



Camel cup

OFF SEASON

JÁTÉKSZABÁLY

Camel Up

OFF SEASON

Az örült Camel Up verseny szezonja véget ért, de mi történik a versenyzőkkel az idényen kívül? Egyszerű... segítenek a kereskedőknek értékes áruik szállításában! Néhány kereskedő azonban kissé mohóvá válik a megbízások során. Vajon az összes vásárolt áru elfér majd a karavánjukon, vagy elveszítenek mindent, mielőtt el tudták volna adni az értékes tárgyakat? Vegyél részt a sivatag legnépszerűbb árverésén, csillogtasd meg a képességeidet, hogy te lehess a leggazdagabb kereskedő!

TARTOZÉKOK

1 TORONY



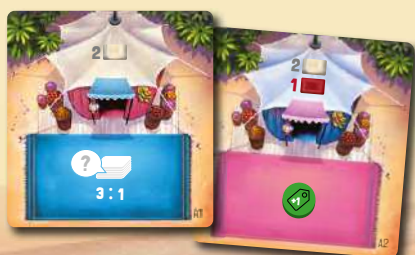
5 KARAVÁN 4 TEVÉVEL



5 SIVATAGI SÁTOR



6 KÉTOLDALAS PIACLAPKA



127 ÁRUKÁRTYA



20 ÉRTÉKESÍTÉSI SEGÉDLET



120 ÉRME egyiptomi fontban



LESKELŐDÉSJELZŐ



5X

EXTRA ELADÁSJELZŐ



5X

KEZDŐJÁTÉKOS JELÖLŐ



1 FÜGGELÉK








1 TÁROLÓ

(Piramis insert + tároló)



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Minden játékos vegyen el egy, a választott színnel megegyező színű karavánt, egy sivatagi sátrat, valamint minden típusú áruhoz 1-1 értékesítési segédletkártyát.
- 2 Építsd össze a tornyot, majd helyezd azt a játéktér közelébe.
- 3 Keverd meg az árukártyákat, és helyezd őket a torony felső részére. Az alsó rész a dobópaklinak biztosít helyet.
- 4 Helyezd a leskelődésjelzőket (5x ) , extra eladásjelzőket (5x ) és a kezdőjátékos jelölőt  a torony mellé.
- 5 Helyezz a játékoszámnál eggyel több piaclapkát a játéktér közepére úgy, hogy azoknak a kék oldaluk nézzen felfelé:
 - ▲ 5 játékos esetén 6 piaclapkára lesz szükség.
 - ▲ 4 játékos esetén véletlenszerűen távolíts el 1 piaclapkát.
 - ▲ 3 játékos esetén véletlenszerűen távolíts el 2 piaclapkát (egyét az A-B-C és egyet a D-E-F jelzésű lapkákból).A fel nem használt piaclapkákat helyezd vissza a játék dobozába.
- 6 Helyezd a lapkán feltüntetett számú árukártyát a piaclapkák alá. Az  ikon jelöli a képpel felfelé és egymás alá felfordított kártyák számát, az  ikon pedig a képpel lefelé, egymásra helyezendő kártyák számát.
- 7 Helyezd a piramist a tároló tálcájába, válogasd szét az érméket értékük szerint, majd tedd azokat a megfelelő rekeszbe. Végezetül helyezd a tárolót a torony mellé.



ÁTTEKINTÉS

Ebben a játékban egy tevekaravánnal rendelkező kereskedővé válhatsz. Árukra kell licitálnod és csak egy célt kell szem előtt tartanod... a minél nagyobb profitot! Azonban ha túl sok árut gyűjtesz, akkor a tevéid túlterheltek lesznek, és az értékes tárgyak leesnek, és azok örökre a sivatagban ragadnak.

A JÁTÉK CÉLJA

Ha a játék végén te vagy a leggazdagabb kereskedő, akkor megnyerted a játékot.



A JÁTÉK MENETE

1 ÁRVERÉS

2 PIAC


3 ELADÁS

1. FÁZIS – ÁRVERÉS


Minden forduló egy árveréssel kezdődik, melynek segítségével eldöntitek, hogy ki legyen a kezdőjátékos. Az aktuális forduló árverésének típusát a torony legfelső kártyája határozza meg. A legtöbb árverés ugyanazokat a szabályokat követi, mint az alábbiakban ismertetett normál árverési alapszabályok.

Megjegyzés: Az összes különleges árverési szabályt megtalálod a függelékben. Ha a toronyban nincs kártya, akkor a normál árverést kell használni.

NORMÁL ÁRVERÉS

Mindannyian érmeket használtok titkos tétként a kezetekben, és egyszerre feditek fel őket. A legmagasabb téttel rendelkező játékos nyeri az árverést. A nyertesnek a felajánlott összeget a közös készletbe kell tennie, a többi játékos pedig visszateheti érméit a sátruk mögé. Az árverés fázis győztese kapja meg a kezdőjátékos jelölőt .

Megjegyzés: A játékosok bármilyen összeggel licitálhatnak, akár 0-val is.


Holtverseny esetén a második legmagasabb tét nyer. Ha még így is döntetlen az állás, akkor a következő legmagasabb tét nyer. Ha az összes játékos között döntetlen vagy többszörös döntetlen van, mindenki visszaveszi a tétjét, és meg kell ismételnetek a tétrakást. Ha továbbra sincs nyertese az árverésnek, akkor a kezdőjátékosnál marad a kezdőjátékos jelölő , majd mindenki megtarthatja a felajánlott összeget. Ha ez a játék első fordulója során történne, akkor válasszatok véletlenszerűen kezdőjátékost.



1. példa:

Minden játékos kiválasztotta, hogy mekkora összeget szeretne feltenni az árverésre, majd egyszerre felfedték a tenyerük tartalmát: **Gergő** 3, **Marci** 1, **Enikő** 1 és **István** 3 érmét tett fel. **Gergő** és **István** holtversenyben a legmagasabb tétet tette, ezért a következő legmagasabb tét fog nyerni. **Marci** és **Enikő** is holtversenyben áll, ezért mindenki visszakapja az érméit, majd újkezdik az árverést.


2. példa:



Gergő 3, **István** 0, **Enikő** 1, **Marci** pedig 3 érmét tett fel. **Gergő** és **Marci** holtversenyben áll a legmagasabb tétnél, így a következő legmagasabb tétet tevő játékos lesz a nyertes. **Enikő** nyerte meg az árverést 1 érmével. Érméjét be kell tennie a közös készletbe, majd megkapja a kezdőjátékos jelölőt .

Fontos: Egy játékos, aki 0-t tett, akkor tekinthető a legmagasabb tétnek, ha a többi játékos tétje holtversenyben áll.



2. FÁZIS – PIAC

Mindenki válasszon egy korábban még nem választott piaclapkát, kezdve a  birtokosával, folytatva az óramutató járásával megegyező irányban. A kezdőjátékos sorrendben hajtsa végre az alábbiakat:

- ▲ Válassz egy piaclapkát, majd vedd el a rajta lévő érmeket, amennyiben ez lehetséges **(kötelező)**.
- ▲ Aktiváld a piaclapka képességét **(nem kötelező)**.
Egyes piaclapkák azonnal alkalmazandó képességet, míg mások egy jelzőt ( ) adnak. Az utóbbit a következő fázisban használhatod majd (a piaclapkák képességeit a függelékben találod).
- ▲ Vedd el az összes árukártyát az adott piacról, beleértve a képpel lefelé fordított kártyákat is, amennyiben ez lehetséges, majd fedd fel azokat **(kötelező)**.
- ▲ Helyezd az árukártyákat a tevékre **(lásd az alábbi példát) (kötelező)**.

Miután elvégezted ezeket a lépéseket, a többi játékos ismétlje meg ezt a fázist az óramutató járásával megegyező irányban. A 2. fázis akkor ér véget, amikor ezt minden játékos végrehajtotta.

ÁRUKÁRTYÁK TEVÉKRE HELYEZÉSE

A frissen szerzett összes árukártyát fel kell raknotok a tevéitekre, és mindegyiken más-más árutípusnak kell lennie. Ha egy árutípus egyszer felkerült egy tevére, azt nem lehet átrakni egy másik üres tevére, először el kell adni az adott árut. Összesen 4 különböző típusú árut szerezhettek a játék során.



3. példa:

István 5 árukártyát szerez a piacról. Az összes képpel lefelé fordított kártyát is felfedi. Szerzett 3 kártyát, amelyeken egyenként egy szőnyeg található, 1 kártyát, amelyen két datolya és 1 kártyát, amelyen egy váza látható. Eddig még nem tett szert szőnyegre, így azokat felhelyezheti egy üres tevére. Mivel az egyik tevéjén már szállít vázákat, így az újonnan szerzett példányt csak ide helyezheti el, és ugyanígy kell eljárnia a datolyával is.



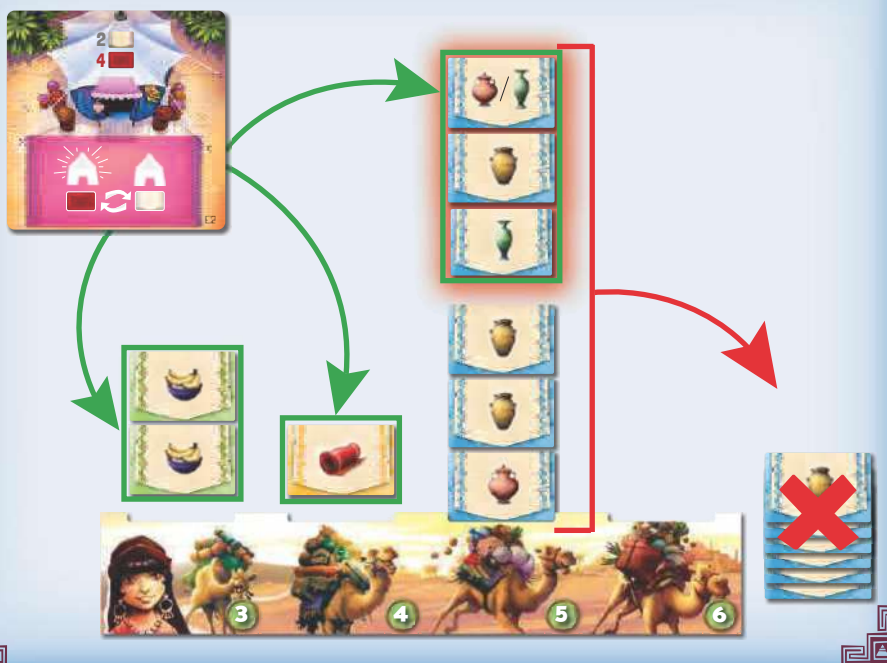
TEVE TÚLTERHELÉSE

Miután az összes áru felhelyezésre került a tevékre, mindenkinek ellenőriznie kell, hogy 1 vagy több teve túl lett-e terhelve. A karavánon lévő számok azt jelölik, hogy az egyes tevék hány árukártyát tudnak szállítani (3-6). Ha az árukártyák száma meghaladja azt a mennyiséget, amit egy vagy több árukártya felrakásakor egy teve el tud szállítani, akkor az adott teve túlterheltté válik. A hátán lévő összes áru, beleértve az ebben a körben szeretteket is elvesznek és eldobásra kerülnek.



4. példa:

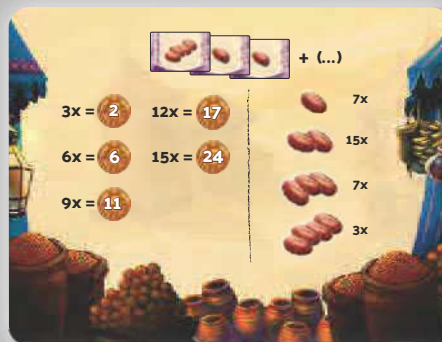
Gergő 6 árukártyát szerez a piacról. A 2 tál banánt és a szőnyeget az üres tevéire rakhatja. Az egyik tevéje vázakat szállít, így a most szerzett vázakártyákat erre a tevéjére kell helyeznie, így ez a teve összesen 6 vázát fog szállítani. Mivel ez a teve legfeljebb 5 árukártyát vihet magával, ezért túlterheltté válik és az összes rajta lévő váza a dobópakliba kerül, beleértve az ebben a körben megszerzett három vázát is.



3. FÁZIS – ELADÁS

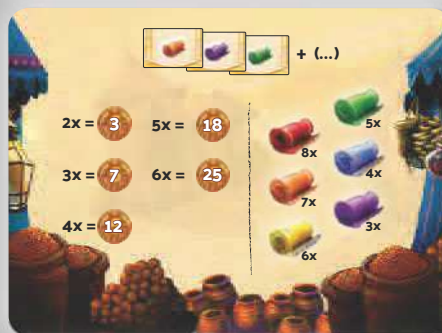
Ebben a fázisban, a kezdőjátékostól indulva az óramutató járásával megegyező irányban haladva, minden játékos dönthet úgy, hogy elad egy árucsoportot. A játékosok a tevéik közül CSAK 1 tevéjükön lévő áruk egy részét vagy teljes egészét adhatják el. Az eladásban segítségetekre lesz az értékesítési segédlet. Az eladott termékek kártyáit helyezétek a dobópakliba. Az el nem adott árukártyák a tevéen maradnak. Az értékesítési segédletek 3 részből állnak:

1. A kártya tetején az adott árutípusra vonatkozó értékesítési korlátozások találhatók.
2. Az érmék jelölik, hogy mennyi pénzt kapsz a szükséges számú áruért cserébe.
3. Az áru melletti szám azt jelenti, hogy az adott fajtából hány kártya található a játékban.

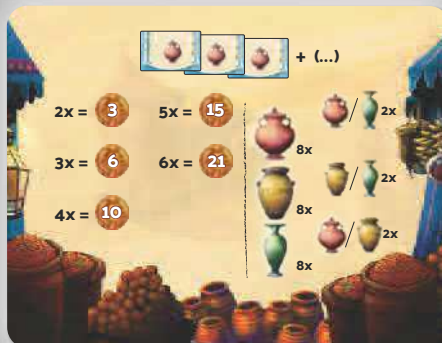


A datolyákat csak hármassával lehet eladni. Ha a kártyák csoportosításakor nem lehet pontosan elérni a kívánt mennyiséget, akkor is el lehet adni őket, de az értékesítéshez figyelembe vett mennyiség lefelé lesz kerekítve a következő legalacsonyabb 3 darabos egységre (minimum 3, maximum 15).

Példa: 3 kártya 11 datolyával 11 pénzért adható el.



A szőnyeget legalább 2 különböző színű szőnyegkártyákból álló csoportban kell értékesíteni.



A vázakat legalább 2 azonos formájú vázakártyából álló csoportban kell értékesíteni.

Megjegyzés:
Egyes vázakártyákon kétféle váza közül lehet választani.



A tevédre felpakolt gyümölcsök közül a legalacsonyabb értékű gyümölcsfajtát kell először eladnod. A gyümölcsöket egyenként vagy azonos fajtájú csoportban is eladhatod. (Példa: Amíg van gránátalma a tevéden, addig nem adhatsz el másfajta gyümölcsöt.)

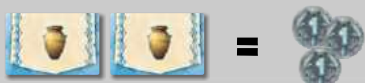
5. példa:

Az eladás fázisban **Marcinak** 4 lehetősége van. Datolyát, vázát, gyümölcsöt vagy szőnyeget tud eladni.

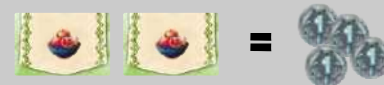
- 1** Az egyik tevéjén 4 datolya van (1 kártya 2 datolyával és 2 kártya egyenként 1-1 datolyával). A 3 datolyát 2 egyiptomi fontért tudja eladni. A maradék datolyakártya a tevéjén maradna.



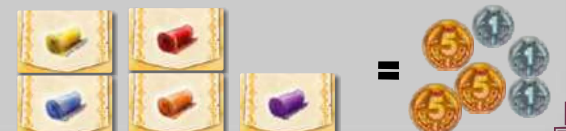
- 2** A 2 egyforma vázát 3 fontért tudja eladni.



- 3** A 2 gránátalmás tálját 4 fontért tudja eladni. Az ananászos tálját nem adhatja el, mert a karavánjába rakott legalacsonyabb értékű gyümölcsöket kell elsősorban eladnia.



- 4** Végül úgy dönt, hogy elad 5 különböző szőnyeget 18 egyiptomi fontért. A másik sárga szőnyeg pedig a tevéjén marad.



ÚJ FORDULÓ KEZDETE

Miután minden játékos befejezte az eladás fázist, tegyél arra a piacra 1 fontot a készletből, amelyiket egyik játékos sem választott. Fordítsd át azokat a piacplakákat, amelyeket a piac fázisban választottak. Ezután töltsd fel őket a toronyból a megfelelő számú árukártyával.

Fontos: Ellenőrizd, hogy hány árukártya szükséges azon a piacon, amelyet nem választottatok. Adott esetben adj hozzá felfelé és/vagy lefelé fordított kártyákat, amíg el nem éred az egyes típusú kártyák szükséges számát. Végezetül, ha egy piacon a jelzethnél több képpel lefelé fordított kártya van, akkor nincs szükség semmilyen lépésre.

6. példa:

A B1 piacplakát ebben a körben nem választottátok. Tegyél 1 fontot a készletből erre a piacra. Fordítsd át a többi piacplakát, és töltsd fel őket árukártyákkal a következő fordulóra. A B1 piacpláról hiányzik 1 felfordított kártya, ezért tegyél erre a piacra 1 felfordított kártyát, hogy elérjétek a minimálisan szükséges kártyaszámot.

Ha nincs elég árukártya a toronyban ahhoz, hogy az összes piacot megtöltsd, akkor keverd meg a dobópaklit, és töltsd fel a kimaradt piacokat. Ekkor az új forduló lesz a játék utolsó fordulója. A következő fordulót az árverés fázissal kezdjétek.

Fontos: Ha a forduló elején valamelyik játékosnak sincs pénze, akkor minden játékos kap 5 egyiptomi fontot (5x 1) a készletből.

A TORONY KIMERÍTÉSE

Egy piac képességének aktiválásakor, ha 1 vagy több árukártya húzása során nincs árukártya a toronyban, akkor keverd meg a dobópaklit, és szükség esetén húzd fel onnan a hiányzó kártyákat. Mivel a dobópakli újrakeverése kiváltja a játék végét, így a következő forduló lesz a játék utolsó fordulója.

7. példa:

Gergő az A1 piacplakát választja, majd használja annak képességét, húznia kell 3 kártyát. Felhúzza az utolsó 2 kártyát, majd megkeveri a dobópaklit, hogy a képesség harmadik és egyben utolsó kártyáját fel tudja húzni. A játékosok befejezik az aktuális fordulót, feltöltik a piacokat és megkezdik a játék utolsó fordulóját.

A JÁTÉK VÉGE

Az utolsó forduló eladás fázisában minden játékos eladhat minden tevéjéről 1 árut. Az eladás fázis szabályait továbbra is be kell tartani.

Az utolsó forduló végeztével számoljátok meg, hogy mennyi pénzt gyűjtöttetek össze. A leggazdagabb játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén a döntetlenben résztvevő játékosok tevénként további 1-1 eladást hajtanak végre. Az eladásokat követően a leggazdagabb kereskedő nyeri meg a játékot. Ha még mindig döntetlen az állás, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.

MAGYAR FORDÍTÁS ÉS SZERKESZTÉS: Kasztel Artúr

LEKTORÁLÁS: Gál Linda

JÁTÉKTERVEZÉS: Anna Oppolzer & Stefan Kloß

PRODUCER: Sophie Gravel

FEJLESZTÉS: Pierre-Olivier Gravel, Martin Bouchard

ILLUSZTRÁCIÓK: Chris Quilliams

GRAFIKUS TERVEZÉS: Maryse Hébert-Lemire, Stéphane Vachon, Tarek Saoudi

KÉSZÍTŐK

Fejlesztés:



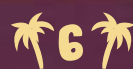
Pretzel Games

Minden jog fenntartva
©2021 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative,
Rigaud, QC J0P 1P0 Canada

www.planbgames.com
info@planbgames.com

Kínában készült.

A termék egyetlen része sem sokszorosítható külön engedély nélkül.



AZ ÁRVERÉSRE VONATKOZÓ KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

A húzópakli legfelső kártyáján lévő szimbólum jelzi, hogy melyik speciális szabály érvényesül ebben a fordulóban. Használjátok a korábban leírt szabályokat, a következőkben részletezett módosításokkal kiegészítve.



A LEGMAGASABB AJÁNLAT

A szokásos licitálási szabályok érvényesek (lásd 4. oldal), semmi sem változik.



A LEGALACSONYABB AJÁNLAT

A legalacsonyabb (**de nem nulla**) ajánlatot tevő játékos nyeri meg az árverést. Ha a legalacsonyabb licitnél holtverseny alakul ki, akkor a holtversenyben résztvevő játékosok ajánlatait figyelmen kívül kell hagyni, és a soron következő legalacsonyabb tétet felajánló játékos nyeri meg az árverést.

Fontos: A 0 érmét felajánló játékosok soha nem nyerhetik meg az árverést.




A LEGTÖBB DATOLYA


A **legtöbb** datolya birtokában lévő játékos ajánlatának értékét 1-gyel magasabbnak kell tekinteni. Ha több játékos is azonos mennyiségű datolyával rendelkezik, akkor minden érintett játékos részesül ebből az előnyből.

Fontos: Ha egyik játékosnak sincs a karavánján datolyája, akkor a szokásos szabályok lépnek érvénybe.



A HARAPÓS TEVE

A kezdőjátékos jelölőt  éppen birtokló játékos licitjét úgy kell tekinteni, mintha az 1-gyel alacsonyabb lenne. Ha a kezdőjátékos ezen feltételekkel is meg tudja nyerni az árverést, akkor a felajánlott érme nem kell visszatennie a közös készletbe.

Fontos: Az első forduló esetén a szokásos licitálási szabályok lépnek érvénybe, mivel ekkor még senkinél sincs a .



SEMMI HOZTA SZERENCSE

Ha az egyik (és csak az egyik) játékos 0 érmét ajánlott fel, akkor ezzel megnyerte az aktuális árverést. Ha egynél többen is 0 érmevel szálltak be a licitálásba, akkor minden érintett játékosnak 2 érmét kell befizetni a közös készletbe (ha valamelyik játékosnak nincs elég pénze, akkor az összes pénzét be kell adnia), majd a licitálás kimenetele a szokásos szabályok szerint folytatódik.

Fontos: Ha az árverés nem eredményez nyertest, akkor senkinek sem kell érmét tennie a közös készletbe. Kezdjétek újra az árverést.



KETTES TILALOM

Az árverés során nem lehet 2 egyiptomi font értékű ajánlatot tenni.



HÁRMAS TILALOM

Az árverés során nem lehet 3 egyiptomi font értékű ajánlatot tenni.



SZEGÉNYEK TÁMOGATÁSA

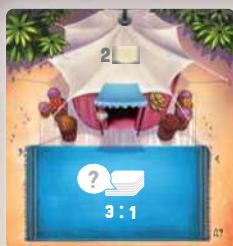
A karavánban a **legkevesebb** árukártyával rendelkező játékos ajánlatának értékét 1-gyel magasabbnak kell tekinteni. Holtverseny esetén minden érintett játékos részesül ebből az előnyből.

Fontos: Ha egyik játékosnak sincs még árukártyája a karavánján, akkor a szokásos szabályok lépnek érvénybe.



PIACLAPKÁK KÉPESSÉGEI

FÜGGELÉK

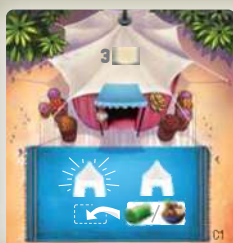


Nevezd meg egy áruajtát (datolya, váza, szőnyeg, gyümölcs), majd fordítsd fel a húzópakli legfelső 3 kártyáját. Ha az általad megnevezett áru a felfordított kártyák közt van, akkor azt **magadhoz veheted (csak egyet)**. Az el nem vett kártyák a dobópakliba kerülnek.

Megjegyzés: Ha ezen piaclapka hatásának következtében kártyát veszel el, akkor azt egy időben kell a tevédre raknod a piaclapka alatt szerzett árukártyáival.



Válassz egy **felfordított** árukártyát ezen piaclapka alól, majd cseréld ki egy másik piaclapka alatt lévő **felfordított** árukártyával.

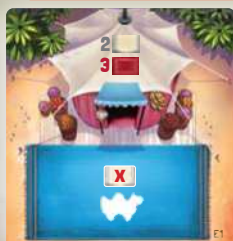


Válassz ki egy szőnyeg- vagy gyümölcskártyát egy másik piaclapka alól, majd add hozzá ezen piaclapka kínálatához.



Húzz a játékosok számával megegyező darabszámú kártyát a húzópakliból. Az első kártyát képpel felfelé, a többi pedig képpel lefelé fordítva helyezd a játéktérre. Válassz a kínálatból egy kártyát, majd tedd azt félre. Ezután a többi játékos az óramutató járásával megegyező sorrendben szintén válasszon 1 kártyát, amit **azonnal** fel is kell helyezniük egy tevéjükre (ezzel akár túlterhelést is elő lehet idézni).

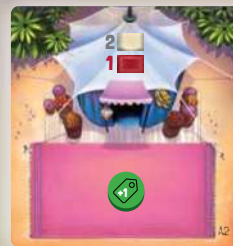
Megjegyzés: Az így szerzett árukártyát a piaclapka alól megszerzett árukártyákkal egy időben kell felhelyezned a tevékre (tehát a kiválasztást követően ideiglenesen félre kell tenned a kártyát, majd a piaclapka alatt lévő kártyákkal egyidejűleg kell elhelyezned azt).



Azonnal dobj el egy árukártyát bármelyik tevédről.

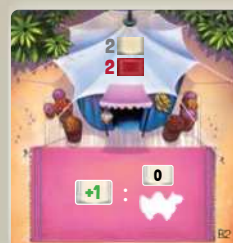


Válassz egy **lefordított** árukártyát ezen piaclapka alól, majd anélkül, hogy megnéznéd, helyezd azt egy másik, egyik játékosársad által **sem** választott piaclapka alá.



Vegyél el egy extra eladásjelzőt. Ezt bármelyik eladás fázisban felhasználhatod, hogy végrehajts egy további eladást (a normál szabályokat betartva).

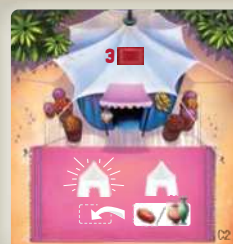
Fontos: Egyszerre csak egy extra eladásjelződ lehet. Ha felhasználtad, akkor a következő fordulótól kezdve megpróbálhatod újra megszerezni.



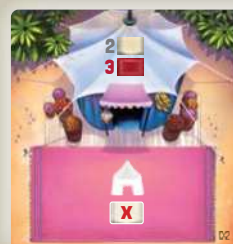
Minden egyes üres tevéd után húzz egy kártyát a húzópakliból.

Példa: Ha van két tevéd, ami nem szállít semmit, akkor húzz két kártyát a húzópakliból.

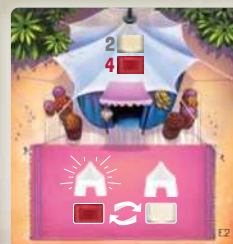
Megjegyzés: Az így felhúzott árukártyákat a piaclapka alól megszerzett árukártyákkal egy időben kell felhelyezned a tevékre.



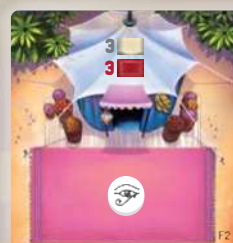
Válassz ki egy datolya- vagy vázakártyát egy másik piaclapka alól, majd add hozzá ezen piaclapka kínálatához.



Válassz egy tetszőleges piaclapkát (ezt is beleértve), majd az ott található képpel felfelé fordított árukártyák közül helyezz egyet a dobópakliba.



Válassz egy **lefordított** árukártyát ezen piaclapka alól, majd cseréld ki egy másik piaclapka alatt lévő **felfordított** árukártyával.



Vegyél el egy leskelődésjelzőt. Bármely árverés fázisban felhasználhatod, hogy megnézd egy választott piaclapka alatt lévő összes képpel lefelé fordított árukártyát (a kiválasztott piaclapka eltérhet a végleges választásodtól).

Fontos: Egyszerre csak egy leskelődésjelződ lehet. Ha felhasználtad, akkor a következő fordulótól kezdve megpróbálhatod újra megszerezni.