

# Camel Cup

Приветствуем вас на самой безумной гонке верблюдов в вашей жизни! У вас есть шанс поставить на самых удачливых верблюдов и разбогатеть. Но учтите, что верблюды частенько уносят других на своём горбу, поэтому схватить удачу за хвост будет непросто. Выждать подходящий момент для ставки на верблюда так же важно, как и понять ситуацию на трассе. Ах да, угадать победителя стало ещё сложнее, ведь к гонке присоединились два новых участника. Эти верблюды настолько одичали, что побегут в обратную сторону. И, хотя их сразу же дисквалифицируют, это не мешает им бежать дальше...

Да начнётся веселье!

## Компоненты

1 игровое поле с огромной трёхмерной пальмой

20 жетонов ставок

(по 4 каждого цвета)



5 жетонов пирамиды



80 египетских фунтов

50 × номиналом «1» 30 × номиналом «5»



40 карт финиша

(по 5 на персонажа)



Лицевая сторона



Рубашка

8 жетонов зрителей

(по 1 на персонажа)



Сторона поддержки



Сторона насмешки

8 карт сотрудничества

(по 1 на персонажа)



Сторона «свободен»



Сторона «в сотрудничестве»

5 гоночных верблюдов



5 кубиков

гоночных верблюдов



Каждый кубик совпадает по цвету с одним из гоночных верблюдов, и на гранях каждого цифры 1, 2 и 3 встречаются дважды.

2 диких верблюда



1 серый кубик

1

На гранях серого кубика изображены белые цифры 1, 2 и 3 и чёрные цифры 1, 2 и 3.

1 жетон первого игрока



1 пирамида для кубиков





# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Расположите **игровое поле** в центре стола.

2. Рассортируйте **жетоны ставок** по цветам (всего 5 цветов).  
Затем сложите 4 жетона каждого цвета в стопку следующим образом:

Положите вниз два жетона в **1 фунта**.

На них положите жетон в **2 фунта**.

На него положите жетон в **5 фунтов**.

Затем поместите каждую стопку на палатку соответствующего цвета на игровом поле.

3. Поместите стопку из **5 жетонов пирамиды** в соответствующее место на игровом поле.

4. Рассортируйте **египетские фунты** по номиналу и положите их рядом с игровым полем.  
Это «банк», общий запас фунтов.

5. Выдайте каждому игроку **3 египетских фунта**. Игрок кладёт эти деньги перед собой.

6. Выдайте каждому игроку **5 карт финиша** одного персонажа и **жетон зрителя** этого персонажа.

Оставшиеся карты финиша и жетоны зрителей верните в коробку. Каждый игрок кладёт жетон зрителя перед собой, а карты финиша держит на руке **взакрытую** от других игроков.

**Персонаж**

Если играет **меньше 6 игроков**, оставьте **карты сотрудничества** в коробке – они вам не понадобятся.

Если играет **6 или более игроков**, выдайте каждому игроку карту сотрудничества его персонажа. Каждый игрок кладёт эту карту перед собой стороной «свободен» вверх. Оставшиеся карты сотрудничества верните в коробку.

Как использовать карты сотрудничества – указано на последней странице правил в разделе «Дополнительные правила для игры с 6 и более игроками».



**Сторона «Свободен»**

7. Чтобы определить стартовые позиции 5 гоночных верблюдов, возьмите 5 кубиков гоночных верблюдов и одновременно бросьте их. Затем разместите каждого гоночного верблюда на трассе в зависимости от выпавшего значения на кубике того же цвета:

- Если на кубике выпало значение 1, поставьте верблюда этого цвета на деление 1 трассы.
- Если на кубике выпало значение 2, поставьте верблюда этого цвета на деление 2 трассы.
- Если на кубике выпало значение 3, поставьте верблюда этого цвета на деление 3 трассы.



После этого поставьте всех верблюдов, оказавшихся на одном делении, друг на друга (в любом порядке) и убедитесь, что все они повернуты в сторону по часовой стрелке (в эту сторону они и побегут).



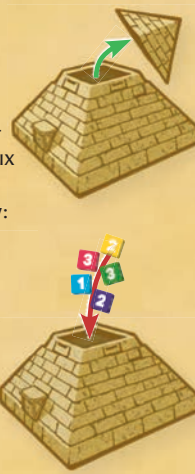
**Пример:**

На кубиках выпали следующие значения:

**1 1 1 3 3**

Поэтому вы ставите **зелёного, жёлтого и красного верблюдов на деление 1** (друг на друга в любом порядке). Затем вы ставите **синего и фиолетового верблюдов на деление 3** (друг на друга в любом порядке).

Затем положите 5 кубиков гоночных верблюдов **в пирамиду**: снимите её верхушку и бросьте кубики в открывшееся отверстие.



8. Теперь определите стартовые позиции двух диких верблюдов (чёрного и белого), которые будут бежать в обратном направлении (против часовой стрелки). Для этого бросьте серый кубик. Затем возьмите любого из двух диких верблюдов и разместите его на трассе в зависимости от выпавшего на кубике значения:

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

Бросьте серый кубик ещё раз и разместите второго верблюда на трассе тем же образом. Если оба верблюда оказались на одном делении трассы, поставьте второго верблюда на первого.

Убедитесь, что дикие верблюды повернуты в сторону против часовой стрелки.

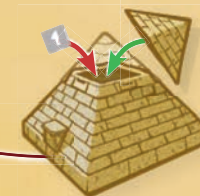
**Пример:**

Вы выбросили **2**. Следовательно, вы берёте **одного дикого верблюда** и ставите его на **деление 15**.

Затем вы выбросили **1**, поэтому **второго дикого верблюда** ставите на **деление 16**.



После этого положите серый кубик в пирамиду, закройте её верхушку и поставьте пирамиду на соответствующее место на игровом поле.



9. Вручите жетон первого игрока самому юному игроку, и **да начнётся гонка!**





# ОБЗОР ИГРЫ

Обзор игры разъясняет ключевые моменты игры. Подробные правила вы найдёте в разделе «Ход игры».

## Гоночные верблюды

В игре есть 5 гоночных верблюдов, но они не принадлежат игрокам. Вместо этого игроки в течение гонки делают на них ставки, забирая жетоны ставок и выкладывая карты финиша.



Гоночные верблюды двигаются по трассе по часовой стрелке.

Верблюды двигаются только тогда, когда игрок в свой ход решает выбросить случайный кубик из пирамиды. Затем верблюд того же цвета, что и выпавший кубик, двигается на количество делений, равное значению на этом кубике.



## Этапы

Гонка состоит из нескольких этапов. Один этап заканчивается, когда 5 из 6 кубиков выпали из пирамиды (а последний кубик остался внутри).

В конце каждого этапа происходит подсчёт результатов. Игроки получают или теряют деньги в соответствии со взятыми во время этого этапа жетонами ставок. Затем начинается новый этап: взятые жетоны ставок возвращаются обратно на игровое поле, а 5 выпавших кубиков – в пирамиду.

### ВАЖНО:

При любом подсчёте считается, что чем **выше** гоночный верблюд стоит в башне, тем **дальше** он продвинулся по трассе по сравнению с остальными.

Дикие верблюды никогда не учитываются при подсчёте, так как организаторы гонки их дисквалифицировали.



## Башня из верблюдов:

Верблюды на одном делении всегда стоят друг на друге, образуя **башню из верблюдов**. Когда верблюд в башне двигается, он уносит на себе **всех** верблюдов, которые стоят **на нём**. Все верблюды ниже остаются на месте.



## Табун верблюдов:

Поскольку в игре иногда двигаются отдельные верблюды, а иногда башни из верблюдов, для удобства будем использовать термин **«табун верблюдов»**. Табун верблюдов – это всегда либо один верблюд, либо башня из верблюдов. Если один табун верблюдов заканчивает движение на делении трассы, где уже есть другой табун, то первый целиком запрыгивает на второй.



## Дикие верблюды

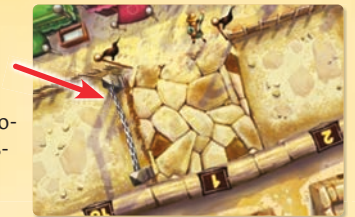
Два диких верблюда (чёрный и белый) двигаются по трассе **против часовой стрелки**. Игроки не могут делать на них ставки. Дикие верблюды, однако, делают игру более непредсказуемой, потому что они могут унести на себе гоночных верблюдов назад по трассе.

Дикий верблюд двигается, когда из пирамиды выпадает серый кубик.



## Конец игры

Игра заканчивается, когда один из верблюдов пересекает финишную черту. После этого происходит ещё один подсчёт результатов этапа. Затем выплачиваются деньги за ставки на победителя гонки и проигравшего во всей гонке. Игрок с наибольшим количеством денег побеждает в игре.



## Деньги

- Валюта игры – египетские фунты (сокращённо ЕФ).
- Вы должны хранить свои деньги в открытую перед собой. Однако можете складывать их в стопки как угодно.
- В течение гонки ни один игрок не обязан раскрывать, сколько в точности у него денег.
- В любой момент игры вы можете обменять деньги по курсу один к одному в банке (например, пять монет номиналом 1 фунт на одну монету номиналом 5 фунтов и т.д.).
- Ни один игрок не может уйти в минус. То есть, если вы должны отдать в банк деньги за проигранную ставку, но у вас их нет, вы освобождены от уплаты долга.

# ХОД ИГРЫ

Игрок с **жетоном первого игрока** начинает первый этап, совершая **одно** действие.

Затем игрок слева от него совершает **одно** действие, затем следующий игрок и так далее. Таким образом ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход у игрока есть 4 возможных действия. Когда наступает ваш ход, вам нужно выбрать и совершить **одно** из них.

1 Взять верхний жетон ставки из любой стопки (поставив, тем самым, на то, что верблюд этого цвета будет лидировать в конце этого этапа).

или

2 Выложить свой жетон зрителя на трассу.

или

3 Взять один жетон пирамиды и воспользоваться пирамидой, чтобы передвинуть верблюда.

или

4 Сделать ставку на победителя ИЛИ проигравшего во всей гонке, положив одну из своих карт финиша лицевой стороной вниз на соответствующее место для ставок.

## 1 Взять 1 жетон ставки

Возьмите верхний жетон ставки из любой стопки на игровом поле и положите его перед собой. Сделав это, вы поставите на верблюда соответствующего цвета (а значит, будете надеяться, что именно он окажется впереди всех к концу этапа).

Количество жетонов ставок, которые вы можете взять в течение этапа, не ограничено. Вы можете взять даже несколько жетонов одного и того же цвета.





## 2 Выложить жетон зрителя

Выложите свой жетон зрителя на **пустое** деление трассы (такое, где нет ни другого жетона зрителя, ни верблюдов). При этом нельзя выкладывать жетон на деление, **соседнее** с другим жетоном зрителя. Также нельзя выкладывать жетон на деление 1 трассы.

- Если ваш жетон зрителя уже лежит на трассе, можете использовать это действие, чтобы переместить его на любое **другое** деление (по тем же правилам).

Выкладывая (или перемещая) жетон зрителя, можете положить его либо *стороной поддержки* вверх, либо *стороной насмешки* вверх.

От этого зависит, что произойдёт с остановившимися на нём верблюдами (см. ниже).

Сторона поддержки



Сторона насмешки

**Пример:** Жетон зрителя можно выложить на любое пустое деление трассы, кроме деления 1 и делений, соседних с любым другим жетоном зрителя.



## 3 Взять 1 жетон пирамиды

Возьмите верхний жетон пирамиды из стопки на игровом поле и положите его перед собой. Затем возьмите пирамиду, потрясите её и выбросьте из неё один кубик.

### Как использовать пирамиду

- 1 Возьмите пирамиду в руки, переверните её верхушкой вниз и хорошенько потрясите.



- 2 Верните пирамиду в изначальное положение. Возьмите её одной рукой и поместите в нескольких сантиметрах над поверхностью игрового поля.

Другой рукой нажмите **один раз** на кнопку входа сбоку пирамиды (1), выбросив тем самым на поле один кубик (2).

После этого верните пирамиду на её место на игровом поле.



Если выпал кубик гоночного верблюда, передвиньте верблюда этого цвета на столько делений (по часовой стрелке), сколько выпало на кубике: 1, 2 или 3.

**Помните:** если вы передвигаете верблюда, который является частью башни, он уносит на себе всех стоящих на нём верблюдов.

**Пример:**

Из пирамиды выпал красный кубик со значением 3. Красный верблюд передвигается на 3 деления вперёд, унося на себе жёлтого верблюда.



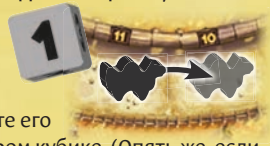
Если выпал серый кубик, передвиньте одного из двух диких верблюдов:

- Если на кубике выпала белая цифра, вы должны передвинуть белого верблюда.
- Если на кубике выпала чёрная цифра, вы должны передвинуть чёрного верблюда.



**Из этого правила есть два важных исключения:**

- Если **ровно один** дикий верблюд несёт на себе одного или нескольких гоночных верблюдов, вы обязаны передвинуть именно его, вне зависимости от цвета цифры на сером кубике.
- Если один дикий верблюд **стоит прямо на другом** (т.е. между ними нет гоночных верблюдов), вы обязаны передвинуть того из них, который находится выше.

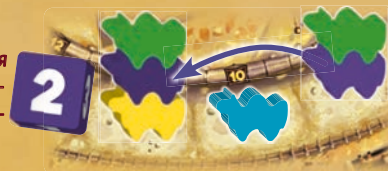


Определив, какой из диких верблюдов должен двигаться, передвиньте его на столько делений (против часовой стрелки), сколько выпало на сером кубике. (Опять же, если на диком верблюде стоят другие верблюды, то дикий верблюд уносит их на себе).

Если один табун верблюдов заканчивает движение на делении с другим табуном, то первый табун целиком запрыгивает **на второй**.

**Пример:**

Из пирамиды выпал фиолетовый кубик со значением 2. Фиолетовый верблюд движется на 2 деления вперёд, унося на себе зелёного. Так как на делении, где они должны закончить движение, находится жёлтый верблюд, табун из фиолетового и зелёного верблюдов запрыгивает на жёлтого верблюда.



### Жетоны зрителей

Если табун верблюдов заканчивает своё движение на делении с жетоном зрителя, то его владелец сразу же получает **1 египетский фунт** из банка. Также (в зависимости от того, какой стороной вверх лежит жетон) табун верблюдов должен немедленно передвинуться на одно дополнительное деление вперёд или назад:



Если жетон лежит **стороной поддержки** вверх, табун верблюдов движется на одно деление **вперёд**. Если при этом табун оказывается на делении с другим табуном, то запрыгивает на него по обычным правилам.



Если жетон лежит **стороной насмешки** вверх, табун верблюдов движется на одно деление **назад**. Если при этом табун оказывается на одном делении с другим табуном, то целиком подлезает **под него**.



Если на деление с жетоном зрителя попадает дикий верблюд, он движется по тому же принципу, но в противоположном движению гоночных верблюдов направлении.



**Обратите внимание:** Верблюды должны быть всегда повернуты в одном направлении (даже когда двигаются назад): гоночные верблюды должны быть повернуты в сторону по часовой стрелке, дикие верблюды – в сторону против часовой стрелки.

Если табун верблюдов попал на деление с жетоном зрителя, этот жетон остаётся лежать на том же месте (по крайней мере, до конца текущего этапа, или пока владелец жетона не переместит его в качестве действия).



После того, как вы передвинули верблюда, положите выпавший кубик на свободную палатку для кубика в центре поля. Так все будут видеть, какие кубики уже покинули пирамиду.

Взятый жетон пирамиды положите перед собой.

При ближайшем подсчёте результатов этапа вы получите **1 египетский фунт** за каждый жетон пирамиды, лежащий перед вами.





## 4 Сделать ставку на победителя или проигравшего во всей гонке



В качестве действия вы можете сделать ставку на **победителя** гонки: выбрать гоночного верблюда, который, как вам кажется, будет лидировать в конце игры. Для этого тайно выберите одну из своих карт финиша (цвета того верблюда, который, по вашему мнению, станет победителем) и положите её на **место для ставок на победителя** лицевой стороной вниз.



Вместо этого можете сделать ставку на **проигравшего** в гонке: выбрать гоночного верблюда, который, как вам кажется, будет последним на трассе в конце игры. Для этого тайно выберите одну из своих карт финиша и положите её на **место для ставок на проигравшего** лицевой стороной вниз.

- Если на выбранном вами месте для ставок уже лежат карты, положите свою карту на них.
- Положив карту, вы уже не сможете её забрать, даже если позже поняли, что сделали ставку не на того верблюда. Однако, пока у вас на руке есть карты финиша, вы всегда можете в качестве действия положить ещё одну из них на любое место для ставок.



## Конец этапа

Когда один из игроков берёт последний жетон пирамиды с поля, то сначала он, как обычно, выбрасывает из пирамиды кубик и передвигает верблюда соответствующего цвета. Затем перед началом хода следующего игрока происходит **подсчёт результатов этапа**:

Сначала игрок, взявший последний жетон пирамиды, передаёт жетон первого игрока игроку слева от себя (так вы запомните, кто начнёт следующий этап).

После этого определите, какой из **гоночных верблюдов** лидирует (находится впереди всех на трассе, считая по часовой стрелке). Если впереди всех находится башня из верблюдов, то лидирующим считается самый *верхний* верблюд в ней.



**Помните:** Дикие верблюды не учитываются при подсчёте.

Теперь каждый игрок получает или теряет египетские фунты в зависимости от лежащих перед ним жетонов. Для этого каждый игрок считает сумму денег за свои жетоны и затем берёт эти деньги из банка (или отдаёт в банк).



**1-й** За каждый жетон ставки того же цвета, что и **лидирующий гоночный верблюд**, игрок получает количество египетских фунтов, указанное на жетоне большой цифрой слева: 5, 3 или 2.

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

**3-я-5-я** За каждый жетон ставки цвета любого другого верблюда игрок теряет 1 ЕФ.

За каждый жетон пирамиды игрок получает 1 ЕФ.

### Пример:

В момент подсчёта результатов этапа зелёный верблюд лидирует, жёлтый верблюд идёт вторым. У Марины есть жетоны их ставок, которые приносят ей в сумме 9 египетских фунтов:



После того как все игроки получили деньги из банка (или отдали деньги в банк), выполните подготовку к следующему этапу:

- верните все жетоны ставок в соответствующие стопки на игровом поле в том же порядке (снизу вверх: 2>2>3>5),
- верните жетоны пирамиды в стопку на их место на игровом поле,
- верните все жетоны зрителей с трассы их владельцам,
- верните 5 кубиков с палаток для кубиков в пирамиду.

Затем игрок с жетоном первого игрока начинает новый этап.

## Конец игры

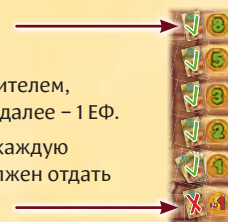
Как только любой табун верблюдов пересекает **финишную черту**, гонка **немедленно** заканчивается (даже если финишную черту пересёк дикий верблюд, двигаясь против часовой стрелки).

Проведите ещё один подсчёт результатов этапа (как описано слева).

Затем проведите финальный подсчёт результатов: подсчитайте деньги за ставки на победителя и проигравшего во всей гонке. Для этого сначала возьмите лежащую лицевой стороной вниз стопку карт с **места для ставок на победителя**. Помните, что нижнюю карту в стопке положили первой, а верхнюю – последней. Переверните всю стопку лицевой стороной вверх, чтобы первая карта оказалась сверху, а последняя – снизу стопки.

Теперь игроки получают или теряют деньги в зависимости от карт финиша, которые они сюда положили. Начните с верхней карты и пройдите по всем картам в стопке, вручая награду каждому игроку, на чьей карте изображён верблюд-победитель.

- Игрок (если такой есть), первым положивший карту финиша с победителем, получает 8 египетских фунтов из банка.
- Игрок (если такой есть), вторым положивший карту финиша с победителем, получает 5 ЕФ, третий игрок получает 3 ЕФ, четвёртый – 2 ЕФ, пятый и далее – 1 ЕФ.
- Обратите внимание, что это касается только карт с победителем. За каждую лежащую в стопке карту с любым другим верблюдом её владелец должен отдать в банк 1 ЕФ.



Пройдясь по всем картам со ставками на победителя, точно так же пройдите по всем картам со **ставками на проигравшего**. Проигравший – это гоночный верблюд, находящийся на трассе позади всех остальных гоночных верблюдов (если позади всех находится башня, проигравшим считается самый нижний верблюд в ней).

### Пример:

Зелёный верблюд – победитель, фиолетовый – проигравший. Ниже показано, сколько ЕФ должны получить (или отдать) владельцы карт в стопках:



После финального подсчёта результатов все игроки подсчитывают свои деньги. Игрок с наибольшим количеством египетских фунтов побеждает в игре. В случае ничьей претенденты делят победу.

**Обратите внимание:** В том редком случае, когда дикий верблюд, двигаясь против часовой стрелки, переносит через финишную черту гоночных верблюдов, считается, что эти верблюды находятся позади всех остальных.





## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ С 6 И БОЛЕЕ ИГРОКАМИ

Если играет 6 или более игроков, выдайте перед началом игры каждому игроку его карту сотрудничества. Игрок кладёт эту карту перед собой. В свой ход игрок может вместо одного из четырёх стандартных действий совершить пятое действие «Начать сотрудничество».

### 5 Начать сотрудничество

*Вы можете совершить это действие, только если ваша карта сотрудничества лежит стороной «свободен» вверх.*

Выберите любого другого игрока, перед которым карта сотрудничества также лежит стороной «свободен» вверх. Возьмите его карту сотрудничества и положите её перед собой стороной «в сотрудничестве» вверх. Затем отдайте этому игроку вашу карту, он тоже кладёт её перед собой стороной «в сотрудничестве» вверх. Другой игрок не может отказаться от обмена картами с вами. Теперь до конца этапа вы и этот игрок сотрудничаете друг с другом.



В конце каждого этапа во время подсчёта результатов каждый игрок, который сотрудничает с кем-то, может выбрать один из жетонов игрока, с которым сотрудничает (жетон ставки или жетон пирамиды), и добавить египетские фунты за этот жетон к сумме за свои жетоны. Таким образом, каждый из сотрудничающих игроков в паре получает деньги и за все свои жетоны, и за «скопированный» жетон другого. При этом игрок не обязан выбирать жетон другого игрока, если не хочет этого (например, если любой выбранный жетон заставит его потерять деньги). После подсчёта результатов этапа верните все карты сотрудничества их владельцам стороной «свободен» вверх.

## СОЗДАТЕЛИ

Штеффен Боген благодарит всех тестировщиков, которые привели верблюдов к их оазисам. Особая благодарность тем тестировщикам, чьи имена отпечатаны на зданиях на игровом поле.

Также выражаем благодарность Деннису Лохаузену за то, что стал для нас источником вдохновения.

Гейм-дизайн:	Штеффен Боген
Продюсер:	Софи Гравел
Разработка:	Виктор Кобилке, Мартин Бушар, Петер Эггерт, Филиппа Шмит и Софи Гравел
Креативное руководство:	Филиппа Гуерин
Иллюстрации:	Крис Куилльямс
Графический дизайн:	Филиппа Гуерин, Карла Рон и Мари-Ева Джоли
Редактура:	Виктор Кобилке
Сверка:	Нил Кроули и Ахн Ту Тран
Международные отношения:	Андреа Алерс, Катя Веинике и Филипп Эль Алауи
Коммуникации:	Майк Янг
Маркетинг:	Мартин Бушар

### Русское издание игры

Руководитель проекта:	Александр Дробышев
Редактор:	Константин Судариков
Перевод:	Элина Ченцова
Вёрстка:	OWL Agency

Разработано:



Русское издание:



[info@planbgames.com](mailto:info@planbgames.com)  
[www.planbgames.com](http://www.planbgames.com)

Все права защищены  
© 2021 Plan B Games GmbH.  
Ам Рёмеркастелл, 10  
70376 Штутгарт, Германия

Никакая часть этого продукта не может быть воспроизведена без согласия владельцев.

Пожалуйста, запомните эту информацию, она может пригодиться вам в будущем.

Сделано в Китае.