

CAMEL

DE STAPEL GEKKE KAMELENRACE



We zijn getuigen van de gekste kamelelrace ooit. De dieren springen onderweg op en van elkaar. Complete piramides staan plotseling ondersteboven. Houd jij je hoofd koel in het heetst van de woestijn?

Als leden van de Egyptische adel verzamelen de spelers zich in de woestijn met één simpel doel, het verdienen van zoveel mogelijk geld. Daartoe proberen ze te gokken welke kameel een etappe of zelfs de hele race wint. Geluk is hier echter niet de enige factor. Wie de dynamiek van de wedstrijd goed leest en gevoel voor timing heeft, maakt een goede kans om de overwinning te behalen.

INHOUD

1 piramide bestaande uit:

buitenkant

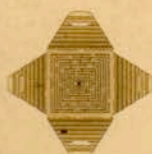
binnenkant

1 kruis

1 elastiekje (hiernaast voor de duidelijkheid in rood afgebeeld)

1 schuif

+2 reserve-elastiekjes



1 speelbord

parcours

finish

Veld voor de piramide



Biedveld om op winnaar van de race te wedden

Veld voor de piramidetegels

Biedveld om op verliezer van de race te wedden

5 kamelen



5 dobbelstenen



Elke dobbelsteen correspondeert met de kleur van een kameel en toont tweemaal de waarden 1, 2 en 3.

40 racetickets (5 per karakter)

8 woestijntegels (1 per karakter)

voorkant

achterkant



karakter



fata morganakant



oasekant

15 etappetickets (3 per kameel)



5 piramidetegels



1 startspelerfiche



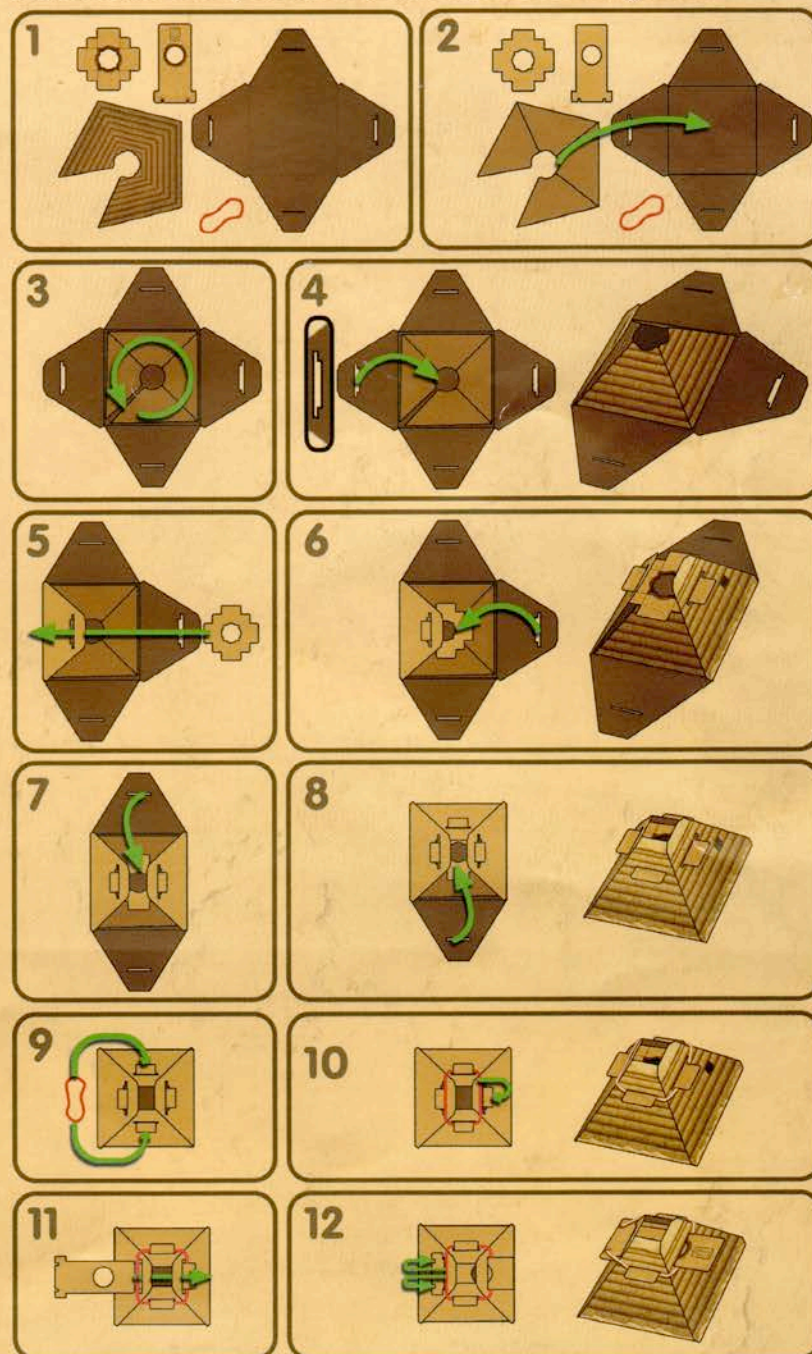
50 munten (Egyptische ponden)

35 x waarde 1 15 x waarde 5

20 bankbiljetten (Egyptische ponden)

10 x waarde 10 10 x waarde 20

Druk voor het eerste spel de kartonnen onderdelen uit de stanstableaus. Zet de piramide in elkaar zoals hieronder afgebeeld.



De piramide hoeft maar één keer in elkaar gezet te worden. Hij past daarna in de doos.

VOORBEREIDING

1. Leg het speelbord op tafel.

2. Leg de 5 piramidetegels als stapel op het daarvoor bedoelde veld op het speelbord.

3. Sorteer de 15 etappetickets op kleur. Leg de 3 tegels van een kleur op de volgende manier op het daarvoor bedoelde veld van dezelfde kleur op het speelbord: de tegel met waarde 2 onderaan, die met waarde 3 erop en die met waarde 5 bovenop.

4. Zet de 5 kamelen op de tenten van hun kleur naast de etappetickets.

5. Sorteer de munten en bankbiljetten (Egyptische ponden) op waarde en leg deze als bank naast het speelbord.

6. Iedere speler krijgt de 5 racetickets en de woestijntegel van 1 karakter. Hij legt de woestijntegel open voor zich op tafel en de tickets in zijn hand (verborgen voor de andere spelers). Doe overgebleven racetickets en woestijntegels in de doos.

7. Iedere speler krijgt een startkapitaal van 3 Egyptische ponden.

8. De jongste speler krijgt het startspelerfiche.

9. De jongste speler bepaalt nu de startposities van de kamelen. Hij werpt de 5 dobbelstenen. Daarna zet hij de 5 kamelen op het parcours, afhankelijk van het resultaat van de dobbelsteen met de corresponderende kleur. Een kameel waarvoor 1 is geworpen, start op veld 1, die met een worp van 2 start op veld 2 en een kameel met een worp van 3 begint op veld 3. De jongste speler stapelt kamelen die op hetzelfde veld beginnen op elkaar (het is niet van belang in welke volgorde).

Voorbeeld: de speler dobbelt dit: 1 1 1 3 3

Hij stapelt de groene, gele en oranje kameel op elkaar en zet deze op veld 1. Hij zet de blauwe en de witte op elkaar gestapeld op veld 3.

Doe nu de 5 dobbelstenen één voor één in de piramide (schuif indrukken). Zet de piramide op het daarvoor bedoelde veld op het speelbord.

KORT SPELOVERZICHT

Hoe rennen kamelen?

Kamelen rennen met de klok mee over het parcours. Tijdens het spel verplaatsen de spelers de kamelen met behulp van de piramide. Als een speler de piramide omkeert en de schuif indrukt, verschijnt

er 1 dobbelsteen. Hij moet de kameel van de corresponderende kleur het door de dobbelsteen aangegeven aantal velden vooruitzetten.

Kamelenstapel: kamelen die op hetzelfde veld staan, vormen altijd een stapel. Een kameel die onderdeel is van zo'n stapel en verplaatst wordt, draagt alle kamelen die op hem zitten mee. Kamelen onder hem blijven op het veld staan.

Kameleneenheid: voor de duidelijkheid introduceren we de term "kameleneenheid". Een kameleneenheid bestaat uit een alleenstaande kameel of een stapel kamelen op 1 veld. Eindigt een kameleneenheid op een veld met een andere kameleneenheid, dan springt deze erbovenop.

Belangrijk: in alle situaties waar de posities van kamelen van belang zijn, wordt de volgorde van kamelen op 1 veld bepaald door hun locatie in de stapel. De kameel bovenop leidt, gevolgd door die er direct onder, enzovoort. (Zie de volgende pagina voor een gedetailleerde uitleg van het verplaatsen van kamelen en het werpen van de piramide.)

De etappes

De race bestaat uit meerdere etappes. Een etappe eindigt nadat de laatste van 5 dobbelstenen uit de piramide is gekomen en de corresponderende kameel is verplaatst. Aan het einde van elke etappe vindt er een puntentelling plaats, waarin de spelers geld winnen of verliezen op basis van de tegels die ze tijdens de etappe hebben gepakt. Daarna start een nieuwe etappe met het terugleggen van de tegels op het speelbord en de 5 dobbelstenen in de piramide.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de eerste kameel de finish passeert. Daarna volgt er een laatste etappetelling en een eindtelling op basis van de kamelen die uiteindelijk eerste en laatste zijn geworden.

Geld

- De geldeenheid in dit spel is Egyptische pond (vanaf nu ook afgekort tot pond).
- Een speler moet al het geld dat hij heeft voor zich op tafel leggen, maar hij mag het naar believen stapelen.
- Een speler is nooit verplicht om te melden hoeveel geld hij heeft.
- Een speler mag zijn geld op elk moment met de bank wisselen.
- Een speler kan nooit minder dan 0 ponden hebben. Dat betekent dat als hij moet betalen en het geld niet heeft, hij van betaling is vrijgesteld.

SPELVERLOOP

De speler met het startfiche begint een etappe. Hij moet 1 actie uitvoeren. Daarna moet de speler links van hem 1 actie uitvoeren, enzovoort. Het spel gaat op deze manier verder totdat de etappe is afgelopen. Spelers komen in een etappe meermaals aan de beurt. Er zijn 4 mogelijke acties:

1. De speler neemt het bovenste etappeticket van een stapel naar keuze (waarmee hij wedt dat de betreffende kameel aan het einde van de huidige etappe aan de leiding gaat).

of

2. De speler legt zijn woestijntegel op een leeg veld van het parcours (zonder kamelen of andere woestijntegels).

of

3. De speler neemt 1 piramidetegel en verplaatst een kameel met behulp van de piramide.

of

4. Hij wedt op de kameel die uiteindelijk de race wint of laatste wordt. Daartoe legt hij 1 van zijn racetickets gedekt op het daarvoor bedoelde biedveld.

1. Neem 1 etappeticket

De speler neemt het bovenste etappeticket van een stapel naar keuze en legt het open voor zich neer. Daarmee wedt hij dat de betreffende kameel aan het einde van de huidige etappe aan de leiding gaat.

- Er is geen beperking aan het aantal (en de kleur van) etappetickets dat een speler voor zich mag hebben.



2. Leg de woestijntegel

De speler legt zijn woestijntegel op een leeg veld van het parcours (zonder kamelen of andere woestijntegels). Het is niet toegestaan om een woestijntegel op veld 1 van het parcours te leggen of op een veld grenzend aan een andere woestijntegel.

- Ligt de woestijntegel van een speler al op het speelbord, dan mag hij deze actie gebruiken om zijn woestijntegel volgens dezelfde spelregels te verplaatsen.

Een speler die zijn woestijntegel legt (of verplaatst), mag kiezen of hij deze met de oase- of de fata morganakant naar boven legt. De kant die boven ligt, bepaalt wat er gebeurt met een kameleneenheid die op deze tegel eindigt (zie onder voor details).

Voorbeeld: de speler mag zijn woestijntegel op een leeg veld leggen dat niet aan een andere woestijntegel grenst.



3. Neem 1 piramidetegel

De speler neemt de bovenste piramidetegel van de stapel en legt deze voor zich neer. Hij schudt direct de piramide en laat er 1 dobbelsteen uit vallen.



Hoe werkt de piramide?



1
Zet de piramide na het schudden ondersteboven op tafel voor je.



2
Houd de piramide vast en druk de schuif in. Daardoor opent de piramide zich en valt er een dobbelsteen uit.



3
Wacht een paar seconden en laat de schuif weer terugkomen (waardoor het gat weer sluit).

Belangrijk: de top van de piramide moet gedurende deze 3 stappen contact met de tafel houden.



4
Til de piramide daarna recht omhoog en zet deze terug op het daarvoor bedoelde veld op het speelbord.

Opmerking: valt er geen dobbelsteen uit de piramide, schud deze dan opnieuw en herhaal bovenstaande stappen.

De speler verplaatst de kameel in de kleur van de geworpen dobbelsteen zoveel velden vooruit als de dobbelsteen aangeeft (1, 2 of 3 velden).

Voorbeeld: de oranje dobbelsteen valt uit de piramide en toont een '3'. De oranje kameel rent 3 velden vooruit en draagt de gele kameel mee.



Onthoud: als de speler een kameel verplaatst die onderdeel van een kamelenstapel is, draagt deze alle kamelen die op hem zitten met zich mee (en vormt zo een kameleneenheid).

Eindigt een kameleneenheid zijn verplaatsing op een veld met een andere kameleneenheid, dan springt deze er bovenop.

Voorbeeld: de witte dobbelsteen valt uit de piramide en toont een '2'. De speler zet de witte kameel 2 velden vooruit (hij draagt de groene mee). Omdat de gele kameel al op het betreffende veld staat, zet de speler de witte en de groene kamelen op de gele. Nu vormen de 3 kamelen een nieuwe kameleneenheid.



Woestijntegels

Eindigt een kameleneenheid zijn verplaatsing op een veld met een woestijntegel, dan ontvangt de eigenaar van de tegel direct 1 Egyptische pond van de bank. Afhankelijk van de kant van de tegel die zichtbaar is, moet de speler de kameleneenheid direct nog een veld (vooruit of achteruit) zetten:



Ligt de oasekant van de tegel naar boven, dan rent de kameleneenheid 1 veld vooruit.

Eindigt deze daarbij op een veld met een andere kameleneenheid, dan springt hij er zoals gebruikelijk bovenop.



Ligt de fata morganakant van de tegel naar boven, dan gaat de kameleneenheid 1 veld achteruit. Eindigt deze daarbij op een veld met een andere kameleneenheid, dan kruipt hij er bij uitzondering onder.



Laat de woestijntegel in beide gevallen op het speelbord liggen.



Leg de geworpen dobbelsteen na de verplaatsing op de tent in de corresponderende kleur. Zo kunnen alle spelers goed zien welke dobbelstenen niet meer in de piramide zitten.

De speler bewaart de ontvangen piramidetegel voor zich op tafel. Hij krijgt er bij de eerstvolgende etappetelling 1 pond voor.



4. Wedden op de winnaar en verliezer van de race



De speler wedt in het geheim op een kameel waarvan hij denkt dat deze uiteindelijk de race wint of laatste wordt. Hij kiest 1 van zijn racetickets en legt deze gedekt op één van de 2 daarvoor bedoelde biedvelden. Wil de speler wedden op de kameel die de race wint, dan legt hij het betreffende raceticket op het biedveld voor de winnaar van de race.



Wil hij wedden op de kameel die laatste wordt, dan legt hij het betreffende raceticket op het biedveld voor de verliezer van de race.

Liggen er al racetickets op het gekozen biedveld, dan legt de speler zijn ticket erbovenop.

Een speler mag gespeelde racetickets later in het spel niet terugnemen, ook niet als hij zich realiseert dat hij op de verkeerde kameel heeft gewed. Zolang een speler echter racetickets heeft, mag hij deze actie kiezen om er 1 van te spelen (hij mag dus racetickets van meerdere kamelen op een biedveld hebben).



EINDE VAN EEN ETAPPE

Een etappe eindigt nadat een speler de laatste piramidetegel heeft genomen en op basis van de laatste dobbelsteen de bijbehorende kameel heeft verplaatst. Nu volgt er direct een puntentelling:

- Geef eerst het startspelerfiche aan de speler links van degene die de laatste piramidetegel heeft genomen. Deze begint na de puntentelling de volgende etappe.
- De kameel die het verst op het parcours gevorderd is, gaat aan de leiding. De kameel die daar direct op volgt, ligt op de tweede plaats. In het geval van een kamelenstapel, ligt een bovenliggende kameel voor op een kameel eronder.
- Iedere speler ontvangt nu ponden op basis van de etappetickets en piramidetegels die voor hem liggen:

Een speler krijgt voor elk etappeticket dat hij van de leidende kameel heeft het op de tegel aangegeven bedrag (5, 3 of 2 pond).

Een speler krijgt 1 pond voor elk etappeticket dat hij heeft van de kameel op de tweede plaats.

Een speler verliest 1 pond voor elk etappeticket van een andere kameel.

Een speler krijgt 1 pond voor elk van zijn piramidetegels.

Voorbeeld: bij een puntentelling gaat de groene kameel aan de leiding. De gele kameel is tweede. Marianne heeft de volgende etappetickets en krijgt in totaal 9 pond:



Nadat alle spelers hun geld hebben ontvangen (of betaald), leggen ze alle etappetickets en piramidetegels terug op de daarvoor bedoelde velden op het speelbord (als in de Voorbereiding). Verwijder eventuele woestijntegels van het speelbord en geef deze terug aan de eigenaars. Doe de 5 dobbelstenen terug in de piramide.

De speler met het startfiche begint nu de nieuwe etappe.

EINDE VAN HET SPEL

De race eindigt direct als de eerste kameleneenheid de finish passeert. De spelers voeren nu nog eenmaal een etappepuntentelling uit (zoals links beschreven). Daarna volgt de eindtelling:

Draai de stapel racetickets op het biedveld voor de winnaar van de race om. Daardoor ligt de eerstgespeelde kaart bovenaan. De spelers winnen of verliezen nu geld op basis van de gespeelde tickets. Uitsluitend tickets die de winnende kameel laten zien, kunnen geld opleveren:

De speler die als eerste het raceticket met de winnende kameel heeft gespeeld, krijgt 8 pond. De speler die als tweede het raceticket met de winnende kameel heeft gespeeld, krijgt 5 pond, de derde speler 3 pond, de vierde 2 pond en alle andere 1 pond. **Ter herinnering:** dit geldt uitsluitend voor racetickets met de winnende kameel!

Een speler betaalt 1 pond voor elk raceticket met een andere kameel dat hij heeft gespeeld.

Nadat bovenstaande is afgehandeld, doen de spelers hetzelfde met het biedveld voor de verliezer van de race (de kameel die het minst ver op het parcours is gevorderd, in het geval van een kamelenstapel de kameel die onderaan de stapel staat).

Voorbeeld: de groene kameel heeft de race gewonnen, de witte is laatste. De stapels racetickets geven de eigenaars als volgt geld:



Na de eindtelling telt iedere speler zijn geld. De speler met de meeste ponden wint.



© 2014 Eggertspiele GmbH & Co. KG

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice:

0900 - 999 0000

klantenservice@999games.nl

Alle rechten voorbehouden

Made in Germany

Auteur: Steffen Bogen

Illustraties: Dennis Lohausen

3D-beeld: Andreas Resch

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.