

Camel Cup

Przebiegłe Wielbłądy

ELEMENTY GRY

1 PŁANSZA Z OLBZYMIAŁĄ TRÓJWYMIAROWĄ PALMĄ

20 KAFELKÓW TYPOWANIA
(po 4 w każdym kolorze)



5 KAFELKÓW PIRAMIDY



80 MONET

50 o wartości 1 oraz 30 o wartości 5



40 KART TYPOWANIA

(po pięć dla każdego gracza)



Awers



Rewers

8 KAFELKÓW WIDOWNI

(po 1 dla każdego gracza)



Strona „dopingu”



Strona „wygwizdania”

8 KART SOJUSZU

(po jednej dla każdego gracza)



Strona „dostępności”



Strona „sojuszu”

5 WIELBŁADÓW



5 KOLOROWYCH KOSTEK



Każda z kostek odpowiada dokładnie jednemu wielbłądowi.
Na każdej z nich widnieją dwukrotnie cyfry 1, 2 i 3

2 SZALONE WIELBŁĄDY



1 SZARA KOSTKA



Na szarej kostce widnieją cyfry 1, 2 i 3 w kolorze białym
oraz cyfry 1, 2 i 3 w kolorze czarnym.

1 ZNACZNIK GRACZA

ROZPOCZYNAJĄCEGO ETAP



1 PIRAMIDA

Do biegu, gotowi... GARB!

Trwa szalony wyścig wielbłądów. Kopyta dymią!
Biegną garb w garb, łeb w łeb! Arabski szejk
ściągnął do Egiptu najszybsze wielbłądy świata.
Bardzo biegłe w bieganiu i przebiegłe w wyprzedzaniu.




Zasiądź w łożu tych niesamowitych zawodów
i kibicuj. Który wielbłąd jest Twoim faworytem?
Który okaże się „czarnym wielbłądem” wyścigu?
Obserwuj, typuj zwycięzcę oraz przegranego.
Daj się ponieść emocjom, ale bądź czujny,
to bardzo przebiegłe wielbłądy.
Jeżeli wykazesz się najlepszą intuicją,
szejk wypłaci Ci bajeczną nagrodę!



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Rozłóż **planszę** na środku stołu.

2. Podziel **kafelki typowania** według kolorów. Następnie poukładaj kafelki każdego koloru w stosy w następującej kolejności:

- oba kafelki z monetą o wartości  na dole
- kafelek z monetą o wartości  w środku
- kafelek z monetą o wartości  na górze

Rozłóż stosy na planszy na odpowiednich polach.

3. Ułóż stos z 5 **kafelków piramidy** i umieść go na planszy na polu obok piramidy.

4. Posortuj **monety** według wartości. Połóż je koło planszy. Utworzą one „bank”.

5. Rozdaj każdemu graczowi po 3 **funty egipskie**. Gracze kładą je przed sobą.



6. Rozdaj każdemu graczowi zestaw 5 **kart typowania** z wizerunkiem postaci oraz 1 **kafelek widowni** z wizerunkiem tej samej postaci. Każdy gracz trzyma swoje karty typowania w ukryciu, a kafelek w widocznym miejscu przed sobą. Pozostałe karty typowania oraz kafelki widowni odłóż do pudełka.

W grze, w której uczestniczy 5 lub mniej graczy, nie wykorzystuje się kart sojuszu – odłóż je do pudełka.

W grze, w której uczestniczy 6 lub więcej graczy, rozdaj każdemu graczowi **kartę sojuszu** z wizerunkiem posiadanej przez niego postaci. Pozostałe odłóż do pudełka.

Zasady działania kart sojuszu zostały opisane pod koniec instrukcji w sekcji „Zasady dodatkowe przy grze w 6 lub więcej osób”.

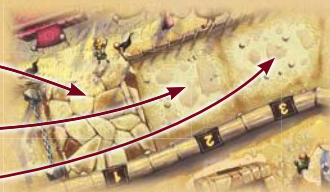
WIZERUNEK POSTACI



STRONA „DOSTĘPNOŚCI”

7. **Najmłodszy gracz** ustala pozycje startowe wielbłądów. W tym celu rzuca wszystkimi 5 **kolorowymi kostkami**. Następnie ustawia wielbłądy na torze wyścigowym.

- Każdy wielbłąd, którego kostka wskazała 1, jest ustawiany na polu 1.
- Każdy wielbłąd, którego kostka wskazała 2, jest ustawiany na polu 2.
- Każdy wielbłąd, którego kostka wskazała 3, jest ustawiany na polu 3.



Jeżeli kilka wielbłądów startuje z tego samego pola, gracz, który rzucał kostkami, ustawia je jednego na drugim w wybranej przez siebie kolejności. Upewnij się, że wszystkie wielbłądy skierowane są głowami **w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara**.

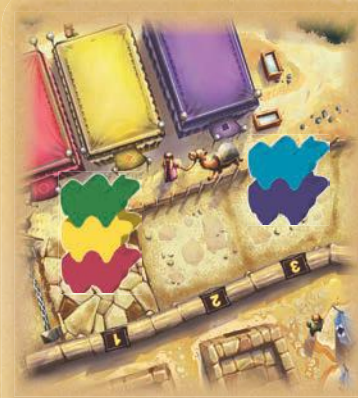
Przykład:

Gracz wyrzucił:

Ustawia więc zielonego, żółtego i różowego wielbłąda w dowolnej kolejności na pierwszym polu, tworząc wieżę. Następnie ustawia w dowolnej kolejności wielbłąda niebieskiego i fioletowego, tworząc wieżę na polu 3.

Teraz gracz podnosi zwieńczenie piramidy i wrzuca wszystkie kolorowe kostki do piramidy.



8. **Najmłodszy gracz** ustala pozycje startowe **dwóch szalonych wielbłądów** (białego i czarnego), których głowy będą skierowane w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. W tym celu rzuca szarą kostką. Ustawia dowolnego szalonego wielbłąda na polu wskazanym przez wynik:

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

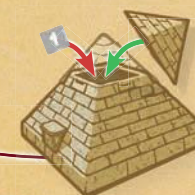
Następnie ponownie rzuca szarą kostką i w ten sam sposób ustawia drugiego szalonego wielbłąda. Jeżeli miałby on trafić na to samo pole, ustawia go w wieży na garbie poprzedniego. Upewnij się, że szalone wielbłądy skierowane są głowami **w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara**.

Przykład:

Gracz wyrzucił **2**. Wybiera jednego z szalonych wielbłądów i ustawia go na polu 15. Następnie rzuca ponownie, wypada **1**. Tym samym gracz ustawia drugiego szalonego wielbłąda na polu 16.



Teraz gracz podnosi zwieńczenie piramidy i wrzuca szarą kostkę do piramidy. Piramidę ustaw na wskazanym polu na planszy.



9. Daj najmłodszemu graczowi znacznik gracza rozpoczynającego etap. Zaczynamy wyścig!

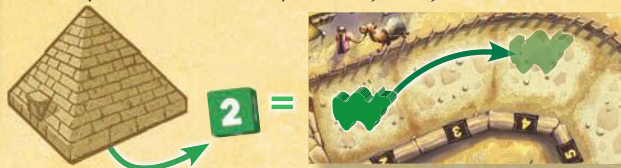


ZASADY OGÓLNE

Niniejsza sekcja poświęcona jest przedstawieniu najważniejszych podstaw rozgrywki. Szczegółowe zasady opisane zostały w sekcji „Przebieg gry”.

RUCH WIELBŁDÓW

Ścigające się wielbłądy nie należą do żadnego z graczy. Gracze mogą natomiast typować wyniki wyścigu poprzez pobieranie **kafelków typowania** i zagrywanie **kart typowania**. Wielbłądy ścigają się i poruszają w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Ruch wielbłąda ma miejsce, kiedy któryś z graczy w ramach swojej akcji wyrzuci kostkę z piramidy. Wówczas wielbłąd w kolorze wyrzuconej kostki poruszy się o liczbę pól równą liczbie wyrzuconej na tej kostce.



Wieża wielbłądów:

Wielbłądy na tym samym polu zawsze tworzą wieżę wielbłądów. Jeśli któryś wielbłąd z wieży przesuwają się, niesie na swoich garbach wszystkie wielbłądy, które siedzą na nim. Te, które są poniżej, pozostają na swoim miejscu.



Jednostka wielbłądów:

Czasami porusza się jeden wielbłąd, a czasami cała ich wieża. Z tego powodu, bez względu na liczbę wielbłądów, które się poruszają, będziemy nazywać je „jednostką wielbłądów”. Tym samym jednostką wielbłądów będzie zarówno jeden poruszający się wielbłąd, jak i wieża złożona z dwóch lub więcej wielbłądów. Jeżeli jednostka kończy ruch na polu zajęтым przez inną jednostkę, wskakuje na nią i tworzy wieżę.



SZALONE WIELBŁĄDY:

Wspomnieliśmy, że wielbłądy poruszają się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Nie dotyczy to szalonych wielbłądów (białego i czarnego), **które poruszają się w kierunku przeciwnym**. Gracze nie mogą typować wyników tych wielbłądów, ale ich obecność może utrudnić typowanie wielbłądów kolorowych, ponieważ wielbłądy, które znajdują się na ich garbach mogą zostać przez nie wywiezione wstecz. Szalony wielbłąd porusza się, gdy z piramidy zostanie wyrzucona szara kostka.



ETAPY WYŚCIGU

Wyścig podzielony jest na kilka etapów. Każdy z nich kończy się, kiedy z piramidy zostanie wyrzuconych **5 spośród 6 kości** (tym samym 1 kostka zawsze zostanie w piramidzie). Gdy to nastąpi, zaczyna się punktowanie etapu. Gracze otrzymują lub tracą pieniądze w zależności od kafelków, jakie pozyskali w tym etapie. Następnie kostki zostają ponownie wrzucone do piramidy. Kafelki piramidy i typowania wracają na planszę, zaś kafelki widowni do odpowiednich graczy. Rozpoczyna się kolejny etap.

WAŻNE:

Przy każdym ustalaniu kolejności wyścigu, wielbłąd na górze zawsze jest przed wielbłądem, znajdującym się pod nim. Szalone wielbłądy nigdy nie są uwzględniane w kolejności wyścigu. Organizatorzy dyskwalifikują je na starcie.



KONIEC GRY:

Gra kończy się, gdy któryś wielbłąd przekroczy linię mety. W tym momencie gra zostaje przerwana i punktowany jest bieżący etap. Dodatkowo przyznaje się nagrody za odgadnięcie, który wielbłąd zwyciężył, a który był na samym końcu. Zwycięża gracz, posiadający najwięcej pieniędzy.



PIENIĄDZE:

- Walutą w grze są Funty Egipskie (od teraz oznaczane także jako FE).
- Gracze trzymają pieniądze w widocznym miejscu. Mogą je jednak układać w dowolne stosy.
- W trakcie wyścigu gracze nie muszą informować pozostałych, ile pieniędzy zebrali.
- W dowolnym momencie gry można rozmieniać pieniądze w banku (np. pięć monet 1-funtowych na jedną monetę 5-funtową).
- Żaden z graczy nie może mieć mniej niż 0 FE. To oznacza, że jeśli gracz nie ma żadnych pieniędzy, żeby zapłacić karę, nie musi jej płacić.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Otrzymuje znacznik gracza rozpoczynającego etap i przeprowadza **dokładnie 1 akcję**. Następnie akcję przeprowadza gracz, siedzący po jego lewej stronie, potem kolejny i kolejny. Kolejność tur graczy wyznacza kierunek ruchu wskazówek zegara. W swoim ruchu gracz musi wybrać i przeprowadzić **dokładnie 1 spośród 4 możliwych akcji** wymienionych poniżej.

1 Weź wierzchni kafelek typowania z dowolnego stosu (żeby wytypować, który wielbłąd wygra **bieżący etap** wyścigu).

albo

2 Połóż kafelek widowni na jednym z pól wyścigu.

albo

3 Weź 1 kafelek piramidy, a następnie wyrzucić kostkę z piramidy i przesuń odpowiedniego wielbłąda.

albo

4 Wytypuj zwycięzcę **całego wyścigu** albo największego przegranego za pomocą kart typowania.

1 WEŹ KAFELEK TYPOWANIA

Weź wierzchni kafelek typowania z dowolnego stosu i połóż go przed sobą. Wybierając go, typujesz, że wielbłąd w tym kolorze będzie liderem wyścigu na końcu **bieżącego etapu**.

Nie ma ograniczeń, co do liczby i rodzaju kafelków, jakie może posiadać gracz. W kolejnych turach możesz zbierać kolejne kafelki, dopóki jakieś znajdują się jeszcze na planszy. Możesz posiadać kafelki w różnych kolorach, a także kilka w tym samym kolorze.



2 POŁÓŻ KAFELEK WIDOWNI

Położ kafelek widowni **na pustym polu na torze wyścigu** (niezajętym przez wielbłądy lub inne kafelki widowni). **Nie wolno** położyć kafelek widowni na polu **sąsiadującym** z polem, gdzie już leży kafelek widowni, należący do innego gracza. **Nie wolno** także położyć kafelek widowni na **polu 1**.

- Jeżeli Twój kafelek widowni leży już na torze, możesz w kolejnej akcji przesunąć go na inne pole (przestrzegając powyższych zasad).

Gdy kładziesz lub przesuwasz kafelek widowni, decydujesz, jak go położyć. Możesz to zrobić tak, by widoczna była strona „dopingu” lub strona „wygwizdania”.



- **Przykład:** Kafelek widowni może zostać położony na wolnym polu, które nie jest polem 1 i nie przylega do innego kafelek widowni.

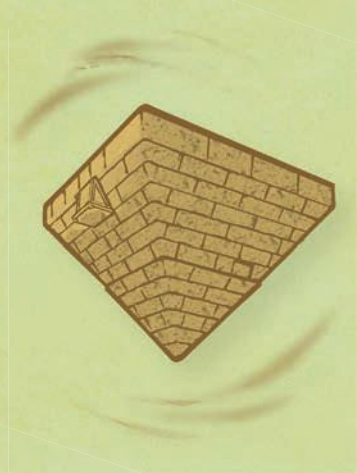


3 WEŹ KAFELEK PIRAMIDY

Weź kafelek piramidy ze stosu na planszy i połącz go przed sobą. Następnie weź piramidę, potrząśnij nią i wyrzuć z niej kostkę.

JAK UŻYWAĆ PIRAMIDY?

- 1 Podnieś piramidę, obróć ją i potrząśnij.



- 2 Ponownie ją obróć i trzymaj jedną ręką kilka centymetrów nad planszą.

Drugą ręką wciśnij przycisk, oznaczający wejście do piramidy (1), w ten sposób spowodujesz wypadnięcie kostki (2).

Następnie odłóż piramidę na planszę.



Jeżeli wypadła jedna z kolorowych kostek, przesun wielbłąda w tym kolorze o wskazaną przez kostkę liczbę pól (1, 2 albo 3) w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

PAMIĘTAJ: Jeżeli przesuwasz wielbłąda, który jest częścią wieży, niesie on na swych garbach wszystkie wielbłądy nad sobą.

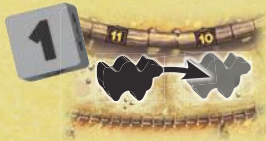
Jeżeli z piramidy wypadnie szara kostka, sprawdź, który z szalonych wielbłądów się porusza.

- Jeżeli kostka wskazuje **białą cyfrę**, przesuwasz **białego wielbłąda**.
- Jeżeli kostka wskazuje **czarną cyfrę**, przesuwasz **czarnego wielbłąda**.

ISTNIEJĄ DWA BARDZO ISTOTNE WYJĄTKI OD TEJ ZASADY:

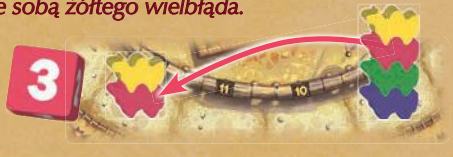
- Jeżeli tylko jeden z szalonych wielbłądów wiezie na swych garbach kolorowe wielbłądy, musisz przesunąć właśnie tego szalonego wielbłąda, niezależnie od koloru cyfry, którą wskazuje szara kostka.
- Jeżeli jeden z szalonych wielbłądów siedzi na garbie drugiego szalonego wielbłąda i nie ma pomiędzy nimi żadnego innego wielbłąda, przesun szalonego wielbłąda, który znajduje się wyżej.

Kiedy już ustalisz, który z szalonych wielbłądów wykonuje ruch, przesun go o wskazaną przez kostkę liczbę pól w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Jeżeli przesuwasz szalonego wielbłąda, który jest częścią wieży, niesie on na swych garbach wszystkie wielbłądy nad sobą.



Przykład:

Wypadła różowa kostka wskazując wynik 3. Różowy wielbłąd porusza się o 3 pola, zabierając ze sobą żółtego wielbłąda.



Jeżeli jednostka wielbłądów zakończy ruch na polu zajęтым przez inną jednostkę wielbłądów, wskakuje ona na garby tego wielbłąda, który jest najwyżej.

Przykład:

Fioletowa kostka wskazuje 2. Fioletowy wielbłąd przesuwa się o 2 pola w przód zabierając ze sobą zielonego wielbłąda. Ponieważ na polu, na którym powinny one skończyć ruch, znajduje się już żółty wielbłąd, fioletowy i zielony wskakują mu na garb.



KAFELKI WIDOWNI:

Jeżeli jednostka wielbłądów kończy ruch na polu z kafelkiem widowni, jego właściciel natychmiast otrzymuje **1 FE z banku**. Dodatkowo jednostka wielbłądów musi natychmiast wykonać dodatkowy ruch w przód lub wstecz w zależności od tego, która strona kafelek widowni jest widoczna.



Jeżeli widoczna jest strona „doping”, jednostka wielbłądów przesuwa się 1 pole w przód. Jeżeli w wyniku tego ruchu znajdzie się na polu zajęтым przez inną jednostkę, wskakuje na jej grzbiet zgodnie z normalnymi zasadami.



Jeżeli widoczna jest strona „wygwizdanie”, jednostka wielbłądów przesuwa się 1 pole wstecz. Jeżeli w wyniku tego ruchu znajdzie się na polu zajęтым przez inną jednostkę, **wsuwa się pod wielbłąda na dole tej jednostki**.



Jeżeli szalony wielbłąd zakończy ruch na polu z kafelkiem widowni, zachowuje się analogicznie, jak opisano powyżej. Należy jednak pamiętać, że szalone wielbłądy wykonują ruch w przeciwnym kierunku, niż kolorowe wielbłądy, tym samym, również kafelek widowni należy rozpatrzyć „odwrotnie” (czyli tak jak pokazano w przykładzie obok).



UWAGA: Wielbłądy zawsze są skierowane w tę samą stronę. Tym samym kolorowe wielbłądy zawsze (nawet kiedy się cofają) będą miały głowy skierowane w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, zaś szalone wielbłądy w kierunku przeciwnym.

W obu wypadkach kafelek widowni pozostaje na torze wyścigu aż do zakończenia etapu lub do momentu, w którym jego właściciel postanowi go przesunąć w ramach swojej akcji.



Po przesunięciu odpowiedniego wielbłąda połącz kostkę na namiocie w odpowiadającym jej kolorze. Dzięki temu gracze będą wiedzieli, które kostki wypadły już z piramidy.

Pozyskany kafelek piramidy trzymaj przed sobą. Podczas punktowania na koniec etapu otrzymasz 1 FE za każdy kafelek piramidy, zdobyty przez Ciebie w trakcie tego etapu.



4 WYTYPUJ ZWYCIĘZCĘ WYŚCIGU LUB NAJWIĘKSZEGO PRZEGRANEGO



W swojej akcji możesz typować, który wielbłąd wygra wyścig (czyli będzie najbliżej mety w momencie zakończenia gry). W tajemnicy wybierz 1 z kart typowania z wielbłądem w odpowiednim kolorze (tym, który wg Ciebie wygra). Połóż tę kartę awerssem do dołu (czyli zakrytą) **na miejscu typowania zwycięzcy wyścigu**.

Alternatywnie możesz wytypować największego przegranego - wielbłąda, który wg Ciebie zakończy wyścig na samym końcu ścigającej się stawki. W tajemnicy wybierz 1 z kart typowania z wielbłądem w odpowiednim kolorze. Połóż tę kartę awerssem do dołu **na miejscu typowania największego przegranego**.



- Jeżeli na danym miejscu typowania leży już inna karta, połóż ją na wierzchu, tworząc stos. Karta położona na miejscu typowania leży tam już do końca gry. Nie możesz jej zabrać lub przełożyć, nawet jeżeli uznasz, że wybrałeś nieodpowiedniego wielbłąda. Jednakże tak długo, jak masz karty z wielbłądami w ręce, możesz w swojej turze poświęcać akcję i dołożyć kolejną kartę na dowolnym z dwóch miejsc typowania.



KONIEC ETAPU

W momencie, gdy któryś z graczy weźmie z planszy ostatni kafelek piramidy i po rzucie kostką przesunie wielbłąda, gra zostaje wstrzymana. Rozpoczyna się punktowanie etapu.

Najpierw przekaż znacznik gracza rozpoczynającego etap osobie po lewej stronie gracza, który zabrał ostatni kafelek piramidy (dzięki temu łatwo zapamiętasz, kto powinien rozpocząć kolejny etap).



Teraz sprawdź, który wielbłąd jest liderem wyścigu (odbił najdalej od startu i jest najbliżej mety).

Jeżeli na prowadzeniu jest **wieża wielbłądów**, liderem jest **wielbłąd na jej górze**.

PAMIĘTAJ: Szalone wielbłądy nigdy nie są brane pod uwagę przy ustalaniu kolejności w wyścigu.

Następnie każdy gracz otrzymuje FE lub płaci karę za każdy kafelek typowania jaki zabrał z planszy w trakcie tego etapu. Gracze sumują wartości nagrody lub kary ze swoich kafelków i rozliczają się z bankiem (otrzymują FE z banku lub je do niego wpłacają).



1
miejsce

Za każdy kafelek typowania z wielbłądem, który jest liderem na końcu etapu, gracz dostaje nagrodę w FE w wysokości 5, 3 albo 2 zgodnie z liczbą na kafelku typowania.

2
miejsce

Za każdy kafelek typowania z wielbłądem, który zajmuje drugie miejsce po tym etapie, gracz otrzymuje 1 FE.

3-5
miejsce

Za każdy kafelek z wielbłądem, zajmującym po tym etapie jedno z dalszych miejsc gracz płaci do banku karę w wysokości 1 FE.



Za każdy posiadany kafelek piramidy gracz otrzymuje 1 FE.

Przykład:

Zielony wielbłąd jest liderem, zaś żółty jest drugi. Marta za zabrane przez siebie w tym etapie kafelki typowania i kafelki piramidy otrzymuje łącznie 9 FE:



Gdy wszyscy gracze otrzymają nagrody i zapłacą kary, przygotuj planszę do kolejnego etapu:

- Zwróć wszystkie zabrane kafelki typowania do właściwych stosów we właściwej kolejności (czyli najpierw kafelki o wartości 2, potem 3, wreszcie 5).
- Zwróć wszystkie kafelki piramidy na właściwe miejsce na planszy.
- Zwróć wszystkie kafelki widowni ich właścicielom.
- Wrzuć wszystkie kostki z powrotem do piramidy.

Gracz, posiadający znacznik gracza rozpoczynającego etap, wykonuje swoją akcję, rozpoczynając kolejny etap.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy któryś z wielbłądów przekroczy linię mety (także wtedy, gdy uczyni to jeden z szalonych wielbłądów, biegnąc w przeciwnym kierunku). Przeprowadź punktowanie etapu zgodnie z zasadami opisanymi obok.

Następnie rozpoczyna się punktowanie końcowe. Gracze otrzymują lub tracą FE za wytypowanie zwycięzcy lub największego przegranego wyścigu. Odwróć stos kart, który leży w miejscu typowania zwycięzcy wyścigu. **Pamiętaj**, że karta na spodzie tego stosu została położona jako pierwsza, zaś karta na wierzchu jako ostatnia. Po odwróceniu stosu rozpatrujemy karty zaczynając od tej, która została zagrana najwcześniej.

Gracze otrzymują FE lub płacą karę w zależności od tego, jakie karty umieścili w stosie:

- Gracz, który **jako pierwszy** wytypował zwycięskiego wielbłąda, otrzymuje z banku 8 FE.
- Gracz, który **jako drugi** wytypował zwycięskiego wielbłąda, otrzymuje 5 FE, **trzeci** gracz 3 FE, **czwarty** 2 FE, a **wszyscy kolejni** po 1 FE.
- Każdy gracz, który umieścił w stosie kartę wielbłąda, który **nie wygrał** wyścigu, płaci do banku karę w wysokości 1 FE.



Następnie w analogiczny sposób rozpatrz wyniki kart zagranych na stos w miejscu typowania największego przegranego. Największym przegranym jest oczywiście wielbłąd, który w momencie zakończenia gry znajduje się najdalej od mety. W przypadku, gdy ostatnie miejsce zajmuje wieża wielbłądów, największym przegranym jest wielbłąd na jej dole.

Przykład:

Zielony wielbłąd wygrał wyścig, fioletowy jest największym przegrany. Stosy typowania zwycięzcy i największego przegranego dają właścicielom następujące nagrody i kary:



Po zakończeniu punktowania gracze podliczają pieniądze. Gracz, który zebrał najwięcej funtów egipskich, wygrywa grę. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

UWAGA: Może się zdarzyć, że któryś z szalonych wielbłądów skończy grę, przekraczając linię mety z jednym lub kilkoma kolorowymi wielbłądami na swoim garbie. W takim przypadku te wielbłądy należy traktować jako najbardziej oddalone od mety (jeśli jest ich kilka, największym przegrany jest ten, który znajduje się najniżej w wieży).

ZASADY DODATKOWE PRZY GRZE W 6 LUB WIĘCEJ OSÓB

W rozgrywkach, w których uczestniczy 6 lub więcej osób, każdy gracz otrzymuje kartę sojuszu i kładzie ją przed sobą stroną z oznaczeniem „dostępności” ku górze. Dzięki nim gracze mogą w swojej turze wykonać jedną spośród 5 dostępnych akcji (w przeciwieństwie do gier w mniejszym składzie osobowym, w których dostępne są tylko 4 akcje do wyboru).

5 ZAWIĄŻ SOJUSZ

Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy posiadasz przed sobą swoją kartę sojuszu z widoczną stroną z oznaczeniem „dostępności”.

Wybierz innego gracza, który także posiada przed sobą kartę sojuszu z widoczną stroną „dostępności”. Weź jego kartę sojuszu i połóż przed sobą stroną z oznaczeniem „sojuszu” ku górze. Następnie połóż przed tym graczem swoją kartę sojuszu stroną z oznaczeniem „sojuszu” ku górze. Wybrany przez Ciebie gracz nie może odmówić dokonania wymiany. Od tej pory, aż do końca etapu, Ty oraz wybrany gracz jesteście sojusznikami.



Na koniec każdego etapu, w trakcie jego punktowania, każdy gracz, który ma sojusznika, może wybrać jeden z jego kafelków (typowania albo piramidy) i dodać widniejącą na nim nagrodę do swoich nagród. Obaj sojusznicy otrzymują nagrodę z tego kafelka (czyli wybór kafelka przez sojusznika nie pozbawia nagrody właściciela). Nie ma obowiązku wybrania jakiegokolwiek kafelka (warto zrezygnować z tej możliwości, kiedy sojusznik posiada wyłącznie kafelki, za które musi zapłacić karę). Po zakończeniu punktowania gracze zabierają swoje karty sojuszu i kładą je przed sobą stroną z oznaczeniem „dostępności” ku górze.

AUTORZY

Steffen Bogen pragnie podziękować wszystkim testerom, którzy poprowadzili wielbłądy do ich oaz. Szczególne podziękowania dla testerów, których imiona zostały wryte na budynkach znajdujących się na planszy. Ponadto pragniemy podziękować Dennisowi Lohausenowi, który był ogromnym źródłem inspiracji.

PROJEKT GRY:	Steffen Bogen
PRODUKCJA:	Sophie Gravel
DEVELOPING:	Viktor Kobilke, Martin Bouchard, Peter Eggert, Philippe Schmit & Sophie Gravel
KIEROWNIK GRAFICZNY:	Philippe Guérin
ILUSTRACJE:	Chris Quilliams
PROJEKT GRAFICZNY:	Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly
KOREKTA:	Viktor Kobilke
REDAKCJA:	Neil Crowley & Anh Tú Tran
SPRAWY ZAGRANICZNE:	Andrea Ahlers, Katja Wienicke & Philipp El Alaoui
KOMUNIKACJA:	Mike Young
MARKETING:	Martin Bouchard
TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI:	Łukasz Gralak
REDAKCJA:	Bartosz Chlebicki
SKŁAD GRAFICZNY:	Łukasz Kempiański

Opracowanie:



www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

© 2019 Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70,
21077 Hamburg,
Niemcy

Eggertspiele jest marką Plan B Games Europe GmbH.

Żadna część niniejszego produktu nie może być kopiowana
lub reprodukowana bez wyraźnej zgody.

Wyprodukowano w Chinach.



Dystrybucja:
Wydawnictwo Lucrum,
ul. Podwale 47,
43-300 Bielsko-Biała

Zamówienia hurtowe:
lucrum@lucrum.pl,
tel. 33 812 69 90

Dołącz do nas: [f](https://www.facebook.com/lucrumgames)/lucrumgames
www.lucrumgames.pl