



CAMEL

Werdet Zeugen des verrücktesten Kamelrennens aller Zeiten! Denn wo sich Kamele übereinander stapeln und ganze Pyramiden auf den Kopf gestellt werden, da geht es im wahrsten Sinne des Wortes drunter und drüber.

Als Mitglieder der ägyptischen Oberschicht kommt ihr in der Wüste zusammen, um diesem Spektakel beizuwohnen. Dabei verfolgt jeder von euch das gleiche Ziel: durch geschicktes Wetten mehr Geld als die anderen zu verdienen. Doch hier spielt nicht nur das Glück eine Rolle. Gutes Timing und die Fähigkeit, die Dynamik des Rennens zu lesen, sind mindestens genauso wichtig, wenn es darum geht, auf die richtigen Kamele zu setzen und den Sieg zu erringen.

SPIELMATERIAL

1 Pyramide

bestehend aus:

1 Außenpyramide

1 Innenpyramide

1 Einsetzkreuz

1 Gummiband

(in der Aufbau-Anleitung zur besseren Erkennbarkeit rot eingefärbt)

1 Schieber

+2 Ersatzgummibänder



Spielplan

Rennstrecke

Ziellinie

Abstellfeld für die Pyramide



Wettfeld „tolles Kamel“

Ablagefeld für die Pyramidenplättchen

Wettfeld „olles Kamel“

5 Kamele aus Holz



5 Würfel aus Holz



Jeder Würfel entspricht der Farbe genau eines der Kamele und ist mit den Zahlen 1, 2 und 3 jeweils 2 mal bedruckt.

40 Wettkarten (je 5 pro Charakter)



8 Wüstenplättchen (je 1 pro Charakter)



15 Etappen-Wettplättchen (je 3 pro Kamelfarbe)



5 Pyramidenplättchen



50 Münzen (Ägyptische Pfund)

35 x Wert 1 15 x Wert 5

20 Geldkarten (Ägyptische Pfund)

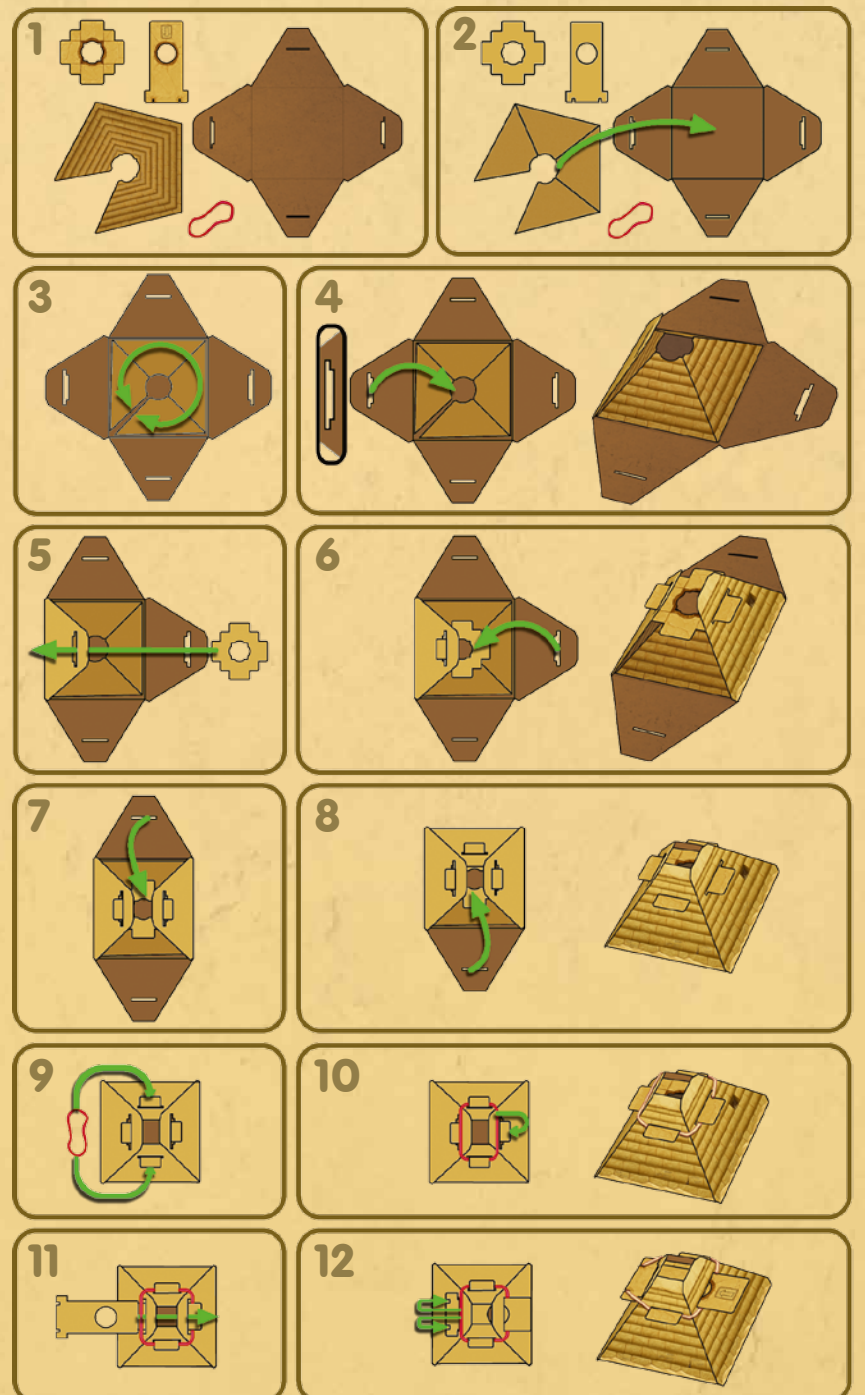
10 x Wert 10 10 x Wert 20

1 Etappen-Startspielermarker



Löst vor der ersten Partie vorsichtig die Plättchen, Münzen und die 4 einzelnen Pyramidentteile aus den Stanztableaus.

Baut dann die Pyramide wie folgt zusammen:



Es genügt, wenn ihr die Pyramide einmal zusammenbaut. Für zukünftige Partien könnt ihr sie in einem Stück aufrecht in der Schachtel verstauen.

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

2. Bildet aus den 5 **Pyramidenplättchen** einen Stapel und platziert diesen auf dem Ablagefeld für Pyramidenplättchen auf dem Spielplan.

3. Sortiert die **Etappen-Wettplättchen** der Farbe nach (insgesamt 5 Farben). Dann stapelt die 3 Plättchen jeder Farbe so übereinander, dass jeweils das 5-Geld-Plättchen ganz oben liegt, das 3-Geld-Plättchen in der Mitte und das 2-Geld-Plättchen ganz unten. Legt dann jeden Stapel auf das Ablagefeld seiner Kamelfarbe auf dem Spielplan.

4. Stellt die 5 **Kamele** auf die Zelte bei den Etappen-Wettplättchen: jedes Kamel auf das Zelt seiner Farbe.



5. Sortiert die **Münzen und Geldkarten** nach ihren Werten und legt sie neben dem Spielplan als Vorrat bereit. Dieser Vorrat wird fortan als „Bank“ bezeichnet.

6. Jeder Spieler erhält die 5 **Wettkarten** eines Charakters seiner Wahl sowie das **Wüstenplättchen** dieses Charakters. Seine Karten nimmt jeder verdeckt auf die Hand, sein Wüstenplättchen legt er vor sich ab. Wettkarten und Wüstenplättchen, die von keinem Spieler gewählt wurden, kommen zurück in die Schachtel.

7. Jeder Spieler erhält aus der Bank ein Startkapital von 3 **Ägyptischen Pfund**, das er offen vor sich ablegt.

8. Der jüngste Spieler erhält den **Etappen-Startspielermarker**.

9. Der jüngste Spieler würfelt nun noch die Startpositionen der Kamele aus. Dazu nimmt er zunächst die 5 **Würfel** zur Hand und würfelt sie alle auf einmal. Dann nimmt er die 5 Kamele von ihren Zelten und stellt jedes davon auf ein bestimmtes Feld der Rennstrecke: Alle Kamele, deren Würfel mit einer **1** nach oben zeigen, stellt er auf Feld 1 (erkennbar an der Flagge mit der 1). Alle Kamele, deren Würfel mit einer **2** nach oben zeigen, stellt er auf Feld 2. Alle Kamele, deren Würfel mit einer **3** nach oben zeigen, stellt er auf Feld 3. Schließlich stapelt er jeweils noch die Kamele übereinander, die zusammen auf einem Feld stehen. (In welcher Anordnung er die Kamele dabei stapelt, ist ihm überlassen.)

Beispiel:

Der Spieler würfelt wie folgt: **1 1 1 3 3**
Er stellt das grüne, gelbe und orangefarbene Kamel beliebig gestapelt auf Feld 1. Das blaue und weiße Kamel stellt er beliebig gestapelt auf Feld 3.



Danach wirft er die 5 **Würfel** in die zusammengebaute **Pyramide**, indem er in Pfeilrichtung auf den Schieber drückt und die Würfel nacheinander in die entstandene Öffnung fallen lässt. Die gefüllte Pyramide stellt er schließlich auf ihren Platz in der Mitte der Rennstrecke.

SPIELÜBERSICHT

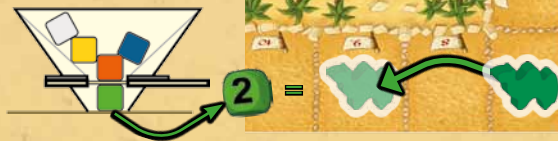
Die Bewegung der Kamele



Die Kamele bewegen sich auf der Rennstrecke im Uhrzeigersinn.

Gesteuert wird ihre Bewegung über die Pyramide. Wenn ein Spieler die Pyramide auf den Kopf stellt und den Schieber drückt,

enthüllt er damit 1 Würfel. Das Kamel, das der Würfelfarbe entspricht, muss er daraufhin vorwärts ziehen, und zwar um so viele Felder, wie die gewürfelte Zahl anzeigt.



Kamelturm: Stehen mehrere Kamele übereinander, bilden sie einen sogenannten **Kamelturm**. Wird ein Kamel bewegt, das Teil eines solchen Kamelturms ist, trägt es immer **alle** Kamele mit, die **auf** ihm sitzen (während die Kamele unter ihm auf dem Ausgangsfeld stehen bleiben).



Kamel-Einheit: Da manchmal einzelne und manchmal gestapelte Kamele bewegt werden, verwenden wir den Begriff **Kamel-Einheit**. Eine Kamel-Einheit besteht entweder aus einem einzelnen Kamel oder mehreren gestapelten Kamelen. Beendet eine Kamel-Einheit ihren Zug auf einem Feld, auf dem eine andere Kamel-Einheit steht, springt sie komplett **auf** diese andere Einheit auf.



Wichtig für die Renn-Platzierung: Ein Kamel, das auf einem anderen sitzt, gilt immer als besser platziert als das Kamel direkt unter ihm.

(Zur genauen Benutzung der Pyramide und Bewegung der Kamele siehe die folgende Seite.)

Die Etappen

Das Rennen ist in mehrere Etappen unterteilt. Eine Etappe ist jeweils zu Ende, sobald der fünfte (und damit letzte) Würfel enthüllt und das entsprechende Kamel bewegt wird. Am Ende jeder Etappe findet eine **Etappenwertung** statt. Dabei erhalten bzw. verlieren die Spieler Geld, je nachdem, auf welche Kamele sie während der Etappe durch das Nehmen von Etappen-Wettplättchen gesetzt haben. Danach werden alle Plättchen zurückgelegt sowie die 5 Würfel in die Pyramide zurückgeworfen und es beginnt eine neue Etappe.

Spielende

Das Rennen (und damit das Spiel) endet sofort, wenn das erste Kamel die Ziellinie überquert. Dann finden noch eine abschließende Etappenwertung sowie die Schlusswertung für das **tolle Kamel** (den Gesamtsieger) und das **olle Kamel** (den Gesamtletzten) statt.



Geld

- Die Währung bei diesem Spiel ist Ägyptische Pfund (fortan auch als **ÄP** abgekürzt).
- Jeder muss sein Geld **offen** vor sich lagern, darf es aber durchaus stapeln oder auf andere Art und Weise zusammenhäufen.
- Während der Dauer des Rennens ist niemand verpflichtet, den anderen mitzuteilen, wie viel Geld er genau besitzt.
- Ihr dürft euer Geld jederzeit 1 zu 1 mit der Bank tauschen (also z.B. fünf 1er-Münzen in eine 5er-Münze umtauschen oder ähnliches).
- Kein Spieler kann unter 0 fallen. Das heißt, wer nicht genug Geld hat, um einen Fehltipp zu bezahlen, bleibt davon verschont.

SPIELABLAUF

Der Spieler mit dem Etappen-Startspielermarker beginnt die erste Etappe (und damit das Spiel), indem er in seinem Zug genau **1 Aktion** durchführt. Dann führt der Spieler zu seiner linken 1 Aktion durch, dann der folgende Spieler usw. Das heißt, die Spieler sind jeweils reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Wenn du an die Reihe kommst, hast du die Wahl aus 4 verschiedenen Aktionsmöglichkeiten, von denen du **genau 1** durchführen **musst**:

1. Nimm das oberste **Etappen-Wettplättchen** einer Kamelfarbe (um auf den Etappensieg dieses Kamels zu wetten).

oder

2. Lege dein **Wüstenplättchen** auf 1 Feld der Rennstrecke.

oder

3. Nimm 1 **Pyramidenplättchen** und benutze die Pyramide, um damit 1 Kamel vorwärts zu bewegen.

oder

4. Wette auf das tolle Kamel (den Gesamtsieger) ODER das olle Kamel (den Gesamtletzten), indem du verdeckt 1 **Wettkarte** auf das entsprechende Wettfeld legst.

1. Nimm 1 Etappen-Wettplättchen

Nimm dir vom Spielplan **das oberste Etappen-Wettplättchen** eines Stapels deiner Wahl und lege es vor dir ab. Damit wettest du auf das Kamel dieser Farbe (und hoffst damit, dass dieses Kamel am Ende der **Etappe** in Führung liegen wird).



- Solange sich noch Etappen-Wettplättchen auf dem Spielplan befinden, darfst du dir mit dieser Aktion eines davon nehmen, egal wie viele bereits vor dir liegen und welche Farben diese haben.



2. Lege dein Wüstenplättchen

Lege dein Wüstenplättchen auf ein **leeres Feld** der Rennstrecke (wo sich also weder ein Kamel noch ein anderes Wüstenplättchen befindet). Du darfst dein Wüstenplättchen jedoch nicht auf ein Feld legen, neben dem sich bereits ein Feld mit Wüstenplättchen befindet. Außerdem darfst du das Wüstenplättchen nie auf Feld 1 der Rennstrecke platzieren (dem Feld mit Flagge 1).

- Sollte dein Wüstenplättchen bereits auf der Rennstrecke liegen, darfst du es mit dieser Aktion auf ein anderes Feld umlegen (nach denselben Regeln).

Beim Legen deines Wüstenplättchens musst du dich entscheiden, welche Seite nach oben zeigen soll: die **Oasen-Seite** oder die **Fata-Morgana-Seite**. (Je nach Seite wird die Bewegung der Kamele auf unterschiedliche Art beeinflusst. *Details siehe unten.*)

Beispiel:

Das Wüstenplättchen darf auf ein beliebiges leeres Feld gelegt werden, das sich nicht neben einem anderen Wüstenplättchen befindet.



3. Nimm 1 Pyramidenplättchen

Nimm das oberste **Pyramidenplättchen** vom Stapel auf dem Spielplan und lege es vor dir ab.

Dann nimm sofort die Pyramide zur Hand, schüttele sie ordentlich und enthülle mit ihr einen Würfel.



Wie wird die Pyramide benutzt?

1	2	3	4
Stelle die Pyramide nach dem Schütteln umgedreht (mit der Spitze nach unten) auf die ebene und feste Tischplatte vor dich hin.	Halte die Pyramide fest und drücke den Schieber in Pfeilrichtung bis zum Anschlag hinein. Dadurch öffnet sich ein Loch, durch das 1 Würfel auf den Tisch fällt.	Warte einen Augenblick. Lass dann den Schieber wieder los (wodurch sich das Loch schließt). Wichtig: Die Spitze der Pyramide muss bei all diesen Schritten direkt auf der Tischplatte stehen!	Nachdem der Schieber wieder zurückgerastet ist, hebe die Pyramide gerade nach oben und stelle sie anschließend wieder an ihren Platz auf dem Spielplan.

Hinweis: Sollte kein Würfel herauskommen, drehe die Pyramide wieder richtig herum und schüttele sie noch einmal, bevor du die obigen Schritte wiederholst.

Nachdem du den Würfel enthüllt hast, bewege das Kamel der Würfelcolorbe genau so viele Felder vorwärts, wie die Würfelzahl anzeigt: 1, 2 oder 3 Felder.

Zur Erinnerung: Falls das Kamel zu einem Kamelturm gehört, trägt es **alle** Kamele mit, die **auf** ihm sitzen (und bildet mit diesen eine Kamel-Einheit).

Beispiel:

Der orangefarbene Würfel wird enthüllt und zeigt eine 3. Das orangefarbene Kamel bewegt sich 3 Felder vorwärts und trägt das gelbe Kamel mit.



Beendet die gezogene Kamel-Einheit ihre Bewegung auf einem Feld, auf dem bereits eine andere Kamel-Einheit steht, springt sie komplett **auf** diese andere Einheit auf.

Beispiel:

Der weiße Würfel wird enthüllt und zeigt eine 2. Das weiße Kamel bewegt sich 2 Felder vorwärts und trägt das grüne Kamel mit. Da dort bereits das gelbe Kamel steht, springen weiß und grün als Einheit auf das gelbe Kamel auf.



Wüstenplättchen

Beendet eine Kamel-Einheit ihre Bewegung auf einem Feld, auf dem ein Wüstenplättchen liegt, erhält der Besitzer des Wüstenplättchens **sofort 1 Ägyptisches Pfund** aus der Bank. Außerdem (je nachdem welche Plättchenseite nach oben zeigt) muss die Kamel-Einheit sofort 1 zusätzliches Feld vorwärts oder rückwärts gezogen werden:



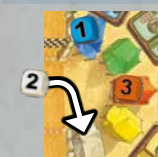
Zeigt die **Oasen-Seite** nach oben, muss die Kamel-Einheit 1 Feld **vorwärts** gezogen werden. Landet sie dabei auf einem Feld, auf dem eine andere Kamel-Einheit steht, springt sie wie üblich **auf** diese andere Einheit auf.



Zeigt die **Fata-Morgana-Seite** nach oben, muss die Kamel-Einheit 1 Feld **rückwärts** gezogen werden. Landet sie dabei auf einem Feld, auf dem eine andere Kamel-Einheit steht, wird sie komplett **unter** diese andere Einheit gestellt.



In beiden Fällen bleibt das Wüstenplättchen auch weiterhin auf seinem Feld liegen (zumindest bis zur nächsten Etappenwertung).



Nachdem du die jeweilige Kamel-Einheit bewegt hast, platziere den enthüllten Würfel auf dem Zelt seiner Farbe. Dadurch kann jeder sofort erkennen, welche Würfel sich noch in der Pyramide befinden.

Lass das Pyramidenplättchen, das du für das Würfeln genommen hast, zunächst vor dir liegen. **Bei der nächsten Etappenwertung** erhältst du dann für jedes Pyramidenplättchen, das du dir während der Etappe genommen hast, 1 Ägyptisches Pfund.



4. Wette auf das tolle oder olle Kamel



Als Aktion kannst du auf das **tolle Kamel** wetten. Das heißt, du wettest geheim auf das Kamel, von dem du glaubst, dass es am **Spielende** vorne liegen und somit das Rennen gewinnen wird. Das tust du, indem du 1 deiner Wettkarten (in der Kamelfarbe, auf die du wetten möchtest) **verdeckt** auf das **Wettfeld des tollen Kamels** legst.



Willst du stattdessen auf das **olle Kamel** wetten (das Kamel, das am Spielende hinten liegt), legst du **verdeckt** 1 deiner Wettkarten auf das **Wettfeld des ollen Kamels**.

- Wenn auf dem entsprechenden Wettfeld schon eine oder mehrere Karten liegen, legst du deine Karte einfach verdeckt **oben** drauf.
- Gelegte Karten müssen liegen bleiben, selbst wenn du irgendwann erkennst, dass dein Tipp falsch war. Solange du aber noch über Wettkarten verfügst, ist es dir in deinem Zug immer erlaubt, diese Aktion zu wählen und 1 weitere Karte auf einem der beiden Wettfelder abzulegen.



ETAPPENENDE

Wenn ein Spieler das letzte Pyramidenplättchen vom Spielplan nimmt, benutzt er zunächst ganz normal die Pyramide, um den letzten Würfel zu enthüllen und das entsprechende Kamel zu bewegen. Dann aber, bevor der nächste Spieler seinen Zug ausführt, findet für alle Spieler eine **Etappenwertung** statt:

Gebt als Erstes den Etappen-Startspielermarker an den Spieler, der links von dem Spieler sitzt, der gerade das letzte Pyramidenplättchen genommen hat (damit klar ist, wer die nächste Etappe beginnen wird).

Bestimmt dann das führende Kamel (also das Kamel, das auf der Rennstrecke am weitesten vorne liegt). Liegt ein Kamelturm vorne, gilt das **oberste** Kamel dieses Turms als führend. Nun erhält bzw. verliert jeder Spieler Geld für die Etappen-Wettplättchen und Pyramidenplättchen, die er vor sich liegen hat.

- Die Beträge seiner einzelnen Plättchen sollte jeder Spieler addieren und sich dann den Gesamtbetrag aus der Bank nehmen (bzw. in die Bank zahlen).

Für jedes seiner Etappen-Wettplättchen, das der Farbe des **führenden Kamels** entspricht, erhält der Spieler den darauf groß abgebildeten Geldbetrag: 5, 3 oder 2 ÄP.



Für jedes seiner Etappen-Wettplättchen, das der Farbe des **zweitplatzierten Kamels** entspricht, erhält der Spieler immerhin noch 1 ÄP.



Für jedes seiner Etappen-Wettplättchen, das der Farbe eines der anderen Kamele entspricht, **verliert** der Spieler 1 ÄP.



Für jedes seiner Pyramidenplättchen erhält der Spieler 1 ÄP.

Beispiel:

Bei der Etappenwertung führt das grüne Kamel. Das gelbe Kamel ist Zweiter. Martina hat die folgenden Plättchen vor sich liegen, die ihr insgesamt 9 ÄP einbringen:



Nachdem ihr alle euer Geld erhalten (bzw. bezahlt) habt, müsst ihr alle eure **Etappen-Wettplättchen** und alle **Pyramidenplättchen** auf die jeweiligen Ablagefelder auf dem Spielplan zurücklegen (in derselben Anordnung wie bei der Spielvorbereitung).

Außerdem werden alle eventuell gelegten **Wüstenplättchen** vom Spielplan entfernt und an deren Besitzer zurückgegeben. Nehmt schließlich noch die **5 Würfel** von den Zelten und werft sie zurück in die Pyramide.

Die neue Etappe beginnt dann der Spieler, der den Etappen-Startspielermarker besitzt.

SPIELENDE

Sobald die erste Kamel-Einheit die Ziellinie überquert, endet das Spiel sofort. Führt nun noch einmal eine abschließende Etappenwertung durch (wie in der Spalte links beschrieben).



Nach dieser letzten Etappenwertung folgt noch eine **Schlusswertung** für das **tolle** sowie das **olle Kamel**. Wendet euch hierfür zuerst dem verdeckten Kartenstapel zu, der auf dem **Wettfeld des tollen Kamels** entstanden ist. Zur Erinnerung: Die unterste Karte wurde als erste gelegt, die oberste Karte als letzte. Dreht den kompletten Stapel einmal um, so dass nun die Karte, die als erste gelegt wurde, **offen oben** auf dem Stapel liegt, während die zuletzt gelegte Karte ganz unten ist. Geht dann den Kartenstapel von oben nach unten durch und wertet jede Wettkarte nacheinander einzeln aus. Nur für richtige Tipps erhaltet ihr dabei Geld, und je eher diese erfolgt sind, desto besser:

Der Spieler mit dem ersten richtigen Tipp (also der Spieler, der als Erster die Karte in der Farbe des Siegerkamels gelegt hat) erhält 8 ÄP aus der Bank.

Der Spieler, der als Zweiter richtig getippt hat, erhält 5 ÄP. Der dritte richtige Tipp bringt 3 ÄP, der vierte 2 ÄP und alle eventuell weiteren richtigen Tipps 1 ÄP. Das gilt aber eben nur für gelegte Karten, die dem tatsächlichen Siegerkamel entsprechen. Für jede im Stapel enthaltene Karte, die ein anderes Kamel zeigt, muss der Besitzer dieser Karte 1 ÄP in die Bank zahlen.



Der Spieler, der als Zweiter richtig getippt hat, erhält 5 ÄP. Der dritte richtige Tipp bringt 3 ÄP, der vierte 2 ÄP und alle eventuell weiteren richtigen Tipps 1 ÄP. Das gilt aber eben nur für gelegte Karten, die dem tatsächlichen Siegerkamel entsprechen. Für jede im Stapel enthaltene Karte, die ein anderes Kamel zeigt, muss der Besitzer dieser Karte 1 ÄP in die Bank zahlen.

Der Spieler, der als Zweiter richtig getippt hat, erhält 5 ÄP. Der dritte richtige Tipp bringt 3 ÄP, der vierte 2 ÄP und alle eventuell weiteren richtigen Tipps 1 ÄP. Das gilt aber eben nur für gelegte Karten, die dem tatsächlichen Siegerkamel entsprechen. Für jede im Stapel enthaltene Karte, die ein anderes Kamel zeigt, muss der Besitzer dieser Karte 1 ÄP in die Bank zahlen.

Nachdem ihr den Kartenstapel für das tolle Kamel ausgewertet habt, wertet auf die gleiche Weise den Stapel auf dem Wettfeld des **ollen Kamels** aus. Das olle Kamel ist natürlich das am weitesten zurückliegende Kamel (im Falle eines Kamelturms ist es das unterste).

Beispiel:

Das grüne Kamel ist der Sieger des Rennens, das weiße Kamel ist Letzter. Für die Karten in den beiden Stapeln erhalten (bzw. verlieren) die jeweiligen Besitzer ÄP wie folgt:



Nach dieser Schlusswertung zählen alle Spieler ihr Geld. Der Spieler, der das meiste Geld besitzt, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Impressum

Autor: Steffen Bogen | Illustration und Grafik: Dennis Lohausen | Spielanleitung und Layout: Alfred Viktor Schulz

Copyright: © 2014 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg

Alle Rechte vorbehalten. | www.eggertspiele.de

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg | www.pegasus.de



SB dankt allen, die die Kamele zu ihrer Oase geführt haben, besonders den am Fuß der Pyramide eingeschriebenen Testern.