

CAMEL

Assisti alla più pazza corsa di cammelli di tutti i tempi, dove le cose vanno sottosopra, con i cammelli che si impilano uno sopra l'altro e intere piramidi che vengono rovesciate.

Come membri dell'alta società egizia, vi radunerete nel deserto con un unico, semplice obiettivo: ottenere il maggior profitto possibile puntando sul cammello giusto come vincente di una tappa o anche dell'intera corsa. Tuttavia, in questa gara, non saranno solamente i più fortunati a cavarsela. Saper leggere le dinamiche della corsa e possedere un buon tempismo diventa cruciale al momento di piazzare una scommessa sui cammelli giusti e vincere.

COMPONENTI

1 Piramide

costituita da:

1 piramide esterna



1 piramide interna



1 croce



1 carrello



1 elastico giallastro



(le istruzioni di assemblaggio mostrano un elastico rosso per renderlo più visibile)

+2 elastici di riserva

1 Tabellone



5 Cammelli



5 Dadi



Ogni dado ha lo stesso colore di uno dei Cammelli e ha i valori **1**, **2** e **3**, ciascuno presente due volte.

40 carte Scommessa di Gara (5 per personaggio)

8 tessere Deserto (1 per personaggio)



15 tessere Scommessa di Tappa (3 per colore di Cammello)



5 tessere Piramide



50 monete Sterlina Egiziana

35 di valore 1 15 di valore 5

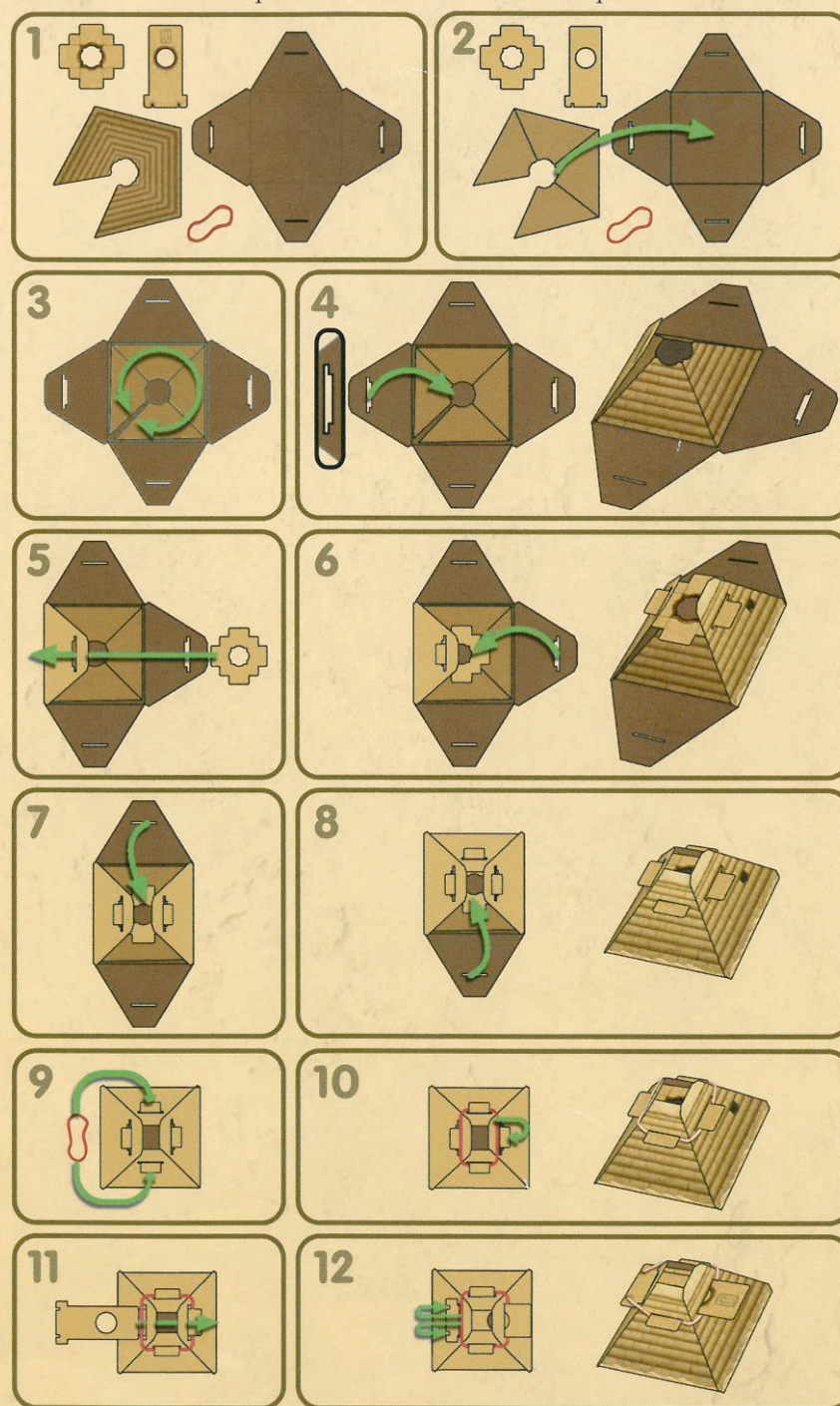
20 banconote Sterlina Egiziana

10 di valore 10 10 di valore 20

1 indicatore Giocatore Iniziale di Tappa



Prima della tua prima partita, stacca con attenzione tutti i pezzi di cartone dalla fustelle, quindi, assembla la Piramide in questo modo:



La Piramide, una volta assemblata, può essere riposta nella scatola verticalmente in un unico pezzo, senza doverla smontare.

SETUP

1. Piazza il **Tabellone** al centro del tavolo.

2. Impila le 5 tessere **Piramide** e piazzale sullo spazio corrispondente del Tabellone.

3. Dividi le tessere **Scommessa di Tappa** secondo i loro 5 colori. Quindi, forma una pila di 3 tessere per ogni colore in questo modo: la tessera da 2 monete in basso alla pila, quella da 3 monete al centro e la tessera di valore 5 monete in cima. Poi, piazza ogni pila sullo spazio relativo del Tabellone che riporta lo stesso colore.

4. Piazza ciascuno dei 5 **Cammelli** sulla tenda del proprio colore, accanto alle tessere **Scommessa di Tappa**.

5. Organizza le **monete** e le **banconote** delle **Sterline Egiziane** dividendole per valore. Quindi, mettile accanto al Tabellone come riserva comune.

6. Consegna ad ogni giocatore le 5 **carte Scommessa di Gara** di un personaggio e la **tessera Deserto** relativa. Rimetti nella scatola le carte e le tessere avanzate. Ogni giocatore tiene la propria mano di cinque carte nascosta agli altri giocatori e mette la propria tessera **Deserto** davanti a sé.

7. Dai ad ogni giocatore un capitale iniziale di 3 **Sterline Egiziane** che piazza davanti a sé.

8. Consegna l'indicatore **Giocatore Iniziale di Tappa** al più giovane.

9. Ora, il giocatore più giovane stabilisce le posizioni iniziali dei Cammelli prendendo i 5 **Dadi** e lanciandoli insieme. Così, prende i 5 Cammelli dalle loro tende e li mette ciascuno su uno specifico spazio del Circuito: ogni Cammello il cui Dado riporta un **1** come risultato, deve essere posizionato sullo spazio 1 del Circuito (quello con la bandiera 1). Ogni Cammello il cui Dado riporta un **2** va messo sullo spazio 2, mentre quelli che hanno **3** come risultato vanno sullo spazio 3. Infine, mette uno sopra l'altro i Cammelli che si trovano sullo stesso spazio (non è importante in quale ordine, può scegliere liberamente).

Esempio:

Gabriele ottiene con i dadi: Egli impila sullo spazio 1 i Cammelli verde, giallo e arancione (come vuole). Poi, sovrappone sullo spazio 3 i Cammelli blu e bianco (ancora in qualsiasi ordine).



Successivamente, mette i 5 Dadi all'interno della **Piramide** costruita, spingendo il carrello verso la Piramide (in direzione della freccia) e lasciando cadere i Dadi, uno dopo l'altro, dentro il foro sulla sommità della Piramide. Una volta riempita, la Piramide viene messa nel suo spazio al centro del Circuito.

Il movimento dei Cammelli

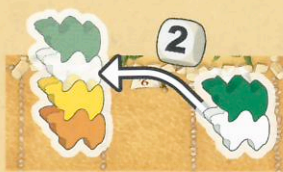
I Cammelli si muovono in senso orario intorno al Circuito. Durante la partita, i giocatori muovono i Cammelli utilizzando la Piramide. Quando un giocatore rovescia la Piramide e spinge il carrello, egli rivela 1 Dado colorato. Così, dovrà muovere il Cammello dello stesso colore di un numero di spazi pari al risultato mostrato dal Dado.

Pila di Cammelli: i Cammelli che si trovano sullo stesso spazio vengono sempre sovrapposti a formare una **pila di Cammelli**. Se viene mosso un Cammello che è parte di una pila, allora **tutti** i Cammelli che siedono **sopra** di esso vengono spostati insieme. Eventuali Cammelli presenti al di sotto del Cammello spostato rimangono dove sono.

Unità Cammello: dal momento che vengono mossi sia singoli Cammelli che delle pile, usiamo il termine **unità Cammello** sia che si parli di un singolo Cammello che di una pila. Se un'unità Cammello termina il suo movimento su uno spazio già occupato da un'altra unità, allora essa salta in cima a quell'unità.

Importante: ai fini della classifica, un Cammello che siede sopra un altro è sempre considerato in **vantaggio** rispetto al Cammello sopra il quale è seduto.

(Una descrizione dettagliata su come usare la Piramide e muovere i Cammelli è alla pagina seguente).



PANORAMICA

Le Tappe

La gara è composta da alcune Tappe. Una Tappa termina quando l'ultimo dei 5 Dadi viene fatto uscire dalla Piramide e il relativo Cammello viene mosso. Subito dopo la fine di una Tappa si procede al calcolo del **Punteggio di Tappa**, dove i giocatori ricevono o perdono denaro a seconda delle tessere che hanno preso durante la Tappa. Quindi, tutte le tessere vengono rimesse al loro posto, i 5 dadi vengono rimessi nella Piramide e si prosegue con una nuova Tappa.

Fine del gioco

La partita termina nel momento in cui un Cammello taglia il traguardo. Quindi, si procede con un ultimo calcolo di Punteggio di Tappa e poi con il calcolo del Punteggio Finale basato sul **Cammello che ha vinto la corsa** e il **Cammello ultimo classificato**.



Denaro

- La valuta del gioco è la Sterlina Egiziana (da ora in poi chiamata anche **SE**).
- Il denaro che hai accumulato deve essere tenuto pubblico, davanti a te. Però, puoi organizzarlo in delle pile in qualsiasi modo preferisci.
- Per tutta la durata della corsa, nessun giocatore può essere obbligato a svelare l'esatta quantità di denaro in suo possesso.
- In un qualsiasi momento durante la partita, puoi scambiare il denaro con la riserva per ottenere tagli diversi di pari valore (per esempio, puoi scambiare cinque monete da 1 Sterlina con una moneta da 5 Sterline, e così via).
- Nessun giocatore può indebitarsi ed avere meno di 0 SE. Questo significa che, se non hai abbastanza denaro per pagare una scommessa persa, sei perdonato e sollevato dal doverlo fare.

GIOCARE UNA PARTITA

Il giocatore in possesso dell'**indicatore Giocatore Iniziale di Tappa** comincia la prima Tappa (e, quindi, la partita) svolgendo **1 azione**. Poi, il giocatore alla sua sinistra svolge 1 azione, seguito dal giocatore successivo e così via, procedendo in senso orario. Nel gioco sono presenti 4 possibili azioni differenti. Durante il tuo turno, **devi** scegliere e svolgere **1 sola** di queste azioni.

1. Prendi la **tessera Scommessa di Tappa** in cima ad una delle pile (punti su quel colore per questa Tappa).

oppure

2. Piazza la tua **tessera Deserto** sul Circuito.

oppure

3. Prendi 1 **tessera Piramide** e poi muovi 1 Cammello utilizzando la Piramide.

oppure

4. Scommetti sul vincente della corsa OPPURE sull'ultimo classificato piazzando a faccia in giù 1 delle tue **carte Scommessa di Gara** sull'appropriato spazio.

1. Prendi 1 Scommessa di Tappa

Prendi la **tessera Scommessa di Tappa** in cima ad una delle pile sul Tabellone e mettila davanti a te. Così facendo, stai scommettendo sul Cammello di quel colore (cioè su quello che speri si troverà in testa alla fine della **Tappa** in corso).

- Non c'è limite al numero di tessere Scommessa di Tappa che puoi collezionare durante una Tappa. Oltre che di colore diverso, puoi anche avere più tessere dello stesso colore disposte di fronte a te.



2. Piazza la tua tessera Deserto

Piazza la tua tessera Deserto su uno **spazio vuoto** del Circuito (sul quale non vi siano né Cammelli, né un'altra tessera Deserto). In ogni caso, **non** ti è permesso piazzarla su uno spazio **adiacente** ad uno dove è già presente una tessera Deserto. Inoltre, non puoi mai piazzare la tua tessera Deserto sullo spazio 1 del Circuito.

- Se la tua tessera Deserto si trova già sul Tabellone, puoi usare questa azione per spostarla su un altro spazio (seguendo le stesse regole).

Ogni volta che piazza (o sposti) la tua tessera Deserto, puoi decidere se posizionarla in modo che sia visibile il **lato Oasi** o il **lato Miraggio**. A seconda del lato scelto, la tessera Deserto influenzerà in modo diverso il movimento dei Cammelli che vi si fermeranno sopra (vedi in basso nella pagina per i dettagli).

Esempio:

La tessera Deserto può essere posizionata su un qualsiasi spazio vuoto che non sia adiacente ad un altro Deserto.



3. Prendi 1 tessera Piramide

Prendi la **tessera Piramide** in cima alla pila sul Tabellone e mettila davanti a te. Quindi, prendi la Piramide e agitala a fondo. Poi, fai uscire un Dado da essa e rivelalo a tutti i giocatori.

Come usare la Piramide

1

Dopo aver agitato la Piramide, piazzala **capovolta** sopra il suo spazio o su un punto del tavolo liscio e rigido.

2

Tieni fermamente la Piramide e spingi il carrello verso di essa. In questo modo si aprirà il foro attraverso il quale un Dado cadrà sul tavolo.

3

Aspetta un momento. Poi, rilascia il carrello (si chiude il foro). **Importante:** la parte superiore della Piramide deve rimanere aderente al tavolo durante tutte queste fasi.

4

Dopo che hai lasciato il carrello, solleva la Piramide e rimettila **in piedi**. Poi, posizionala nuovamente sul suo spazio al centro del Circuito.

Nota: nel caso in cui non uscisse alcun Dado, gira di nuovo la Piramide e agitala una seconda volta; quindi, ripeti i passaggi descritti sopra.

Dopo aver rivelato il Dado, muovi il Cammello dello stesso colore di tanti spazi in avanti quanti indicati dal valore del Dado: 1, 2 o 3 spazi.

Ricorda: se muovi un Cammello facente parte di una pila, esso porta con sé **tutti** i Cammelli che siedono **sopra di lui** (e forma con essi un'unità Cammello).

Esempio:

il Dado arancione viene rivelato e mostra il numero 3. Così il Cammello arancione viene mosso in avanti di 3 spazi, portando con sé il Cammello giallo.



Se un'unità Cammello termina il suo movimento su uno spazio dove si trova già un'altra unità Cammello, l'unità appena mossa salta **sopra** quella già presente nello spazio.

Esempio:

viene estratto il Dado bianco e mostra un 2. Il Cammello bianco muove di 2 spazi in avanti portando sopra di sé quello verde. Dato che il Cammello giallo è già nello spazio dove l'unità si ferma, il bianco e il verde saltano sopra il giallo come unità.



Tessere Deserto

Se un'unità Cammello termina il proprio movimento su uno spazio occupato da una tessera Deserto, il proprietario di quella tessera riceve subito **1 Sterlina Egiziana** dalla riserva. Poi, a seconda del lato mostrato della tessera, l'unità Cammello viene subito mossa di 1 spazio aggiuntivo in avanti o di 1 spazio indietro.



Se la tessera mostra il lato **Oasi**, l'unità Cammello muove di 1 spazio **in avanti**. Se, così, finisce su uno spazio dove vi è un'altra unità Cammello, allora essa salta **sopra** quell'unità come di consueto.



Se la tessera mostra il lato **Miraggio**, l'unità Cammello muove **indietro** di 1 spazio. Se, così, si ferma su uno spazio dove si trova già un'unità Cammello, l'unità mossa viene posta **sotto** quell'unità.



In entrambi i casi, la tessera Deserto rimane al suo posto (almeno fino al prossimo calcolo del punteggio di Tappa).



Dopo aver mosso il corretto Cammello, piazza il Dado appena rivelato sulla tenda dello stesso colore. In questo modo, tutti quanti possono tener traccia facilmente di quali Dadi sono già stati estratti dalla Piramide.

Tieni tutte le tessere Piramide acquisite distese davanti a te. Nel prossimo **calcolo del punteggio di Tappa**, riceverai **1 Sterlina Egiziana** per ogni tessera Piramide che hai preso durante la Tappa.



4. Scommetti sul vincente della corsa o sull'ultimo classificato



Come tua azione, puoi puntare sul vincitore dell'intera corsa, cioè puoi segretamente scommettere sul Cammello che credi taglierà il traguardo per primo alla fine della partita: scegli segretamente 1 delle tue carte Scommessa di Gara (del colore del Cammello che pensi vincerà) e mettila a faccia in giù sullo **spazio Scommessa del vincente della corsa**.



Potresti anche voler scommettere sul **perdente assoluto** (cioè sul Cammello che credi arriverà ultimo alla fine della corsa), scegliendo segretamente 1 delle tue carte Scommessa di Gara e mettendola coperta sullo **spazio Scommessa per l'ultimo classificato**.

- Se ci sono già delle carte sullo spazio Scommessa di tua scelta, poni la tua carta semplicemente sopra quelle già presenti.
- Una volta piazzata, la carta deve rimanere dov'è, anche se successivamente dovessi renderti conto di aver puntato sul Cammello sbagliato. Comunque, fintanto che hai carte in mano, puoi sempre scegliere come tua azione di piazzarne 1 su uno dei due spazi Scommessa.



FINE DI UNA TAPPA

Quando un giocatore prende l'ultima tessera Piramide dal Tabellone, egli prima estrae l'ultimo Dado dalla Piramide e muove il rispettivo Cammello come sempre, e poi, prima che il giocatore successivo cominci il suo turno, viene effettuato un **calcolo del punteggio di Tappa** per tutti i giocatori: per prima cosa, consegna l'indicatore Giocatore Iniziale alla persona seduta alla sinistra di colui che ha appena preso l'ultima tessera Piramide (così da ricordare chi comincerà la prossima Tappa). Quindi, controlla quale Cammello è in testa alla corsa (cioè sullo spazio più avanti del Circuito). Se al comando si trova una pila di Cammelli, quello in testa è il Cammello che si trova **in cima** alla pila. Adesso, ogni giocatore ottiene o perde Sterline Egiziane a seconda delle tessere Piramide e di quelle Scommessa di Tappa in suo possesso.

- Ogni giocatore calcola il proprio totale e prende (o paga) il dovuto dalla riserva.

Per ogni tessera Scommessa di Tappa corrispondente al **Cammello al comando**, ottieni il numero di SE stampato in grande sulla tessera: 5, 3, o 2.



Per ogni tessera Scommessa di Tappa corrispondente al **Cammello al secondo posto**, ottieni 1 Sterlina Egiziana.



Per ogni tessera Scommessa di Tappa relativa a qualsiasi altro Cammello (al 3°, 4° o 5° posto), devi pagare 1 Sterlina Egiziana.



Per ogni tessera Piramide posseduta, ottieni 1 Sterlina Egiziana.

Esempio:

Durante il calcolo del Punteggio di Tappa, il Cammello verde si trova in testa. Quello giallo è in seconda posizione. Gabriele ha davanti a sé le seguenti tessere, che gli fanno guadagnare 9 SE in totale:



Dopo che tutti i giocatori hanno preso (o pagato) il denaro dovuto, rimetti tutte le **tessere Scommessa di Tappa** e tutte le **tessere Piramide** sugli spazi relativi del Tabellone (nello stesso modo del setup). Quindi, rimuovi dal Tabellone tutte le **tessere Deserto** eventualmente presenti e restituiscile ai rispettivi proprietari. Infine, prendi i 5 **Dadi** dalle tende e rimettili nella Piramide.

A questo punto, chi ha l'indicatore Giocatore Iniziale di Tappa comincia la nuova Tappa.

FINE DELLA PARTITA

Non appena la prima unità Cammello attraversa il traguardo, la gara finisce immediatamente. Ora, svolgi un'ultima volta un calcolo del Punteggio di Tappa (come descritto sulla sinistra).



Dopo quest'ultimo calcolo del Punteggio di Tappa, si procede con il calcolo del Punteggio Finale guardando chi ha vinto la corsa e chi è arrivato ultimo. Per far questo, prendi il mazzo di carte a faccia in giù che si trova sullo **spazio Scommessa per il vincente della corsa**. Ricorda: la carta in fondo al mazzo è la prima che è stata piazzata, mentre quella in cima è l'ultima. Gira l'intero mazzo a faccia in su, così che adesso la carta che è stata piazzata per prima si trova a faccia in su in cima al mazzo, mentre l'ultima è in fondo. Ora, i giocatori ottengono o perdono SE a seconda delle carte che hanno piazzato. Comincia dall'alto del mazzo a faccia in su e prosegui carta dopo carta. Solo le carte che mostrano il Cammello che ha vinto la corsa faranno ottenere denaro: il giocatore (se presente) che ha messo per primo la carta con raffigurato il Cammello che ha vinto la corsa, riceve 8 SE dalla riserva. Il giocatore (se presente) che ha messo la seconda carta con raffigurato il Cammello vincente, riceve 5 SE, il terzo 3 SE, il quarto 2 SE, tutti gli altri 1 SE. Ricorda: questo si applica solo alle carte che mostrano il **vincitore finale**. Per ogni carta nel mazzo che mostra un qualsiasi altro Cammello diverso dal vincitore, il proprietario di quella carta deve pagare 1 SE alla riserva.

Dopo aver scorso tutto il mazzo per il vincitore finale, fai lo stesso con il mazzo per il Cammello **ultimo classificato**, cioè quello più indietro sul Circuito (nel caso di una pila, il perdente è il Cammello che si trova in fondo alla stessa).

Esempio:

il Cammello verde ha vinto la corsa, il bianco è arrivato ultimo. I mazzi sugli spazi Scommessa danno ai proprietari delle rispettive carte tanti SE come di seguito:



Dopo il Punteggio Finale, tutti i giocatori contano il proprio denaro: vince la partita chi possiede il maggior numero di Sterline Egiziane. In caso di pareggio, la vittoria è condivisa.



www.eggertspiele.de

CREDITI

www.uplayedizioni.com

Autore: Steffen Bogen | Illustrazioni e grafica: Dennis Lohausen

Regolamento e layout: Alfred Viktor Schulz | Revisione regole: Neil Crowley

Copyright: © 2014, eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany | All rights reserved

Edizione italiana: © 2014, uplay.it edizioni, della DXP S.N.C., IT01936340502, Via Tosco Romagnola, 2585, 56021, Cascina (PI), Italy

Traduzione, adattamento e impaginazione: Giovanni Messina | Revisione: Francesco Messina, Salvatore Messina, Roberta Ascrizzi, Scilla Vitolo



SB vuole ringraziare tutti i tester che hanno condotto i Cammelli alle loro oasi. Un ringraziamento speciale va a coloro i cui nomi sono impressi ai piedi della Piramide.