

CAMEL CUP CARDS

In deze gloednieuwe kamelenrace dragen de kamelen elkaar over het parcours terwijl de spelers op de dieren wedden.
Wie al met het bordspel bekend is, zal veel dingen herkennen, maar ook verschillende nieuwe interessante aspecten ontdekken.
Wie Camel Up nooit gespeeld heeft, zal door dit kaartspel snel in de ban raken van de wereld van de stapelgekke kamelenraces.

Speelmateriaal

5 kamelen

1 per kleur



1 woestijnvos



1 woestijnvoskaart



1 palmboom



1 palmkaart



De spelregels



30 racekaarten

6 per kamelenkleur:

- 5 met een +1
- 1 met een +2



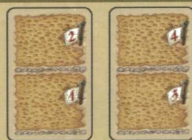
5 etappevoorbereidingskaarten

1 voor elk spelersaantal (2 t/m 6)



12 parcourskaarten

De voorkant van een parcourskaart bestaat uit 2 velden: velden 1 en 2, velden 3 en 4, enzovoort. →



De achterkant van een kaart laat een zandstorm zien en geldt als 1 veld. →



1 "start"-kaart



1 "finish"-kaart



6 standaard geldkaarten

Voorkant: waarden 1, 2, 3 en 4 pond

Achterkant: waarden 5, 6, 7 en 8 pond



18 "9/10"-geldkaarten

Voorkant: waarde 9 pond

Achterkant: waarde 10 pond



20 etappewedkaarten "winnaar"

4 per kamelenkleur:

- 2 opbrengstkaarten "2 pond"
- 1 opbrengstkaart "3 pond"
- 1 opbrengstkaart "5 pond"



5 etappewedkaarten "middenmoot"

1 per kamelenkleur



5 racewedkaarten "winnaar"

1 per kamelenkleur



5 racewedkaarten "laatste"

1 per kamelenkleur



Kort speloverzicht

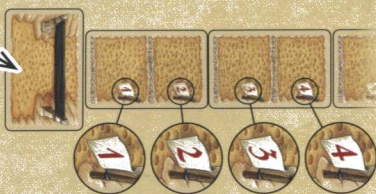
Net als in het bordspel nemen 5 kamelen deel aan een race, die uit meerdere etappes bestaat. De spelers zijn niet de eigenaren van de kamelen, maar proberen zoveel mogelijk geld te verdienen door op de posities van de dieren in de race te wedden. Een speler kan wedden op de winnende of middelste kameel in een etappe of op de winnaar of verliezer van de complete race.

In tegenstelling tot het bordspel rennen de kamelen als gevolg van kaarten, die één voor één van een trekstapel worden genomen. Deze wordt aan het begin van een etappe door de spelers samengesteld. Een etappe eindigt zodra de trekstapel leeg is. Op basis van de posities van de kamelen na een etappe en de gekozen wedkaarten ontvangen of verliezen de spelers geld. De complete race eindigt als de eerste kameel over de finish gaat. Dit duurt meestal 2, 3 of 4 etappes. Daarna volgt een laatste uitbetaling. De speler met het meeste geld wint het spel.

Vorbereiding

1. Zoek de **etappevoorbereidingskaart** die met het aantal deelnemende spelers overeenkomt en leg de resterende etappevoorbereidingskaarten in de doos.

2. Bouw het *parcours* op. Leg eerst de **"start"-kaart** midden op tafel. Leg de **parcourskaarten** er, te beginnen met velden 1 en 2, in **oplopende volgorde** naast, zodat ze een doorlopend parcours vormen.



Volg het leggen van parcourskaarten totdat de kaart met het op de etappevoorbereidingskaart aangegeven veldnummer (hoek linksonder) verschijnt.

Leg de **"finish"-kaart** rechts naast het betreffende veld (het is mogelijk dat de kaart daarbij een ander veld bedekt). Doe resterende parcourskaarten terug in de doos.



Opmerking: om ruimte op tafel te besparen, kunnen de spelers de kaarten zigzag neerleggen (zie afbeelding links).

3. Leg de 10 racewedkaarten "winnaar" en "laatste" boven het parcours.



4. Zet de 5 kamelen naast elkaar op de "start"-kaart.



5. Leg de "9/10"-geldkaarten als voorraad naast het parcours.

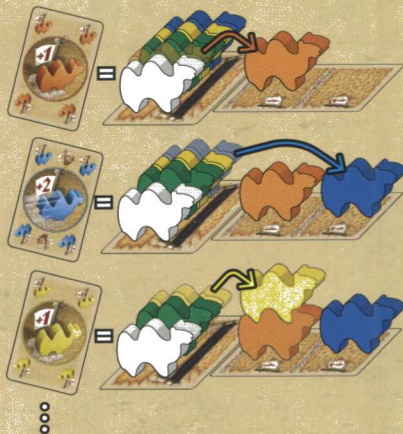


6. Iedere speler krijgt 1 standaard geldkaart, die hij zo voor zich neerlegt dat waarde 3 naar boven wijst. Dat betekent dat iedere speler het spel met 3 pond begint. Doe resterende standaard geldkaarten terug in de doos.



7. Schud de 30 racekaarten en bepaal de startposities van de kamelen als volgt:

Draai de bovenste kaart van de stapel om en zet de kameel van de betreffende kleur het aangegeven aantal velden (1 of 2) vooruit. Herhaal dit proces totdat er in totaal 5 kaarten zijn omgedraaid. **Opmerking:** het is mogelijk dat sommige kamelen daarna nog op de "start"-kaart staan.

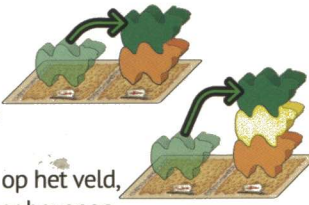


Belangrijk: kamelen die samen op een veld van het parcours staan (met uitzondering van de "start"-kaart), vormen altijd een stapel. Zie het witte kader hiernaast voor de spelregels van het verplaatsen en stapelen van kamelen.

Vervolg na het bepalen van de startposities van de kamelen met de "Vorbereidingen vóór de start van elke etappe".

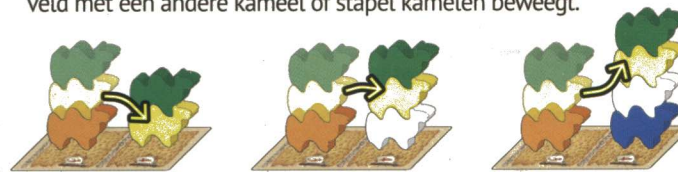
De volgende spelregels zijn van toepassing bij het verplaatsen van kamelen

• **Eindigt** een kameel zijn beweging op een veld met een kameel, zet deze dan bovenop de al aanwezige kameel.



Bevindt zich al een stapel kamelen op het veld, dan springt de bewegende kameel er bovenop.

• Is de bewegende kameel onderdeel van een stapel kamelen, dan neemt deze alle kamelen die **op hem zitten** (nooit die eronder) mee. Het is daarbij niet van belang of de kameel naar een leeg veld of een veld met een andere kameel of stapel kamelen beweegt.



Vorbereidingen vóór de start van elke etappe

1. Sorteert de 20 etappewedkaarten "winnaar" op kleur en stel de stapels als volgt samen: de 2 kaarten met opbrengst "2 pond" komen onderaan, daarbovenop die van "3 pond" en helemaal bovenaan die van "5 pond".

Leg de 5 stapels naast elkaar onder het parcours.

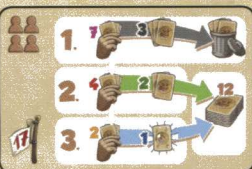
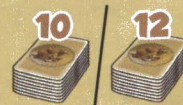


2. Leg onder elk van deze stapels de etappewedkaart "middenmoot" van dezelfde kleur.



3. Leg de woestijnvos- en de palmkaart naast het parcours. Zet de woestijnvos en de palmboom op de bijbehorende kaarten.

4. Schud alle 30 racekaarten. Volg dan de aanwijzingen op de actuele etappevoorbereidingskaart om de racestapel samen te stellen (die na deze procedure uit 10 of 12 kaarten bestaat).



1. Iedere speler trekt het in het **paars aangegeven aantal** racekaarten en houdt deze geheim voor de andere spelers (leg overgebleven kaarten af op een gescheiden **gedekte** aflegstapel). Iedere speler kiest nu het in het **grijs aangegeven aantal** kaarten uit zijn hand om gedekt op de aflegstapel te leggen.

2. Uit zijn overgebleven kaarten (**in het rood aangegeven**) kiest iedere speler het in het **groen aangegeven aantal** kaarten, die hij gedekt op een gemeenschappelijke stapel legt. Deze kaarten vormen de **racestapel**.

3. In een spel met meer dan 2 spelers heeft iedere speler nu 2 kaarten over (**in het oranje aangegeven**). Iedere speler kiest nu 1 "info"-kaart (**in het blauw aangegeven**), die hij gedekt voor zich legt. Nadat alle spelers dit hebben gedaan, draaien ze hun "info"-kaart tegelijk om (de spelers doen er goed aan om deze informatie te onthouden). Voeg nu alle "info"-kaarten gedekt aan de racestapel toe en schud deze goed. Leg de gedekte racestapel daarna naast het parcours.

Iedere speler heeft nu nog 1 kaart over, die hij voor de andere spelers geheim houdt.

Belangrijk: controleer vóór de start van elke etappe of er **volledig lege parcourskaarten** tussen de leidende en laatste kamelen liggen. In dat geval ontstaat er een **zandstorm**: draai al deze lege kaarten naar de **zandstormkant**. Dit reduceert het aantal velden op de kaart van 2 naar 1 (verder is het veld gelijk aan elk ander veld).

- Draai geen kaarten om die tussen de leider(s) en de "finish"-kaart liggen.
- Draai nooit kaarten om die al met de zandstormkant naar boven liggen.



Een etappe spelen

De speler met het minste geld wordt startspeler in deze etappe. Bij een gelijke stand begint de jongste speler (in de eerste etappe begint daarom altijd de jongste speler, omdat iedereen met 3 pond start).

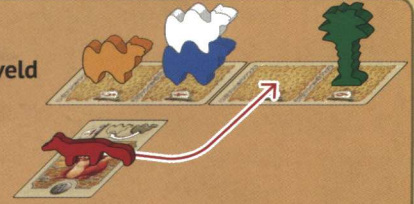
Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, voert iedere speler steeds **1 beurt uit** totdat de etappe is afgelopen.

Een speler die aan de beurt is, **moet één** **PARCOURSACTIE** uitvoeren. Daarnaast **mag** hij **één** **WEDACTIE** doen. De speler bepaalt zelf de volgorde waarin hij de acties uitvoert.

De **PARCOURSACTIES** zijn:

A) De woestijnvos OF de palmboom op het parcours zetten

De speler neemt de **woestijnvos** OF de **palmboom** van diens kaart en zet deze op een **leeg parcoursveld naar keuze**. Hij legt de bijbehorende (woestijnvos- of palm)kaart voor zich op tafel.



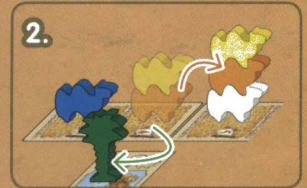
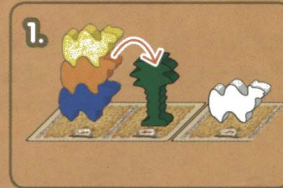
- De speler mag deze actie uitsluitend uitvoeren als het speelstuk zich naast het parcours bevindt.
- De speler mag het speelstuk niet op de "start"- of "finish"-kaart zetten en ook niet tussen de "start"-kaart en de laatste kameel.

B) De bovenste kaart van de racestapel omdraaien

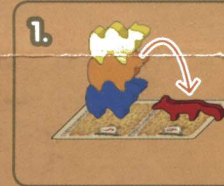
De speler draait de bovenste kaart van de racestapel om en legt deze open op een aflegstapel voor "omgedraaide racekaarten". Zet de kameel in de op de kaart getoonde kleur het aangegeven aantal velden vooruit (1 of 2). Zie het witte kader op bladzijde 2 voor de spelregels met betrekking tot het verplaatsen van kamelen. Daarnaast zijn de volgende spelregels van kracht:



Eindigt een kameel of stapel kamelen op een veld met de **palmboom**, dan beweegt deze kameel (of stapel kamelen) **nog 1 veld verder**. Eindigt de kameel (of stapel kamelen) daarbij op een veld met een kameel (of stapel kamelen), dan springt de bewegende (stapel) kame(e)l(en) er zoals gebruikelijk op. Neem daarna de palmboom van het parcours en leg deze samen met de palmkaart terug naast het parcours (deze zijn weer beschikbaar).



Eindigt een kameel of stapel kamelen op een veld met de **woestijnvos**, dan beweegt deze kameel (of stapel kamelen) **1 veld terug**. Eindigt de kameel (of stapel kamelen) daarbij op een veld met een kameel (of stapel kamelen), dan springt de al op het veld aanwezige (stapel) kame(e)l(en) op de bewegende (stapel) kame(e)l(en). Neem daarna de woestijnvos van het parcours en leg deze samen met de woestijnvoskaart terug naast het parcours (deze zijn weer beschikbaar).



Neem een woestijnvos of palmboom ook van het parcours (en leg deze er samen met de bijbehorende kaart naast) als alle kamelen er voorbij zijn.

C) De racekaart uit de hand spelen

In plaats van het omdraaien van een kaart van de racestapel mag de speler de racekaart uit zijn hand spelen en de betreffende kameel verplaatsen. Hij legt de gespeelde kaart open af.

Let op: speelt een speler een "+2"-kaart uit zijn hand, dan beweegt de kameel maar 1 veld vooruit!



De **WEDACTIES** zijn:

A) Eén beschikbare etappewedkaart nemen

De speler kiest **één** van de beschikbare etappewedkaarten ("winnaar" of "middenmoot") die onder het parcours liggen en legt deze open voor zich neer (kiest hij een etappewedkaart "winnaar", dan neemt hij de bovenste van de stapel). Op deze manier wedt hij dat de kameel in de betreffende kleur op de aangegeven positie eindigt.

- Er is geen limiet aan het aantal etappewedkaarten dat een speler (van welke kleur dan ook) mag bezitten.



B) Eén beschikbare racewedkaart nemen

De speler neemt **één** van de beschikbare racewedkaarten die boven het parcours liggen en legt deze open voor zich neer. Daarmee wedt hij dat de kameel van de betreffende kleur aan het einde van de race "winnaar" of "laatste" is (afhankelijk van de gekozen kaart).

Let op: een speler mag nooit meer dan 1 racewedkaart "winnaar" en 1 racewedkaart "laatste" bezitten. Wil hij een nieuwe racewedkaart van een soort nemen, dan moet hij de oude boven het parcours terugleggen.



Einde van een etappe

Draait een speler de laatste kaart van de racestapel om, dan verplaatst hij de bijbehorende kameel nog. Daarna is de etappe **direct** afgelopen. De speler die aan de beurt is, mag dan geen wedactie meer doen als hij dat voor zijn parcoursactie nog niet heeft gedaan. De spelers leggen eventueel overgebleven handkaarten zonder gevolgen af.

Iedere speler berekent nu hoeveel geld hij in deze etappe heeft verdiend (of verloren). Hij telt daartoe de opbrengsten van de etappewedkaarten die voor hem liggen bij elkaar op (negeer eventuele racewedkaarten).

De volgende spelregels gelden voor etappewedkaarten "winnaar":



- Leidt de kameel in de aangegeven kleur, dan krijgt de speler het op de kaart aangegeven bedrag (5, 3 of 2 pond).
- Staat hij tweede, dan krijgt de speler 1 pond.
- Staat hij derde, vierde of vijfde, dan verliest de speler 1 pond.

De volgende spelregels gelden voor etappewedkaarten "middenmoot":



- Staat de kameel in de aangegeven kleur derde, dan krijgt de speler 2 pond.
- Staat hij tweede of vierde, dan krijgt de speler 1 pond.
- Staat hij eerste of vijfde, dan verliest de speler 1 pond.

Daarnaast kunnen de woestijnvos- en palmkaart de opbrengsten van een speler verminderen:



- Heeft een speler de palmkaart, dan verliest hij 1 pond.
- Heeft een speler de woestijnvoskaart, dan verliest hij 1 pond.

Iedere speler geeft met zijn geldkaart(en) aan hoeveel geld hij nu in totaal bezit. De waarde van de standaard geldkaart is altijd het bedrag dat naar boven wijst. Waarden tussen 9 en 18 worden aangegeven door een "9/10"-kaart uit de voorraad toe te voegen. Voor waarden tussen 19 en 28 neemt een speler een tweede "9/10"-kaart, enzovoort.

Hieronder laten we een paar voorbeelden zien:



Let op: een speler kan nooit minder dan 1 pond bezitten.

Neem na het bijwerken van het kapitaal van de spelers alle kaarten die voor hen liggen (met uitzondering van racewedkaarten en geldkaarten) en volg de aanwijzingen in "Voorbereidingen vóór elke etappe" op blz. 2.

Belangrijk: zijn er vóór het begin van een nieuwe etappe minder dan 3 velden tussen de leidende kameel en de "finish"-kaart, dan moeten de spelers het parcours verlengen. Voeg extra velden toe totdat er **precies 3 velden** tussen de leidende kameel en de "finish"-kaart liggen. Gebruik indien nodig parcourskaarten die aan het begin van het spel in de doos zijn gedaan.

Einde van het spel

De race is direct afgelopen zodra een kameel (of stapel kamelen) de "finish"-kaart heeft bereikt of overschreden (de speler die aan de beurt is, mag geen wedactie meer doen).

Iedere speler ontvangt nu zoals gebruikelijk opbrengsten voor zijn etappewedkaarten (inclusief eventuele kosten voor een woestijnvos-/palmkaart). Daarna berekent hij zijn opbrengsten voor (eventuele) **racewedkaarten** die voor zich liggen. Zoals gebruikelijk houdt hij zijn kapitaal met zijn geldkaarten bij.

De volgende spelregels gelden voor racewedkaarten "winnaar":



- Leidt de kameel in de aangegeven kleur, dan krijgt de speler 7 pond.
- Staat hij tweede, dan krijgt de speler 3 pond.
- Staat hij derde, vierde of vijfde, dan verliest de speler 1 pond.

De volgende spelregels gelden voor racewedkaarten "laatste":



- Staat de kameel in de aangegeven kleur vijfde, dan krijgt de speler 7 pond.
- Staat hij vierde, dan krijgt de speler 3 pond.
- Staat hij eerste, tweede of derde, dan verliest de speler 1 pond.

Daarna is het spel afgelopen. De speler met het meeste geld wint.

Bij een gelijke stand delen deze spelers de overwinning.

Let op: een kameel die op een andere kameel zit, ligt altijd op hem voor. Ligt een stapel kamelen aan de leiding, dan leidt de kameel die bovenop de stapel zit.

Voorbeeld: de gele kameel leidt, de witte kameel is tweede, de blauwe derde, de groene vierde en de oranje laatste. Niki heeft de volgende kaarten, die haar in totaal 7 pond opleveren:



Algemene opmerkingen:

- Zijn er niet voldoende geldkaarten, houd dan op een andere manier het kapitaal van de spelers bij.
- Een speler mag nooit wedkaarten nemen die al bij een andere speler liggen.
- Het is op elk moment toegestaan om de aflegstapel "omgedraaide racekaarten" door te kijken. Het is niet toegestaan om de racestapel of de gedekte aflegstapel door te kijken.
- Het is mogelijk dat de woestijnvos en de palmboom op aangrenzende velden staan. Omdat een speelstuk direct wordt verwijderd als een kameel er eindigt, kan er geen oneindige "loop" ontstaan.
- Kamelen die aan het einde van een etappe of de race nog op de "start"-kaart staan, delen de **vijfde** plaats. Daardoor is het mogelijk dat er op sommige posities geen kamelen staan.



© 2016 eggertspiele GmbH & Co
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur: Steffen Bogen
Illustraties: Dennis Lohausen
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

