

ПО ВЕРБЛЮДАМ! CAMEL CUP

Добро пожаловать на самые безумные в мире бега верблюдов! Тут всё идёт кувырком, верблюды валяются друг другу на горбы, а пирамиды переворачиваются вверх тормашками.

Вы, египетские аристократы, приехали сегодня в пустыню, чтобы ещё больше разбогатеть. Для этого вам надо делать ставки на верблюдов — победителей промежуточных этапов и всей гонки. Но чтобы угадать победителя, одной удачи недостаточно. Не менее важно чувствовать динамику гонки и понимать, в какой момент поставить на нужных верблюдов, чтобы завоевать победу.

СОСТАВ ИГРЫ

1 ПИРАМИДА

В неё входят:

1 внешняя пирамида

1 внутренняя пирамида

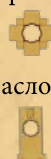
1 крестик

1 резинка

(на схеме нарисована красной, чтобы было лучше видно)

1 заслонка

+2 запасные резинки



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Трасса

Финишная черта

Место для пирамиды



Место для ставок на победителя

Место для жетонов пирамиды

Место для ставок на проигравшего

5 ВЕРБЛЮДОВ



Каждый кубик соответствует по цвету своему верблюду. На гранях изображены цифры **1**, **2** и **3**, каждая по два раза.

5 КУБИКОВ



40 КАРТ СТАВОК (по 5 на персонажа)

лицевая сторона



оборот



персонаж

8 ЖЕТОНОВ ПУСТЫНИ (по 1 на персонажа)



сторона с оазисом



сторона с миражом

15 ЖЕТОНОВ СТАВОК (по 3 на верблюда каждого цвета)



20 ЕГИПЕТСКИХ ФУНТОВ (БАНКНОТЫ)

10 номиналом «10»



10 номиналом «20»



50 ЕГИПЕТСКИХ ФУНТОВ (МОНЕТЫ)

35 номиналом «1»



15 номиналом «5»



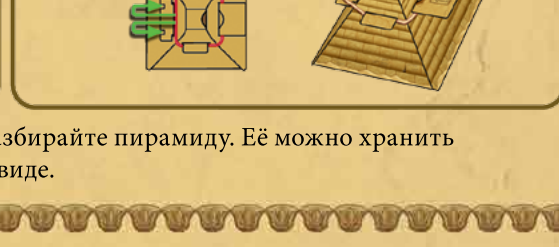
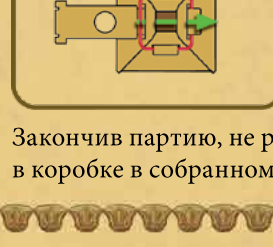
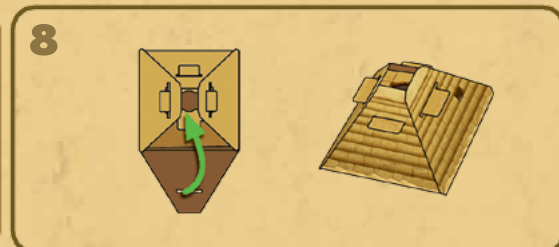
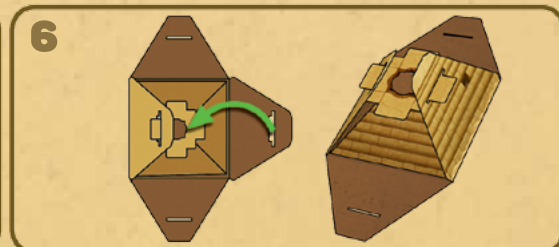
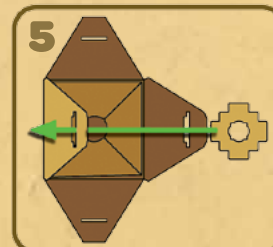
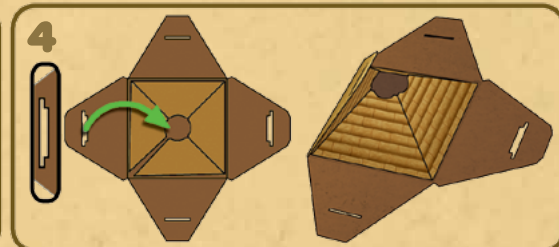
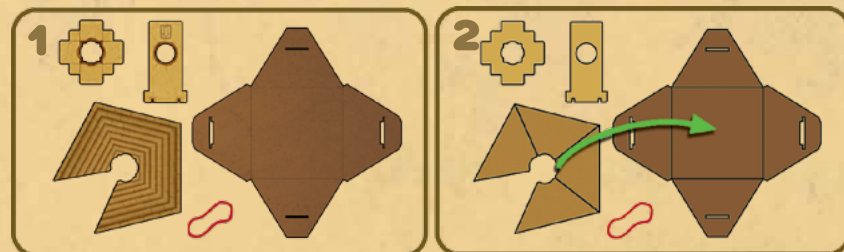
5 ЖЕТОНОВ ПИРАМИДЫ



1 ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



Перед началом первой партии осторожно отделите все детали от картонного листа. Соберите пирамиду, как показано на схеме.



Закончив партию, не разбирайте пирамиду. Её можно хранить в коробке в собранном виде.

ПОДГОТОВКА

1. Разложите **игровое поле** посреди стола.

2. Положите на указанное место стопку из **5 жетонов пирамиды**.

3. Отсортируйте **жетоны ставок** по цветам. У вас получится 5 стопок по 3 жетона в каждой. Расположите жетоны в каждой стопке следующим образом: со значением 2 — вниз, со значением 3 — в середину, со значением 5 — наверх. Стопки выложите на поле на соответствующие по цвету места.

4. Поставьте **5 верблюдов** на соответствующие по цвету палатки рядом с жетонами ставок.

5. Отсортируйте **монеты и банкноты** по номиналу и сложите в общий банк рядом с полем.

6. Каждый игрок выбирает персонажа и берёт **5 карт ставок и жетон пустыни** с изображением этого персонажа. Карты нужно держать на руке в закрытую, а жетон пустыни положить перед собой.

7. Выдайте каждому игроку из банка начальный капитал: **3 египетских фунта**.

8. Первым игроком становится тот, кто последним смотрел какие-либо гонки. Он получает **жетон первого игрока**.

9. Первый игрок определяет стартовые позиции верблюдов. Он бросает все **5 кубиков**, а затем переставляет верблюдов из палаток на трассу. Если на кубике одного из цветов выпало **1**, верблюд этого цвета отправляется на квадрат, помеченный цифрой 1. Если выпало **2**, верблюд отправляется на квадрат 2. Если выпало **3**, верблюд отправляется на квадрат 3. Верблюдов, оказавшихся на одном квадрате, игрок ставит друг на друга. Кого ставить сверху, пока неважно.

Пример:

На кубиках выпали следующие результаты:

1 1 1 3 3

Игрок ставит зелёного, жёлтого и оранжевого верблюдов друг на друга на квадрат 1 (в любом порядке). Синего и белого верблюдов он ставит друг на друга на квадрат 3 (тоже в любом порядке).



Теперь положите 5 кубиков в собранную пирамиду: сместите заслонку (по стрелке) и бросьте один кубик за другим в появившееся отверстие. Затем сдвиньте заслонку обратно и поставьте пирамиду с кубиками в центре трассы.

ДВИЖЕНИЕ ВЕРБЛЮДОВ

Верблюды скачут по трассе по часовой стрелке. Игроки перемещают верблюдов при помощи кубиков в пирамиде. Когда игрок переворачивает пирамиду и отодвигает заслонку, выпадает один кубик. Верблюда того же цвета, что и кубик, нужно сдвинуть по трассе на столько квадратов вперёд, сколько выпало на кубике.

Башня из верблюдов

Верблюды, находясь на одном квадрате, забираются друг на друга, образуя башню из верблюдов. Если верблюд в башне должен двигаться, он уносит на своём горбу всех, забрался сверху. Те верблюды, что под ним, остаются на месте.

Группа верблюдов

Поскольку иногда ходит один верблюд, а иногда несколько, в правилах мы используем термин «группа верблюдов». Это может означать как одного верблюда, так и несколько, а иногда и всю башню.

Когда одна группа верблюдов приходит на квадрат, где есть другая группа, первая запрыгивает второй на горб.

Важно: чтобы легче было определять победителя, считаем, что верблюд, стоящий сверху, идёт в гонке **впереди** верблюда, стоящего под ним.

Подробное описание, как двигать верблюдов и использовать пирамиду, — на следующей странице.

ОБЗОР ИГРЫ

ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ ЭТАПЫ

Гонка состоит из этапов. Один этап заканчивается, когда последний из 5 кубиков выпадает из пирамиды и соответствующий ему верблюд делает ход. В конце каждого этапа проводится **подсчёт результатов**. Игроки получают или теряют деньги в зависимости от жетонов ставок, которые они взяли на этом этапе. После подсчёта начинается новый этап. Взятые жетоны ставок возвращаются на поле, а 5 кубиков — в пирамиду.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда первый верблюд пересекает финишную черту: он становится победителем гонки, а верблюд, идущий последним, — проигравшим. Далее происходит подсчёт результатов последнего этапа, а затем и всей гонки.

ДЕНЬГИ

- Валюта в игре — египетские фунты (сокращённо **ЕФ**).
- Хранить деньги нужно перед собой открыто. Можете складывать их, как вам угодно.
- В ходе гонки игроки не обязаны говорить другим, сколько в точности у них денег.
- В любой момент игры можно разменивать свои сбережения на деньги из банка (например, пять монет в 1 фунт на монету в 5 фунтов).
- У игрока не может быть меньше 0 ЕФ. Если у вас нет денег, когда надо оплатить неудачную ставку, вы просто не платите.

ХОД ИГРЫ

Первый этап начинает игрок с **жетоном первого игрока**. Он совершает ровно **1 действие**. Затем 1 действие совершает игрок слева от него, потом следующий и так далее. Ход передаётся по часовой стрелке.

Есть **4 возможных действия**. В свой ход игрок **должен** выбрать и совершить только одно из них.

1. Взять верхний **жетон ставки** из любой стопки. Жетон означает ставку на победу верблюда этого цвета на текущем этапе.

или

2. Положить на трассу свой **жетон пустыни**.

или

3. Взять 1 **жетон пирамиды** и передвинуть 1 верблюда (или группу верблюдов) с помощью пирамиды.

или

4. Сделать ставку на победителя ИЛИ проигравшего во всей гонке, положив 1 из своих **карт ставок** рубашкой вверх на соответствующее место на игровом поле.

1. ВЗЯТЬ 1 ЖЕТОН СТАВКИ

Возьмите верхний жетон ставки из любой стопки на поле и положите перед собой. Жетон означает ставку на победу верблюда этого цвета на текущем этапе (вы надеетесь, что он будет лидером в конце этого этапа). За время одного этапа можно взять сколько угодно жетонов ставок (даже несколько жетонов одного цвета). Главное, помните, что разрешено сделать не больше 1 действия за ход.



2. ПОЛОЖИТЬ НА ТРАССУ ЖЕТОН ПУСТЫНИ

Положите свой жетон пустыни на квадрат трассы, не занятый другими жетонами и верблюдами. Нельзя класть жетон на квадрат, соседний с тем, на котором уже лежит чей-нибудь жетон пустыни. Также нельзя класть жетон на самый первый квадрат трассы.

- Если ваш жетон пустыни уже находится на игровом поле, в свой ход вы можете переместить его на другой квадрат (следуя тем же правилам). Жетон пустыни можно выложить (или переложить) стороной оазиса или стороной миража вверх. От этого зависит, как жетон повлияет на верблюдов, которые остановятся на этом квадрате (подробности ниже).

Пример:

Жетон пустыни можно положить на один из двух свободных квадратов. Нельзя положить на квадрат, соседний с тем, на котором уже лежит жетон.



3. ВЗЯТЬ 1 ЖЕТОН ПИРАМИДЫ

Возьмите верхний жетон пирамиды из стопки на игровом поле и положите перед собой. После этого возьмите пирамиду, потрясите и высыпьте из неё один кубик.



Как пользоваться пирамидой

1	2	3	4
			
Потрясите пирамиду и поставьте вверх дном на твёрдую и плоскую поверхность стола.	Удерживая пирамиду, сдвиньте её заслонку. Откроется отверстие в вершине пирамиды, и на стол выпадет один кубик.	Сдвиньте заслонку обратно, чтобы отверстие закрылось. Важно: во время всех этих действий вершина пирамиды должна плотно прилегать к поверхности стола.	После того как закроете заслонку, поставьте пирамиду обратно в центр трассы.

Примечание: если кубик не выпал, переверните пирамиду, потрясите и повторите действия, описанные выше.

Выбросив кубик, переместите верблюда выпавшего цвета вперёд на столько квадратов, сколько указано на кубике: 1, 2 или 3.

Помните: если вы двигаете верблюда, который стал частью башни, он уносит на своём горбу всех, кто находится **сверху** (группа верблюдов ходит как единое целое).

Пример: на оранжевом кубике выпало 3. Оранжевый верблюд перемещается на 3 квадрата вперёд, унося на себе жёлтого.



Когда одна группа верблюдов приходит на квадрат, где есть другая группа, первая запрыгивает второй на горб.

Пример: белый кубик показывает 2. Белый верблюд передвигается на 2 квадрата вперёд и тащит на себе зелёного. На квадрате, где они заканчивают ход, уже стоит жёлтый верблюд. Белый и зелёный забираются ему на горб.



ЖЕТОНЫ ПУСТЫНИ

Если группа верблюдов заканчивает ход на квадрате, где лежит жетон пустыни, хозяин этого жетона тут же получает **1 египетский фунт** из банка. После этого — в зависимости от того, какой стороной лежит жетон пустыни, — верблюды должны сразу переместиться ещё на 1 квадрат вперёд или назад.

Если жетон повернут оазисом вверх, верблюды перемещаются на 1 квадрат вперёд. Если при этом они попадают на квадрат, занятый другими верблюдами, то забираются к ним **на горб**, как обычно.



Если жетон повернут миражом вверх, верблюды перемещаются на 1 квадрат назад. Если они при этом попадают в квадрат, занятый другими верблюдами, то становятся **под низ** башни.



В обоих случаях жетон пустыни остаётся на том же месте, где лежал (до очередного подсчёта результатов этапа).



Сделав ход верблюдом, положите соответствующий ему кубик на палатку того же цвета. Так всем будет понятно, какие кубики ещё остались в пирамиде.

Взятые жетоны пирамиды кладите перед собой. При следующем подсчёте результатов этапа вы получите по **1 египетскому фунту** за каждый жетон пирамиды, лежащий перед вами.



4. СДЕЛАТЬ СТАВКУ НА ПОБЕДИТЕЛЯ ИЛИ ПРОИГРАВШЕГО ВО ВСЕЙ ГОНКЕ



В свой ход вы можете сделать ставку на **победителя** гонки, то есть на верблюда, который, по вашему мнению, первым пересечёт финишную линию. Положите 1 из своих карт ставок (по цвету должна соответствовать верблюду, на которого вы решили поставить) на **место для ставок на победителя** рубашкой вверх.



Вместо этого можете сделать ставку на **проигравшего** (то есть на верблюда, который будет идти по трассе последним в тот момент, когда гонка завершится). Положите выбранную карту ставки на **место для ставок на проигравшего** рубашкой вверх.

- Если на выбранном вами месте уже лежат карты, просто кладите свою карту на них сверху.
- Выложенную карту нельзя забрать, даже если вы поняли, что выбрали не того верблюда. Но пока у вас есть карты на руке, вы можете в свой ход использовать любую из них, чтобы сделать ещё одну ставку на исход гонки.



❁❁❁❁❁ КОНЕЦ ЭТАПА ❁❁❁❁❁

Взяв последний жетон пирамиды с игрового поля, игрок отодвигает заслонку пирамиды, смотрит на результат последнего кубика и передвигает соответствующего ему верблюда. Далее, перед началом следующего хода игроки проводят **подсчёт результатов этапа**.

Первым делом передайте жетон первого игрока участнику, сидящему слева от того, кто брал последний жетон пирамиды (так вы не забудете, кто ходит следующим). Затем посмотрите, какой верблюд лидирует (дальше всех продвинулся по трассе). Если впереди всех идёт башня, лидером считается тот верблюд, который находится **сверху**.

Каждый игрок получает или теряет египетские фунты в соответствии с тем, какие жетоны лежат перед ним.

- Каждый игрок подсчитывает свой выигрыш и берёт соответствующую сумму из банка (или отдаёт в банк).

За каждый жетон ставки того же цвета, что и **лидирующий верблюд**, игрок получает столько египетских фунтов, сколько указано на жетоне в большом круге: 5, 3 или 2.



За каждый жетон ставки того же цвета, что и **верблюд, идущий вторым**, игрок получает 1 ЕФ.



За каждый жетон ставки того же цвета, что и **верблюд, идущий третьим, четвёртым или пятым**, игрок теряет 1 ЕФ.

За каждый жетон пирамиды игрок получает 1 ЕФ.



Пример:

В момент подсчёта результатов этапа лидирует зелёный верблюд. Жёлтый верблюд идёт вторым. Перед Мариной лежат следующие жетоны, которые дадут ей в сумме 9 египетских фунтов:



После того как все игроки возьмут из банка (или отдадут в банк) свои деньги по итогам подсчёта, верните все **жетоны пирамид** и **ставок** в соответствующие места на игровом поле (как в начале игры). Уберите с трассы все **жетоны пустыни** в запас владельцев. Наконец, положите все **5 кубиков** обратно в пирамиду. Участник, у которого в данный момент находится жетон первого игрока, начинает новый этап.

❁❁❁❁❁ КОНЕЦ ИГРЫ ❁❁❁❁❁

Как только первый верблюд пересечёт финишную черту, гонка немедленно заканчивается. Произведите в последний раз **подсчёт результатов этапа** (как описано слева).



После этого проводится финальный подсчёт результатов, поскольку в гонке определены победитель и проигравший. Сначала откройте карты, лежащие рубашкой вверх в **месте для ставок на победителя**. Помните: карту, лежащую внизу стопки, положили первой, верхнюю — последней. Переверните всю стопку лицевой стороной вверх, чтобы первая карта оказалась сверху, а последняя — снизу. Игроки получают или теряют деньги в зависимости от выложенных ими карт. Деньги приносят только карты, на которых изображён победивший верблюд: Игрок (если такой есть), первым положивший карту с победителем, получает 8 египетских фунтов из банка.

Игрок (если такой есть), вторым положивший карту с победителем, получает 5 ЕФ, третьим — 3 ЕФ, четвёртым — 2 ЕФ, пятым и далее — по 1 ЕФ.

Помните: это относится только к картам, на которых изображён **победитель гонки**. За каждую карту с любым другим верблюдом, выложенную в стопку, владелец карты отдаёт 1 ЕФ в банк.

После того как разобрались с победителем, таким же образом пройдите по стопке карт со **ставками на проигравшего**. Проигравший — верблюд, стоящий дальше всех от финишной линии на момент окончания игры (если последней идёт башня, проигравшим считается верблюд, стоящий внизу башни).

Пример:

В гонке победил зелёный верблюд, последнее место занял белый. На иллюстрации показано, сколько ЕФ должны получить (или отдать) игроки, сделавшие ставки:



Когда итоги гонки подведены, игроки подсчитывают свои деньги. Игрок, заработавший больше всего египетских фунтов, побеждает в игре. При ничьей претенденты делят победу.

СОЗДАТЕЛИ

Разработчик: Штеффен Боген | Иллюстрации и графика: Деннис Лохаузен
Текст правил и вёрстка: Альфред Виктор Шульц | Доработка правил: Нил Кроули
© 2014 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany
Все права защищены. | www.eggertspiele.de

Автор игры благодарит всех тестировщиков, которые вывели наших верблюдов к оазисам. Особая благодарность тем тестировщикам, чьи имена вырезаны на подножии пирамиды.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов | Руководство редакцией: Владимир Сергеев
Выпускающий редактор: Александр Киселев | Переводчик: Александр Гагинский
Редактор: Валентин Матюша | Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар
Корректор: Ольга Португалова | Вопросы издания игр: Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru)
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены | www.hobbyworld.ru

