

3. Wytypuj zwycięzcę wyścigu lub największego przegranego

- W swojej akcji możesz typować, który wielbłąd wygra wyścig. W tajemnicy wybierz 1 z kart typowania z wielbłądem w odpowiednim kolorze (tym, który według Ciebie wygra). W tajemnicy połóż kartę na **miejscu typowania zwycięzcy wyścigu** (wizerunkiem wielbłąda do dołu).
- Możesz również typować największego przegranego – wielbłąda, który według Ciebie zakończy wyścig na samym końcu. W tajemnicy wybierz 1 z kart typowania z wielbłądem w odpowiednim kolorze (tym, który według Ciebie będzie ostatni). Połóż kartę na **miejscu typowania największego przegranego** (wizerunkiem wielbłąda do dołu).
- Jeśli na miejscach typowania leży już inna karta, po prostu połóż swoją na wierzchu.
- Karta raz położona na jednym z miejsc typowania zostaje tam do końca gry. Nie możesz jej przełożyć nawet, jeśli uznasz, że wybrałeś nieodpowiedniego wielbłąda.
- Tak długo jak masz karty z wielbłądami w ręce, możesz poświęcić 1 akcję ruchu i dokładać je na miejsca typowania zwycięzcy i największego przegranego.

KONIEC ETAPU

W momencie, gdy któryś z graczy weźmie z planszy ostatni kafelek piramidy i po rzucie kostką wykona ruch wielbłądem, gra zostaje przerwana. Rozpoczyna się **punktowanie etapu**.

Najpierw przekaz znacznik gracza rozpoczynającego osobie po lewej stronie gracza, który wyrzucił z piramidy ostatnią kostkę (będziesz pamiętać kto zaczyna następny etap).

Teraz sprawdź, który wielbłąd jest liderem (odbiegł najdalej od startu). Jeśli na prowadzeniu jest wieża wielbłądów, liderem jest **wielbłąd na górze**.

Następnie każdy z graczy otrzymuje funty egipskie lub płaci karę za każdy kafelek typowania jaki zabrał z planszy w tym etapie.

Gracze podliczają wysokość nagrody (lub kary) i rozliczają się z bankiem (dostają funty egipskie lub wpłacają je do banku).

Za każdy kafelek typowania z wielbłądem, który wygrał etap, gracz dostaje nagrodę w wysokości 5, 3 lub 2 FE (zgodnie z liczbą na kafelku typowania).

Za każdy kafelek typowania z wielbłądem, który zajął **drugie miejsce** w tym etapie, gracz otrzymuje 1 FE.

Za każdy kafelek typowania z wielbłądem z dalszych miejsc gracz płaci **karę 1 FE**.

Za każdy posiadany kafelek piramidy gracz otrzymuje 1 FE.

Przykład:

Zielony wielbłąd jest na prowadzeniu, żółty jest drugi. Marta za kafelki typowania i piramidy, które zebrała w tym etapie, otrzymuje w sumie 9 FE:



Gdy gracze otrzymali nagrody lub zapłacili kary, wszystkie kafelki piramidy i typowania wracają na planszę (jak przy ustawieniu początkowym).

Kafelki pustyni zostają zdjęte z planszy i zwrócone właścicielom.

5 kostek należy zdjąć z namiotów i wrzucić do piramidy.

Gracz, który posiada znacznik gracza rozpoczynającego, zaczyna nowy etap.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy któryś wielbłąd przekroczy linię mety.

Przeprowadźcie ostatnie punktowanie etapu (tak jak opisano po lewej stronie).

Punktowanie końcowe. Gracze otrzymują lub tracą FE za wytypowanie zwycięzcy wyścigu oraz największego przegranego.

Najpierw odwracamy stos kart, który leży na miejscu typowania zwycięzcy wyścigu (tak by było widać wielbłądy na kartach). **Ważne:** karta, która leży na spodzie, została położona jako pierwsza; karta na wierzchu jako ostatnia. Po odwróceniu stosu rozpatrujemy najpierw kartę położoną najwcześniej.

Gracze otrzymują FE lub płacą karę w zależności od kart jakie tu umieścili. Rozpatrujemy karty po kolei. Tylko te z wielbłądem, który zwyciężył dają nagrodę:

Gracz, który pierwszy wytypował zwycięzcę otrzymuje 8 FE z banku.

Gracz, który wytypował zwycięzcę jako drugi otrzymuje 5 FE, trzeci 3 FE, czwarty 2 FE, wszyscy kolejni 1 FE.

Pamiętaj: to dotyczy tylko kart z rysunkiem zwycięskiego wielbłąda. Za karty z wielbłądami w innym kolorze niż zwycięzca, właściciele kart płacą karę 1 FE do banku.

Następnie w taki sam sposób postępujemy ze stosiem największego przegranego – ostatniego wielbłąda w wyścigu (w przypadku, gdy chodzi o wieżę wielbłądów, ostatni jest wielbłąd na samym dole).

Przykład: Zielony wielbłąd wygrał wyścig, biały był ostatni. Stosy typowania zwycięzcy i przegranego dają właścicielom kart następujące nagrody i kary:



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



Do startu, gotowi... GARB!

Trwa szalony wyścig wielbłądów! Kopyta dymią! Biegną garb w garb, łeb w łeb! Arabski szejek ściągął do Egiptu najszybsze wielbłądy świata! Bardzo biegle w bieganiu i przebiegle w wyprzedzaniu!

Zasiądź w łóży tych niesamowitych zawodów i kibicuj! Który wielbłąd jest Twoim faworytem? Który okaże się być „czarnym wielbłądem” wyścigu? Obserwuj, typuj zwycięzcę oraz przegranego. Daj się ponieść emocjom, ale bądź czujny, to bardzo przebiegle wielbłądy!

Jeśli wykażesz się najlepszą intuicją szejek wypłaci Ci bajeczną nagrodę!

Zobacz animowaną instrukcję video na

YouTube

5 minut oglądania i możecie grać!

ELEMENTY GRY

1 PIRAMIDA

w jej skład wchodzi:

1 zewnętrzna piramida

1 wewnętrzna piramida

1 krzyżak

1 suwak

1 bezbarwna gumka (w instrukcji po prawej stronie została oznaczona jako czerwona aby była lepiej widoczna)
+2 zapasowe gumki

1 PLANSZA



5 WIELBŁĄDÓW



5 KOSTEK

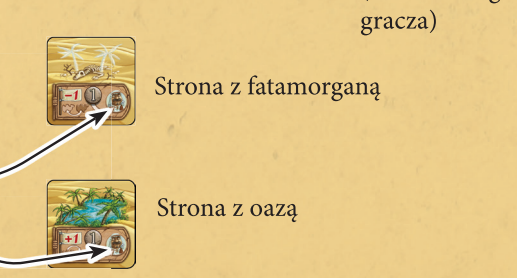


Każda kostka odpowiada kolorem dokładnie jednemu wielbłądowi. Na każdej z nich widnieją dwukrotnie cyfry: 1, 2 i 3.

40 KART TYPOWANIA (5 dla każdego gracza)



8 KAFELKÓW PUSTYNI (1 dla każdego gracza)



15 KAFELKÓW TYPOWANIA



5 KAFELKÓW PIRAMIDY 1 ZNACZNIK GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO RUNDE



50 MONET (funtów egipskich)

35 × 1

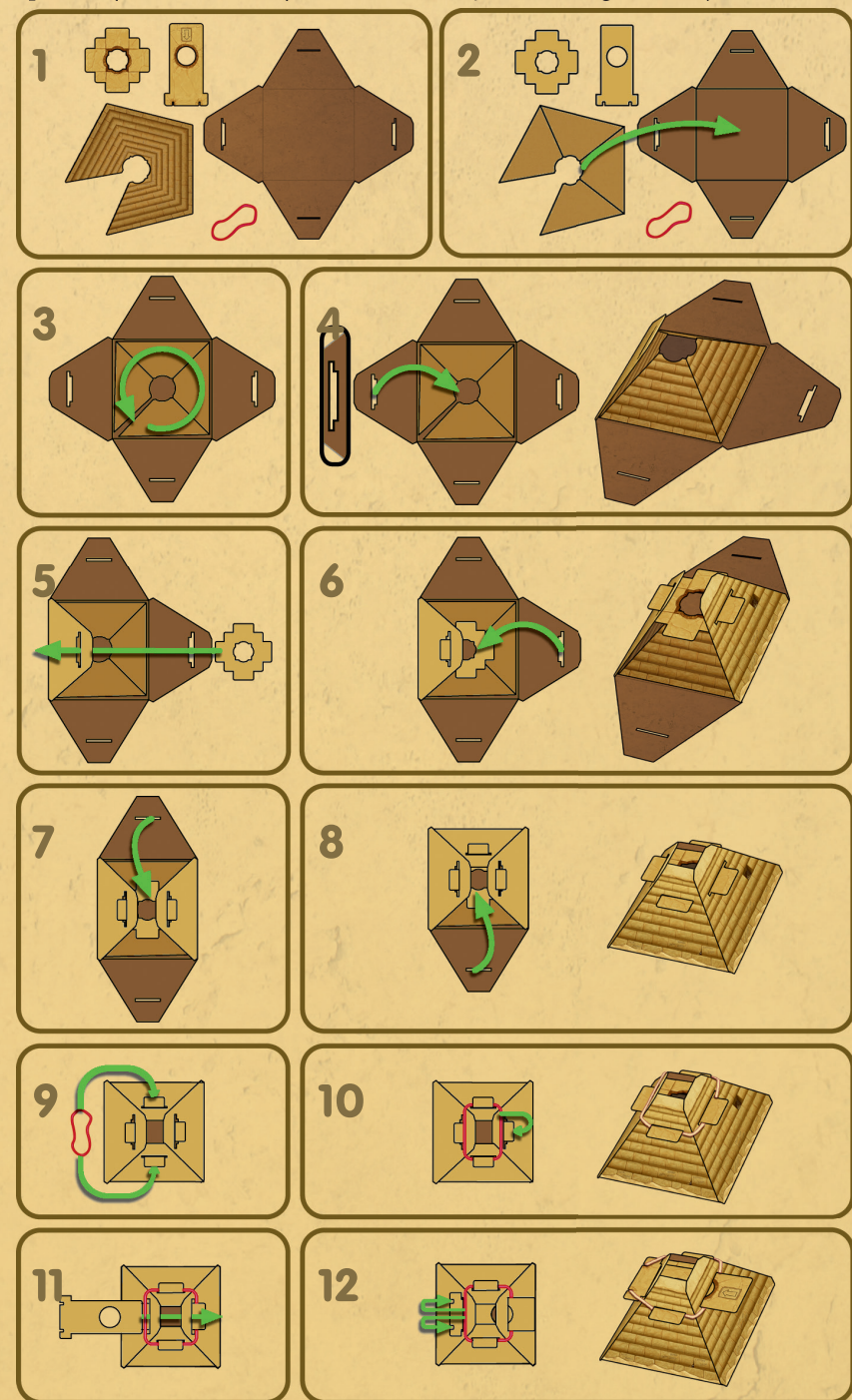
15 × 2

20 BANKNOTÓW (funtów egipskich)

10 × 10

10 × 20

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wyciśnij z wypraski elementy piramidy, kafelki i żetony monet. Piramidę złoż według instrukcji:



Wystarczy raz złożyć piramidę. Możesz przechowywać ją w pudełku bez rozkładania.



Autor: Steffen Bogen | **Ilustracje i grafika:** Dennis Lohausen
Copyright: © 2014 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Niemcy
Wszystkie prawa zastrzeżone. | www.eggertspiele.de
Dystrybucja: Wydawnictwo Lucrum, ul. Podwale 47, 43-300 Bielsko-Biała
Zamówienia hurtowe: lucrum@lucrum.pl tel. 33 812 69 90; 33 822 18 21; 33 822 18 22



www.lucrumgames.pl
[f/przebieglewielblady](https://www.facebook.com/przebieglewielblady)

SB dziękuje wszystkim, którzy doprowadzili wielbłądy do jego oazy. Imiona testerów znajdziecie wypisane na piramidzie.



PRZYGOTOWANIE GRY



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

2. Ułóż w stos **5 kafelków piramidy** i umieść je na planszy na polu z rysunkiem piramidy.

3. Podziel **kafelki typowania** według kolorów. Następnie poukładaj kafelki każdego koloru w stosy w kolejności: z monetą o wartości 2 na dole; z monetą o wartości 3 w środku; z monetą o wartości 5 na górze. Rozłóż stosy na planszy na polach z rysunkami wielbłądów.

4. Postaw **5 wielbłądów** na namiotach obok kafelków do typowania. Dopasuj wielbłądy do kolorów namiotów.

5. Posortuj monety i banknoty według wartości. Połóż je koło planszy. Utworzą one „bank”.



6. Rozdaj każdemu graczowi zestaw **5 kart typowania** z wizerunkiem postaci (np. Arab, sultan itp.) oraz **1 kafelek pustyni** z wizerunkiem postaci. Każdy gracz trzyma swoje karty do typowania w ukryciu, a kafelek pustyni w widocznym miejscu przed sobą. Karty typowania oraz kafelki pustyni, których gracze nie wybrali, włóż do pudełka.



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



8. Przekaż **znacznik gracza rozpoczynającego rundę** najmłodszemu graczowi.



OGÓLNE ZASADY



Ruch wielbłądów

Wielbłądy będą zgodnie ze wskazówkami zegara po torze wyścigu. Ich ruch i szybkość zależy od kostek w piramidzie. Gdy któryś z graczy obróci piramidę i naciśnie suwak, wypadnie z niej 1 kostka.

Wielbłąd odpowiadający kolorowi kostki rusza się o tyle pól do przodu, ile wskazuje kostka.

Wieża wielbłądów:

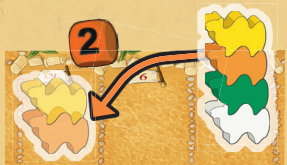
Wielbłądy na tym samym polu zawsze tworzą wieżę wielbłądów. Jeśli któryś wielbłąd z wieży przesuwają się do przodu, niesie na swoich garbach wszystkie wielbłądy, które siedzą na nim. Te, które są poniżej zostają tam gdzie są.

Jednostka wielbłądów:

Czasami porusza się pojedynczy wielbłąd, a czasami kilka na raz, czyli wieża. Bez względu na ilość wielbłądów, które się ruszają, będziemy je nazywać „jednostką wielbłądów”. Tak więc jednostka wielbłądów to albo pojedynczy wielbłąd albo wieża wielbłądów. Jeżeli jedna jednostka wielbłądów kończy ruch na polu zajętym przez inną jednostkę, wskakuje na nią i tworzy większą wieżę!

Ważne: przy każdym ustaleniu pozycji w rankingu, wielbłąd na górze zawsze jest przed wielbłądem, który jest niżej.

(Więcej szczegółów jak ruszać wielbłądami i używać piramidy, znajdziesz na następnej stronie.)



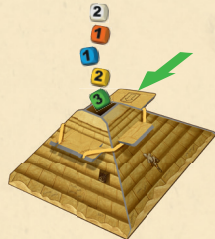
9. Najmłodszy gracz ustala pozycje startowe wielbłądów. W tym celu rzuca równocześnie **5 kostkami**. Następnie zabiera wielbłądy z ich namiotów i ustawia je na torze wyścigu. Każdy wielbłąd, którego kostka wskazała **1** jest ustawiany na torze wyścigu na polu 1. Każdy wielbłąd, którego kostka wskazała **2** jest ustawiany na torze wyścigu na polu 2. I podobnie, wielbłąd którego kostka wypadła na **3**, jest ustawiany na polu 3. Jeśli kilka wielbłądów startuje z tego samego pola, są one ustawiane jeden na drugim (to gracz rozpoczynający decyduje, który wielbłąd jest na dole, a który na górze).

Przykład:

Gracz wyrzuca:



Ustawia więc zielonego, żółtego i pomarańczowego wielbłąda na polu 1 (w dowolnej kolejności). Następnie ustawia niebieskiego i białego wielbłąda na polu 3 (również w dowolnej kolejności).



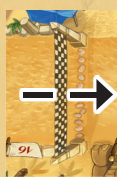
Teraz gracz naciska suwak w piramidzie zgodnie z narysowaną strzałką i wrzuca do niej po kolei 5 kostek. Piramida wraca na swoje miejsce na planszy.

Etapy wyścigu

Wyścig jest podzielony na kilka etapów. Każdy z nich kończy się w momencie, gdy z piramidy wypadnie ostatnia kostka i wielbłąd w jej kolorze wykona ruch. Gdy to nastąpi zaczyna się **punktowanie etapu**. Gracze otrzymują lub tracą pieniądze w zależności od kafelków typowania jakie pozyskali w tym etapie. Następnie wszystkie kostki zostają wrzucone do piramidy. Kafelki piramidy i typowania wracają na planszę, a kafelki pustyni wracają do graczy.

Koniec gry

Gra kończy się natychmiast, 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.



Pieniądze

• Walutą w grze są funty egipskie (od teraz oznaczane także jako FE).

• Gracze trzymają pieniądze w widocznym miejscu przed sobą. Mogą jednak układać monety w stosy.

• W czasie wyścigu gracze nie muszą informować innych ile pieniędzy zebrali.

• W dowolnym momencie można wymienić pieniądze w banku w stosunku 1:1 (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 zaczyna posiadacz znacznika gracza rozpoczynającego. Przeprowadza on dokładnie **1 akcję**. Następnie 1 akcję przeprowadza gracz siedzący po lewej stronie, potem kolejny i kolejny. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swoim ruchu musisz wybrać i przeprowadzić dokładnie jedną z **4 akcji**:

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

lub

2. Połóż swój **kafelek pustyni** na torze wyścigu.

lub

3. Weź **1 kafelek piramidy**, a następnie wyrzuć kostkę z piramidy i przesun wielbłąda.

lub

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

1. Weź kafelek typowania

Weź wierzchni kafelek typowania z dowolnego stosu z planszy i połóż go przed sobą. Wybierając go typujesz, że wielbłąd właśnie w tym kolorze będzie liderem **na końcu tego etapu**. Nie ma limitu na kafelki typowania. Możesz je zbierać dopóki są na planszy. W dodatku możesz mieć przed sobą kilka kafelków w **tym samym kolorze**.

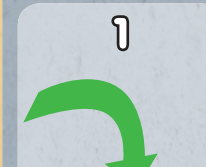


3. Weź 1 kafelek piramidy

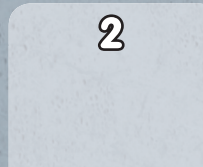
Weź kafelek piramidy ze stosu na planszy i połóż go przed sobą. Następnie od razu weź do ręki piramidę, potrząśnij nią mocno i wyrzuć z niej kostkę.



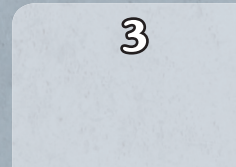
Jak używać piramidy



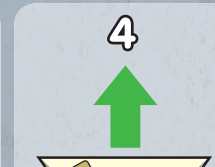
Po potrząśnięciu, obróć piramidę i przyłóż jej **czubek** do powierzchni stołu.



Jedną dłonią przytrzymaj piramidę, a drugą **wsuń** suwak do końca. Otworzy się otwór w piramidzie, przez który na blat wypadnie 1 kostka.



Nie podnoś piramidy zanim zwolnisz suwak. Gdy wróci na miejsce, otwór w piramidzie zamknie się. **Ważne:** czubek piramidy musi cały czas stykać się ze stołem (inaczej wypadnie więcej kostek).



Gdy **suwak wróci na miejsce**, podnieś piramidę pionowo do góry i odłóż ją na planszę.

Uwaga:

Jeśli kostka nie wypadnie, potrząśnij piramidą jeszcze raz i powtórz powyższe czynności.

Gdy wypadnie kostka, rusz wielbłądem w odpowiednim kolorze o tyle pól do przodu, ile widnieje na kostce: 1, 2 lub 3 pola.

Pamiętaj: jeśli przesuwasz wielbłąda, który jest częścią wieży wielbłądów, niesie on na swoich garbach wszystkie wielbłądy nad sobą.

Przykład:

Pomarańczowa kostka pokazuje 3. Wielbłąd w kolorze pomarańczowym rusza o 3 pola do przodu i niesie na swoich garbach żółtego wielbłąda.



Jeżeli jednostka wielbłądów kończy swój ruch na polu zajętym przez inną jednostkę wielbłądów, wskakuje na grzbiet tego wielbłąda, który jest najwyżej.

Przykład:

Biała kostka pokazuje 2. Biały wielbłąd rusza o 2 pola do przodu niosąc na garbach zielonego wielbłąda. Pole, na którym się zatrzymają jest zajęte przez żółtego wielbłąda, zatem biały i zielony wskakuje na garby żółtego tworząc nową wieżę wielbłądów.



Kafelki pustyni

Jeżeli jednostka wielbłądów **kończy ruch** na polu z kafelkiem pustyni, jej właściciel natychmiast otrzymuje 1 FE z banku. Dodatkowo jednostka wielbłądów musi od razu wykonać ruch o 1 pole do przodu lub o 1 pole do tyłu.



Jeśli kafelek został położony **oazą do góry**, jednostka wielbłądów przesuwa się o 1 pole do przodu. W momencie, gdy trafi na pole zajęte przez inną jednostkę wielbłądów, wskakuje na garby wielbłąda **na górze**.



Jeśli kafelek został położony **fatamorganą do góry**, jednostka wielbłądów przesuwa się o 1 pole do tyłu. W momencie gdy trafi na pole zajęte przez inną jednostkę wielbłądów, wsuwa się **pod wielbłąda** na dole tej jednostki.



W obu przypadkach kafelek pozostaje na planszy do zakończenia etapu wyścigu lub do momentu gdy zostanie w tym etapie przesunięty przez gracza na inne pole.



Po przesunięciu odpowiedniej jednostki wielbłądów, połóż kostkę na namiocie w odpowiadającym jej kolorze. Dzięki temu każdy gracz będzie wiedział, które kostki wypadły już z piramidy.

