт на своё место, в центре трассы.

Перемещение Верблюдов

Верблюды по трассе перемещаются по часовой стрелке. Игроки перемещают **Верблюдов** с помощью **Пирамиды**.

Когда игрок переворачивает **Пирамиду** и нажимает на ползунок, он получает 1 цветной кубик. Затем он должен переместить **Верблюда** такого же цвета на количество клеток, указанных на Кубике.



Верблюжий Стек: Верблюды, стоящие на одной клетке, образуют **Верблюжий Стек**.

Если перемещаемый **Верблюд** является частью **Верблюжьего Стекa**, то он несёт на себе **всех** **Верблюдов**, которые **на нём**. **Верблюды**, которые находятся под ним, остаются на месте.

Верблюжья единица: Когда **Верблюд** или **Верблюжий Стек** перемещаются, то используется понятие **Верблюжья Единица**.

Верблюжья Единица используется как для одного **Верблюда**, так и для **Верблюжьего Стекa**. Если **Верблюжья Единица** заканчивает движение на клетке, где уже стоит другая **Верблюжья Единица**, то она запрыгивает на верх стоящей.

Важно: Для определения лидера, **Верблюд**, который сидит наверху всегда считается **впереди** тех, на ком он сидит.

(Более подробно о том, как перемещать **Верблюдов** и использовать **Пирамиду**, написано на следующей странице).

ОБЗОР ИГРЫ

Этапы

Гонка состоит из нескольких **Этапов**. Этап заканчивается, когда последний пятый **Кубик** выпадает из **Пирамиды** и соответствующий **Верблюд** сделал перемещение. В конце каждого **Этапа** происходит **подсчёт очков**, в результате которого игроки или получают, или теряют деньги, в зависимости от **Тайлов**, которые они приобрели в ходе этого **Этапа**. После этого начинается новый **Этап** с возвращения купленных **Тайлов** на свои места и 5 **кубиков** в **Пирамиду**.

Конец Игры

Игра заканчивается как только один из **Верблюдов** пересекает финишную черту. Затем происходит финальный **Этапный подсчёт очков**, а так же **Конечный подсчёт** для **Верблюда-победителя** и **Верблюда-проигравшего**.

Деньги

- Валютой в игре является **Египетский Фунт** (далее ЕФ).

- Вы должны держать свои деньги открыто перед собой. Однако, Вы можете делать стопки и группировать их, как Вам угодно.

- Вы не обязаны говорить сколько точно денег у Вас есть.

В любое время игры, Вы можете обменять Ваши деньги один к одному в **банке** (к примеру, пять монет по 1 **Фунту**, на одну **пятифунтовую монету** и т.д.).

- У Вас не может быть меньше 0 ЕФ. Это значит, что если у Вас нет денег, чтобы заплатить за проигранную ставку, то Вы освобождаетесь от этого.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игрок с Маркером Первого Игрока начинает первый Этап (и соответственно игру). Он может сделать только **1 действие**. Затем 1 действие совершает игрок слева, и так далее, по часовой стрелке. Существует **4 возможных действия**. Когда придёт Ваша очередь, Вы можете использовать только 1 действие.

1. Взять верхний **Тайл Ставок** из любой колоды (таким образом, Вы ставите на Верблюда этого цвета, который выиграет этот этап).

или

2. Положить Ваш **Тайл Пустыни** на трассу.

или

3. Взять один **Тайл Пирамиды** и затем передвинуть 1 Верблюда, используя Пирамиду.

или

4. Поставить на победителя или проигравшего всей гонки, положив 1 **Карту Голосования** рубашкой вверх в специальную зону на Игровом Поле.

1. Взять 1 Тайл Ставок

Возьмите верхний **Тайл Ставок** из любой колоды и положите перед собой. Тем самым, Вы ставите на Верблюда этого цвета (Вы надеетесь, что он будет лидировать в конце Этапа).



- Лимит на количество Тайлов Ставок, которые Вы можете собирать на протяжении Этапа, отсутствует. У Вас даже может быть несколько тайлов одного цвета, лежащих перед Вами.

2. Положить Тайл Пустыни

Положите Ваш Тайл Пустыни на **пустую клетку Трассы** (на которой нет Верблюдов или других Тайлов Пустыни). Также, Вы **не можете** положить его на пустую клетку, если на **соседней клетке** уже лежит Тайл Пустыни. Также, Вы не сможете положить Ваш Тайл Пустыни на клетку с номером 1 на Трассе.

- Если Ваш Тайл Пустыни уже на Игровом Поле, Вы можете использовать действие для того, чтобы передвинуть его в другое место (используя такие же правила).

Когда Вы помещаете (или передвигаете) Ваш Тайл Пустыни, Вы можете поместить его **Стороной Оазиса** вверх или **Стороной Миража** вверх. В зависимости от стороны, Тайл Пустыни будет влиять на движение Верблюдов, которые остановятся на нём, по-разному (см. ниже).

Пример: Тайл Пустыни можно поместить на любую свободную клетку, которая не граничит с другим Тайлом Пустыни.



3. Взять 1 Тайл Пирамиды

Возьмите верхний **Тайл Пирамиды** из колоды на Игровом Поле и положите его перед собой. Затем сразу возьмите Пирамиду, тщательно встряхните и бросьте один кубик из неё.



Как пользоваться Пирамидой

1	2	3	4
После встряхивания, переверните Пирамиду основанием вверх и поставьте на ровной поверхности перед собой.	Держите Пирамиду устойчиво и нажмите на ползунок, тем самым сделав дыру в Пирамиде, через которую выпадет Кубик на стол.	Подождите. Затем отпустите ползунок (тем самым закрывая дыру). Важно: Верхушка Пирамиды должна постоянно контактировать с поверхностью стола во всех этих фазах.	После отпущения ползунка, поднимите Пирамиду вверх и поставьте обратно на своё место в центре Трассы.

Примечание: Если ни один Кубик не выпал, встряхните Пирамиду ещё раз, и повторите все шаги ещё раз.

После того, как Вы получили значение на Кубике, передвиньте Верблюда соответствующего цвета вперёд на столько клеток, сколько показано на Кубике: на 1, 2, или 3 клетки.

Помните: Если Вы перемещаете Верблюда, который является частью Верблюжьего Стека, то он несёт на себе **всех** Верблюдов, который сидят на нём (и образует Верблюжью Единицу с ними).

Пример: Оранжевый Кубик показал значение 3. Оранжевый Верблюд двигается на 3 клетки вперёд, неся на себе жёлтого Верблюда.



Если Верблюжья Единица закончила движение на клетке, где стояла другая Верблюжья Единица, то она запрыгивает на верх стоящей.

Пример: Белый Кубик показал значение 2. Белый Верблюд двигается на 2 клетки вперёд, неся на себе зелёного Верблюда. А так как на клетке, куда они должны переместиться, уже стоит жёлтый Верблюд, то белый и зелёный запрыгивают на верх жёлтого, образуя Верблюжью Единицу.



Тайлы Пустыни

Если Верблюжья Единица завершила движение на клетке с Тайлом Пустыни, то владелец этого тайла немедленно получает 1 **Египетский Фунт** из банка. Также (в зависимости от стороны тайла) Верблюжья Единица должна немедленно переместиться на 1 дополнительную клетку вперёд или 1 клетку назад:

Если тайл лежит **Стороной Оазиса** вверх, Верблюжья Единица перемещается на 1 клетку **вперёд**. Если на этой клетке уже есть другая Верблюжья Единица, то, как обычно, первая запрыгивает **на верх** стоящей.

Если тайл лежит **Стороной Миража** вверх, Верблюжья Единица перемещается на 1 клетку **назад**. Если на этой клетке уже есть другая Верблюжья Единица, то первая подлезает **под низ** стоящей.



В обоих случаях, Тайл Пустыни остаётся на клетке. (по крайней мере до конца этого Этапа).

После передвижения Верблюда, поместите его Кубик на шатёр соответствующего цвета. Таким образом, каждый может отслеживать, какие Кубики остались в Пирамиде.



Взятые Тайлы Пирамиды должны лежать перед Вами. В следующий **подсчёт очков**, Вы получите 1 **Египетский Фунт** за каждый Тайл Пирамиды, который Вы получили на этом Этапе.



4. Поставить на победителя и проигравшего всей гонки



В своё действие, Вы можете поставить на **победителя всей гонки**. Это значит, что Вы секретно голосуете за Верблюда, который, как Вы считаете, должен победить в гонке. Чтобы сделать это, выберите 1 из своих Карт Голосований (того цвета Верблюда, который, как Вы думаете, должен победить) и положите её рубашкой вверх на **Место для ставок на победителя**.



Вместо этого Вы можете проголосовать за **проигравшего всей гонки** (голосуя за Верблюда, который, как Вы считаете, будет последним после завершения игры), секретно выбрав 1 из своих Карт Голосований и, положив её рубашкой вверх на **Место для ставок на проигравшего**.

- Если там уже лежат какие-либо карты, Вы просто кладёте свою на верх этих карт.
- После размещения карты, она должна оставаться там, даже если Вы впоследствии понимаете, что поставили не на того Верблюда. Тем не менее, до тех пор, пока у Вас есть карты на руке, Вы всегда можете положить 1 из них в Места для ставок.



КОНЕЦ ЭТАПА



Когда игрок забирает последний Тайл Пирамиды с Игрового Поля, он сначала выкидывает последний Кубик из Пирамиды и двигает соответствующего Верблюда, как обычно. Затем, перед началом хода следующего игрока, начинается **Этапный подсчёт очков** для всех игроков:

Сначала передайте Маркер Первого Игрока игроку, который сидит слева от игрока, который взял последний Тайл Пирамиды (т.о. Вы запомните, кто начнёт следующий этап). Потом смотрим, какой Верблюд впереди всех. Если впереди Верблюжий Стек, то первым считается тот, что **наверху** Стека. Теперь, каждый игрок получает или теряет Египетские Фунты в зависимости от Тайлов Пирамид и Тайлов Ставок, лежащих перед ним.

- Каждый игрок считает итоговое значение и затем берёт их (или отдаёт) из банка.

За каждый Тайл Ставок лидирующего Верблюда, игрок получает количество ЕФ, равное большому числу, написанному на карте: 5, 3 или 2.



За каждый Тайл Ставок Верблюда, занимающего **второе** место, игрок получает 1 ЕФ.



За каждый Тайл Ставок любого другого Верблюда, игрок теряет 1 ЕФ.

За каждый Тайл Пирамиды, игрок получает 1 ЕФ.



Пример:

В Этапном подсчёте очков, зелёный Верблюд лидирует. Жёлтый на втором месте. Перед Мартиной лежат следующие тайлы, которые дадут ей в сумме 9 Египетских Фунтов:



После того, как все игроки получили (или заплатили) свои деньги, верните все **Тайлы Ставок** и все **Тайлы Пирамид** на свои места Игрового Поля (как при начальной раскладке). Также, удалите все **Тайлы Пустыни** с трассы и верните их владельцам.

И последнее, верните 5 **Кубиков** из шатров в Пирамиду.

Затем игрок с Маркером Первого Игрока начинает новый Этап.



КОНЕЦ ИГРЫ



Как только любой из Верблюдов пересекает финишную прямую, гонка сразу заканчивается и проводится последний **Этапный подсчёт очков** (как написано слева).



После финального Этапного подсчёта очков, наступает **Конечный подсчёт очков** за победителя и проигравшего всей гонки. Для этого, сначала переверните лицом вверх **колоду Карт Голосования за победителя**. Помните: карта, которая находилась внизу будет первой картой, а карта, находящаяся наверху последней. Итак, теперь открыта первая карта. Теперь игроки получают или теряют деньги в зависимости от открывшейся карты, начиная от первой, заканчивая последней. Только карты, которые показывают на реального победителя, приносят деньги:

Игрок (если такой есть), который первым положил Карту Голосования за победителя гонки получает 8 Египетский Фунтов из банка.

Игрок (если такой есть), который вторым положил Карту Голосования за победителя гонки получает 5 ЕФ, третий 3 ЕФ, четвёртый 2 ЕФ, остальные 1 ЕФ.

Помните: это касается только карт, который указывают на **победителя** гонки. За все другие карты, которые показывают на других Верблюдах, владелец должен заплатить 1 ЕФ в банк.

После колоды победителя гонки, возьмите колоду **Карт Голосования за проигравшего гонки** и проделайте те же операции. Проигравший гонки, конечно, это самый последний Верблюд (в случае стека, это Верблюд внизу стека).

Пример:

Зелёный Верблюд победитель гонки, белый проигравший. Колоды Голосования дадут своим владельцам следующее количество ЕФ:



После Финального подсчёта очков, все игроки считают свои деньги. Игрок с большим количеством Египетских Фунтов выигрывает игру. При равенстве денег, победа делится среди них.



CREDITS

Author: Steffen Bogen | Illustrations and graphics: Dennis Lohausen
 Rule book and Rule book layout: Alfred Viktor Schulz | Rule book revision: Neil Crowley
 Copyright: © 2014 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany
 All rights reserved. | www.eggertspiele.de

Distribution: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Germany | www.pegasus.de



SB would like to thank all the testers who led the Camels to their oases. Special thanks go to those testers whose names are engraved at the foot of the Pyramid.