

PRZEBIEGŁE WIELBŁĄDY

Wszystko na jedną KARTĘ

Gra karciana dla 2 – 6 graczy w wieku od 8 lat

Najszybsze wielbłądy świata w kolejnym przebiegłym wyścigu!

Jeżeli jesteście fanami gry planszowej „Przebiegłe wielbłądy”, to kilka rzeczy wyda się Wam znajomych, ale czekają na Was także niespodzianki: nowe sposoby typowania, inne punktowanie za lisa pustynnego i palmę oraz burza piaskowa.

Jeśli natomiast nie graliście jeszcze w „Przebiegłe wielbłądy”, nie martwcie się, bo to osobna gra. Przygotujcie się na wielkie emocje i atrakcje! A kiedyś koniecznie wypróbujcie planszowe „Przebiegłe wielbłądy” w gonitwie wokół piramidy!

Zawartość

5 wielbłądów

po 1 w każdym kolorze



1 lis pustynny



1 karta lisa pustynnego



1 palma



1 karta palmy



30 kart wyścigu

po 6 w kolorze każdego wielbłąda:

- 5 kart „+1”
- 1 karta „+2”



5 kart przygotowania wyścigu

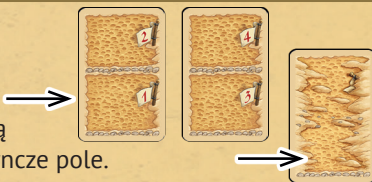
każda karta jest osobno dedykowana przygotowaniu rozgrywki dla 2/3/4/5/6 graczy



12 kart toru wyścigu

Przednia strona każdej karty toru wyścigu składa się z 2 pól: pola 1 i 2, pola 3 i 4 itd.

Tylna strona każdej karty toru wyścigu (z burzą piaskową) jest traktowana zawsze jako pojedyncze pole.



1 karta „start”



1 karta „meta”



6 kart z monetami

Przód: nominały 1, 2, 3 i 4 funty egipskie (FE)
Tył: nominały 5, 6, 7 i 8 funtów egipskich (FE)



18 banknotów o nominałach „9/10”

Przód: 9 funtów egipskich (FE)
Tył: 10 funtów egipskich (FE)



20 kart typowania zwycięzcy etapu

po 4 w kolorze każdego wielbłąda:

- 2 karty warte 2 funty egipskie
- 1 karta warta 3 funty egipskie
- 1 karta warta 5 funtów egipskich



5 kart typowania trzeciego miejsca w etapie

po 1 w kolorze każdego wielbłąda



5 kart typowania zwycięzcy wyścigu

po 1 w kolorze każdego wielbłąda



5 kart typowania największego przegranego wyścigu

po 1 w kolorze każdego wielbłąda



Wprowadzenie

Podobnie jak w grze planszowej „Przebiegłe wielbłądy”, tak i tutaj jesteście gośćmi arabskiego szejka na wyścigu najszybszych wielbłądów świata! Żaden z 5 wielbłądów nie jest Wasz. Wy tylko obserwujecie wyścig i staracie się uzyskać jak największe wypłaty od szejka. Będziecie zdobywać je typując właściwie zwycięzcę wyścigu, największego przegranego oraz zwycięzców i zdobywców trzecich miejsc w kolejnych etapach wyścigu. Wielbłądy będą poruszać się dzięki kartom, które będziecie odkrywać z utworzonej przez wszystkich graczy talii wyścigu. Jest ona tworzona zawsze na początku każdego etapu wyścigu, a po wyczerpaniu kart z takiej talii, etap kończy się. Wówczas następuje wypłata – gracze otrzymują bądź tracą funty, w zależności od trafności swoich typowań. W ten sposób rozegracie przeważnie 2, 3 lub 4 etapy wyścigu, zanim pierwszy wielbłąd przekroczy linię mety. Zaraz po tym ma miejsce wypłata finałowa, a zwycięzcą jest gracz posiadający największą liczbę funtów.

Przygotowanie

1. Wybierzcie **kartę przygotowania wyścigu** – tę, która odpowiada **liczbie osób** w Waszej grze. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.

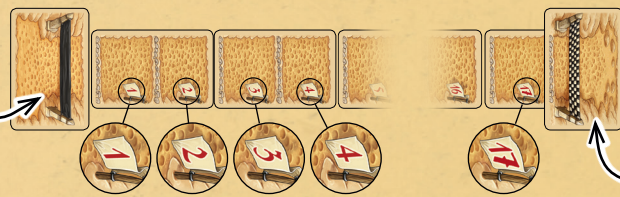
2. Na środku stołu stwórzcie **tor wyścigu**.

Najpierw połóżcie **kartę „start”**.

Teraz rozłóżcie **karty toru wyścigu** w taki sposób, aby

stworzyły nieprzerwaną linię –

rozpocznijcie od pól 1 i 2, a następnie dokładajcie karty według **rosnącego porządku**.



Róbcie tak aż do momentu,

w którym liczba na karcie toru wyścigu będzie taka sama jak w lewym dolnym rogu na karcie przygotowania wyścigu.

Teraz połóżcie **kartę „meta”** tuż za polem z ww. liczbą (jeśli to konieczne, zakryjcie nią połowę karty toru wyścigu). Pozostałe karty toru wyścigu odłóżcie do pudełka.



Uwaga: Jeśli brakuje Wam miejsca na stole, ułóżcie tor wyścigu w sposób przedstawiony na rysunku po lewej stronie.

3. Nad torem wyścigu rozłóżcie **5 kart typowania zwycięzcy wyścigu** oraz **5 kart typowania największego przegranego wyścigu**.

4. Ustawcie **5 wielbłądów** obok siebie na karcie „start”.

5. **Banknoty o nominałach „9/10”** połóżcie obok toru wyścigu.

6. Każdy z graczy otrzymuje jedną **kartę z monetami** i umieszcza ją przed sobą w taki sposób, aby liczba 3 skierowana była w stronę środka stołu do gry. Oznacza to, że na początku rozgrywki każdy z graczy posiada 3 funty egipskie. Pozostałe karty z monetami odłóżcie do pudełka.

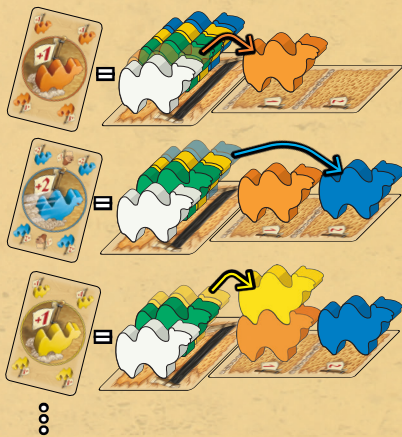
7. Potasujcie **30 kart wyścigu**, stwórzcie z nich zakryty stos i ustalcie pozycje startowe wielbłądów w poniższy sposób:

Odśłońcie wierzchnią kartę ze stosu i przesuniecie wielbłąda w kolorze na niej widniejącym o tyle pól, ile wskazuje karta („+1” lub „+2”).

W ten sposób odśłońcie łącznie **5 kart** i przesuniecie odpowiadające im wielbłądy. Miejcie przy tym na uwadze, że niektóre wielbłądy mogą pozostać na **karcie „start”**.

Bardzo ważne:

Wielbłądy, które znajdują się na tym samym polu na torze wyścigu, zawsze tworzą wieżę.



Zasady poruszania się wielbłądów:

- Jeżeli wielbłąd **kończy swój ruch** na polu, gdzie znajduje się już inny wielbłąd, wówczas wskazuje na jego grzbiet tworząc wieżę. Jeśli na ww. polu znajduje się już wieża, wówczas wielbłąd wskazuje na jej szczyt.
- Gdy ruch wykonuje wielbłąd, który jest częścią wieży, wówczas niesie on na swoich garbach wszystkie wielbłądy, które siedzą **na nim** (nigdy te, które są pod nim), aż do chwili zakończenia swojego ruchu (nie ma znaczenia, czy jest to puste pole, czy stoi na nim wielbłąd, czy wieża wielbłądów).



Dokładne informacje na temat poruszania się wielbłądów i tworzenia wież znajdziecie w białej ramce powyżej.

Przygotowanie etapu wyścigu

1. Podzielcie **20 kart typowania zwycięzcy etapu** według koloru na 5 stosów składających się z 4 kart w następujący sposób: na spodzie 2 karty warte 2 FE, następnie karta warta 3 FE i na sam koniec (na wierzch) karta warta 5 FE.

Następnie umieśćcie tak stworzone stosy obok siebie pod torem wyścigu.

2. Poniżej tych 5 stosów połóżcie **karty typowania trzeciego miejsca w etapie**.

3. **Karty lisa pustynnego i palmy** rozłóżcie obok toru wyścigu. Następnie postawcie na nich odpowiednie **figurki**.

4. Potasujcie bardzo dokładnie **30 kart wyścigu**. Następnie postępujcie według instrukcji na Waszej **karcie przygotowania wyścigu**, aby stworzyć **talie wyścigu** (finalnie składać się ona będzie z 10 lub 12 kart).



1. Rozdajcie każdemu graczowi zakryte karty wyścigu (tyle, ile wskazuje **purpurowa liczba** na karcie przygotowania wyścigu). Karty, które nie zostały rozdane, odłóżcie zakryte na stos kart odrzuconych. Teraz każdy gracz wybiera karty, które odrzuci zakryte na stos odrzuconych (**szara liczba**).
2. Z pozostałych kart (**czerwona liczba**) każdy gracz wybiera **zieloną liczbę** kart i umieszcza je zakryte na wspólnym stosie, z którego powstanie **talie wyścigu**.

3. W rozgrywkach powyżej 2 osób, graczom pozostały teraz 2 karty (**pomarańczowa liczba**). Z tych 2 kart każdy z graczy wybiera jedną (**niebieska liczba**) i kładzie ją zakrytą przed sobą. Gdy wszyscy gracze już to zrobią, wówczas każdy z nich odkrywa tę kartę tak, aby przeciwnicy dokładnie ją widzieli. Postarajcie się dobrze zapamiętać te karty. Następnie zbierzcie je i dodajcie zakryte do talii wyścigu. Teraz potasujcie karty w talii wyścigu. Tak stworzoną talię połóżcie zakrytą obok toru wyścigu.

Każdemu graczowi **pozostała 1 karta**. Gracze zachowują ją i trzymają w ukryciu przed przeciwnikami.

Ważne: Przed rozpoczęciem etapu zawsze sprawdźcie, czy na torze wyścigu nie znajduje się **całkowicie pusta karta toru wyścigu** pomiędzy prowadzącym wielbłądem a wielbłądem na ostatnim miejscu. Jeżeli jest taka karta (karty), to wówczas pojawia się **burza piaskowa**. Oznacza to, że musicie odwrócić każdą taką pustą kartę na **stronę z burzą piaskową**.

Od teraz każda taka karta jest traktowana jako **pojedyncze pole** na torze wyścigu.

- Nie odwracajcie żadnych kart przed prowadzącym wielbłądem.
- Kart z burzą piaskową nigdy nie odwraca się z powrotem na przeciwną stronę.



Etap wyścigu

Graczem rozpoczynającym w każdym etapie wyścigu jest gracz z najmniejszą liczbą funtów egipskich. W przypadku remisu, graczem rozpoczynającym zostaje młodszy gracz. Pierwszy etap wyścigu rozpoczyna zawsze najmłodszy gracz, gdyż wszyscy zaczynają z 3 FE.

Gra toczona jest w turach, począwszy od gracza rozpoczynającego, który jako pierwszy wykonuje akcje w swojej turze. Następnie swoje tury rozgrywiają kolejni gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara itd.

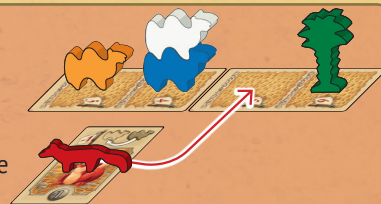
W swojej turze gracz **musi** wykonać dokładnie **jedną AKCJĘ WYŚCIGU**. Dodatkowo może wykonać dokładnie **jedną AKCJĘ TYPOWANIA**. Akcję typowania można wykonać **przed** lub **po** akcji wyścigu.

AKCJE WYŚCIGU:

A) Połóż lisa pustynnego LUB palmę na torze wyścigu

Weź figurkę *lisa pustynnego* LUB *palmę* z odpowiedniej karty i połóż ją na **pustym polu** na torze wyścigu. Jeśli położyłeś lisa pustynnego, zabierz także *jego kartę* i umieść ją przed sobą. Gdy położyłeś palmę, wówczas zabierz *kartę palmy* i także umieść ją przed sobą.

- Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy figurka lisa pustynnego lub palmy znajduje się na swojej karcie obok toru wyścigu. Nie możesz wykonać tej akcji, gdy figurka znajduje się na torze wyścigu.
- Nie można położyć żadnej z figurek na karcie „meta” oraz pomiędzy kartą „start” i wielbłądem na ostatnim miejscu w wyścigu.



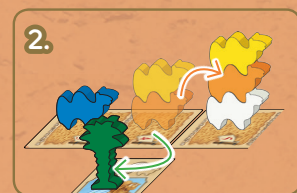
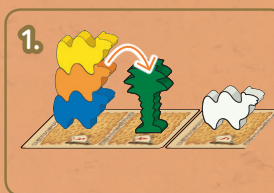
B) Odkryj wierzchnią kartę z talii wyścigu

Odkryj wierzchnią kartę z talii wyścigu i połóż ją obok, odkrytą, na stos „odkrytych kart wyścigu”. Następnie przesuń wielbłąda w kolorze na niej widniejącym o tyle pól, ile wskazuje karta („+1” lub „+2”).

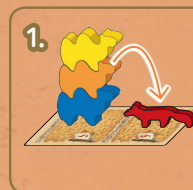
Zasady poruszania się wielbłądów i formowania wież opisano w białej ramce na stronie 2.

Dodatkowo pojawiają się następujące zasady:

Jeżeli wielbłąd lub wieża wielbłądów zakończy swój ruch na polu z palmą, wówczas musi poruszyć się o **1 dodatkowe pole do przodu**. Jeśli przez to znajdzie się na polu z innym wielbłądem (lub wieżą), to wówczas, tak jak zwykle, umieszcza się go (lub wieżę) **na grzbiecie** obecnego tam wielbłąda lub wielbłądów. Następnie natychmiast **usuwa się palmę z toru** i odkłada się ją wraz z jej kartą z powrotem na ich miejsce obok toru wyścigu.



Jeśli natomiast wielbłąd lub wieża wielbłądów zakończy swój ruch na polu z lisem pustynnym, wówczas musi cofnąć się o **1 pole do tyłu**. Jeżeli przez to znajdzie się na polu z innym wielbłądem (lub wieżą), to wówczas musi on zostać umieszczony (lub wieża) **pod** znajdującym się tam wielbłądem lub wielbłądami – nie na szczycie, jak zazwyczaj. Następnie natychmiast **usuwa się lisa pustynnego z toru** i odkłada się go wraz z jego kartą z powrotem na ich miejsce obok toru wyścigu.



Gdy **wszystkie wielbłądy miną** jedną z figurek na torze, to wówczas taka figurka jest również **usuwana** z toru w sposób opisany powyżej.

C) Zagraj kartę z ręki

Zamiast odkrywać kartę z talii wyścigu, możesz zagrać kartę wyścigu z ręki i przesunąć do przodu, na torze wyścigu, odpowiadającego jej wielbłąda. Następnie połóż wykorzystaną kartę na stosie kart odrzuconych.

Uwaga: Jeśli zagrasz z ręki kartę wyścigu „+2”, to i tak odpowiadający karcie wielbłąd poruszy się do przodu tylko o 1 pole. By wykorzystać cały potencjał karty „+2”, powinieneś umieścić ją w talii wyścigu.



AKCJE TYPOWANIA:

A) Weź jedną z dostępnych kart typowania w etapie

Wybierz **jedną** z wciąż dostępnych kart typowania w etapie (zwycięzcy lub trzeciego miejsca) i połóż ją przed sobą. Jeśli wybierasz kartę typowania zwycięzcy etapu, zawsze bierzesz wierzchnią kartę ze stosu tych kart. W ten sposób typujesz, że wielbłąd w wybranym przez Ciebie kolorze zajmie w etapie miejsce widniejące na zabranej karcie.

- Możesz posiadać dowolną liczbę kart typowania w etapie i w dowolnych kolorach.



B) Weź jedną z dostępnych kart typowania zwycięzcy/największego przegranego wyścigu

Wybierz **jedną** z wciąż dostępnych kart typowania zwycięzcy/największego przegranego wyścigu i połóż ją przed sobą. Jeśli wybierasz kartę typowania zwycięzcy wyścigu, typujesz, że wielbłąd w tym kolorze wygra cały wyścig. Wybierając z kolei kartę największego przegranego wyścigu, typujesz, że wielbłąd w tym kolorze zajmie ostatnie miejsce.



Uwaga: Każdy z graczy może posiadać wyłącznie **jedną** kartę typowania zwycięzcy wyścigu i wyłącznie **jedną** kartę typowania największego przegranego wyścigu. Zatem, jeśli wzięłeś właśnie kolejną kartę typowania zwycięzcy wyścigu, to wówczas **musisz** zwrócić już posiadaną kartę typowania zwycięzcy wyścigu na miejsce tych kart ponad torem wyścigu. Postępuj w dokładnie taki sam sposób, jak to opisano powyżej, z kartami typowania największego przegranego wyścigu.

Koniec etapu

Kiedy jeden z graczy odkryje ostatnią kartę z talii wyścigu, wówczas wskazany przez kartę wielbłąd porusza się tak jak zwykle, jednak zaraz po tym etap kończy się **natychmiast**. Oznacza to, że jeśli aktywny gracz nie wykonał swojej dobrowolnej akcji typowania przed odkryciem ostatniej karty, to **nie może jej już teraz wykonać**. Wszystkie karty w rękach graczy są odrzucane z gry bez efektu.

Następnie ma miejsce **wypłata** – gracze obliczają łączną kwotę zdobytych bądź straconych funtów egipskich (FE) w tym etapie wyścigu. Robicie to zliczając zyski i straty ze swoich (leżących przed Wami) **kart typowania w etapie**, ignorując przy tym oczywiście karty typowania zwycięzcy i największego przegranego wyścigu.

Objaśnienie karty typowania zwycięzcy etapu:



- Jeśli wielbłąd w kolorze na karcie prowadzi w wyścigu, otrzymujesz, w zależności od posiadanej karty: 5, 3 lub 2 FE.
- Jeśli jest na 2. miejscu, otrzymujesz 1 FE.
- Jeśli jest na 3-5 miejscu, tracisz 1 FE.

Objaśnienie karty typowania trzeciego miejsca w etapie:



- Jeśli wielbłąd w kolorze na karcie jest na 3. miejscu, otrzymujesz 2 FE.
- Jeśli jest na 2. lub 4. miejscu, otrzymujesz 1 FE.
- Jeśli jest na 1. lub 5. miejscu, tracisz 1 FE.



Dodatkowo karty lisa pustynnego i palmy zmniejszają Twój zysk:

- Jeśli masz kartę palmy, tracisz 1 FE.
- Jeśli masz kartę lisa pustynnego, tracisz 1 FE.

Uwaga: Wielbłąd, który znajduje się na grzbiecie innego wielbłąda (znajduje się nad nim), **zawsze** zajmuje miejsce przed nim w wyścigu. Zatem, jeśli na prowadzeniu jest wieża wielbłądów, liderem jest wielbłąd znajdujący się na jej szczycie.

Przykład obliczania wypłaty: Na prowadzeniu znajduje się żółty wielbłąd, na drugim miejscu jest biały wielbłąd, a na trzecim wielbłąd niebieski itd. Ania posiada poniższe karty, które dają jej w sumie 7 FE:



Obliczoną wypłatę odejmijcie lub dodajcie do posiadanych FE. Uzyskaną w ten sposób liczbę oznaczcie na swoich kartach z monetami i/lub banknotami. Obecna liczba monet gracza na karcie z monetami to zawsze ta, która jest skierowana w stronę środka stołu. Do oznaczenia liczby FE od 9 wzwyż będą już konieczne karty banknotów z nominałami „9/10”. Poniżej znajdziecie kilka przykładów na to, jak oznaczyć wartość Waszego kapitału:



Uwaga: Nie będziecie mieć nigdy mniej pieniędzy niż **1 funt egipski** (szejk zawsze wyrówna Wasze straty do poziomu 1 FE).

Teraz usuńcie wszystkie karty leżące przed graczami, **z wyjątkiem kart typowania zwycięzcy i największego przegranego wyścigu** oraz **kart z monetami i banknotami**. Następnie postępujcie według instrukcji na stronie 2 w sekcji „Przygotowanie etapu wyścigu”.

Ważne: Jeśli zamierzacie rozpocząć nowy etap, ale na torze wyścigu pomiędzy prowadzącym wielbłądem a kartą „meta” pozostały **mniej niż 3 pola**, musicie teraz **wydużyć tor**. Zróbcie to dodając brakujące pola w taki sposób, aby pomiędzy kartą „meta” i prowadzącym wielbłądem były **dokładnie 3 pola**. Jeżeli to konieczne, użyjcie kart toru wyścigu, które wcześniej odłożyliście do pudełka.

Koniec gry

Kiedy tylko jeden z wielbłądów lub wieża wielbłądów przekroczy linię mety (docierając do karty „meta” albo przekraczając ją), wyścig kończy się **natychmiast**. Oznacza to, że aktywny gracz nie może już wykonać akcji typowania.

Zaraz po tym ma miejsce **wypłata finałowa**, w której gracze najpierw obliczają zyski i straty z kart typowania w etapie, w dokładnie taki sam sposób, jak to opisano powyżej (pamiętając o możliwych stratach wynikających z kart lisa pustynnego/palmy). Następnie każdy z graczy zlicza zyski i straty ze swoich **kart typowania zwycięzcy i największego przegranego wyścigu**, a uzyskaną wartość zaznacza na kartach monet i/lub banknotów.

Objaśnienie karty typowania zwycięzcy wyścigu:



- Jeśli wielbłąd w kolorze na karcie wygrał wyścig, otrzymujesz 7 FE.
- Jeśli finiszował na 2. miejscu, otrzymujesz 3 FE.
- Jeśli zakończył wyścig na 3-5 miejscu, tracisz 1 FE.

Objaśnienie karty typowania największego przegranego wyścigu:



- Jeśli wielbłąd w kolorze na karcie zajął w wyścigu ostatnie, 5. miejsce, otrzymujesz 7 FE.
- Jeśli finiszował na 4. miejscu, otrzymujesz 3 FE.
- Jeśli zakończył wyścig na miejscach 1-3, tracisz 1 FE.

To już koniec gry. **Zwycięzcą** zostaje gracz, który zgromadził największą liczbę funtów. W przypadku remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

Uwagi ogólne:

- Jeśli skończą się Wam karty banknotów, użyjcie czegoś innego do zaznaczenia wartości kapitału.
- W swojej akcji typowania możecie wziąć tylko te karty typowania, które znajdują się poniżej albo powyżej toru wyścigu – nigdy te znajdujące się przed innymi graczami.
- Wolno Wam przeglądać stos „odkrytych kart wyścigu” w dowolnym momencie, aby sprawdzić, które karty zostały „zagrane”. Nie wolno Wam natomiast przeglądać stosu kart odrzuconych, jak również talii wyścigu.
- Figurki lisa pustynnego i palmy mogą znajdować się na sąsiadujących polach, ponieważ są natychmiast usuwane z gry, jeśli na takim polu pojawi się wielbłąd. W związku z czym nigdy nie wystąpi efekt nieskończonej pętli.

Twórcy gry

Autor: Steffen Bogen | **Ilustracje:** Dennis Lohausen | **Opracowanie gry i instrukcji:** Viktor Kobilke | **Tłumaczenie:** Krzysztof Wasyliszyn

Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Niemcy. Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.eggertspiele.de

Dystrybucja: Wydawnictwo Lucrum, ul. Podwałe 47, 43-300 Bielsko-Biała

Zamówienia hurtowe: lucrum@lucrum.pl, tel.: 33 812 69 90