



CAMEL SUPERCUP



Das verrückteste Kamelrennen aller Zeiten ist jetzt noch verrückter geworden!

Die Rennleitung hat die Rennstrecke verlängert, aber die Kamele stört das nicht. Im Galopp rasen sie um die Pyramide. Unterdessen hat sich ein bekannter Fotograf unter die Menge gemischt und versucht, spektakuläre Kameltürme für die Nachwelt festzuhalten. Und auch sonst hat die ägyptische Wett-Gesellschaft sich so einiges einfallen lassen, damit die Gewinne noch höher ausfallen und das Rennen noch spannender wird.

*Ihr wollt herausfinden, wer das Zeug zum Kamelrennen-Wett-König hat?
Dann lasst den Supercup beginnen!*



Übersicht



Dies ist eine Erweiterung für *Camel Up*. Ihr benötigt das Grundspiel *Camel Up*, um sie spielen zu können. Diese Erweiterung enthält 4 Module, die ihr nach Belieben dem Grundspiel hinzufügen könnt. Jedes Modul verfügt über eigene Regeln und Angaben darüber, welche Spielmaterialien benötigt werden.

Modul 1 beinhaltet die erweiterte Rennstrecke und die Galoppwürfel. Damit wird das Spiel etwas länger, aber auch spannender, weil sich ein Kamel nun bis zu zwei Mal pro Etappe bewegen kann. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, dieses Modul noch mit einer taktischen Zusatzaktion aufzupeppen (Seiten 3 und 4).

Modul 2 beinhaltet den Fotografen, mit dem sich saftige Belohnungen abgreifen lassen, wenn ihm ein besonders hoher Kamelturm vor die Linse läuft (Seite 5).

Modul 3 führt Positionswetten ein, mit denen das Wetten flexibler wird und sich vermasselte Wetten auch mal retten lassen (Seite 6).

Modul 4 bringt Wett-Partnerschaften ins Spiel, die es euch ermöglichen, endlich offen zu kooperieren (Seite 7).

Auf Seite 8 findet ihr eine Übersicht über alle Aktionsmöglichkeiten, die euch in eurem Zug zur Verfügung stehen.

Außerdem beinhaltet diese Erweiterung Spielmaterial für zwei weitere Spieler. Damit könnt ihr *Camel Up* jetzt mit bis zu 10 Spielern spielen.

Das Spiel mit 9 oder 10 Spielern

Im Spiel zu neun oder zehnt empfehlen wir euch, **alle 4 Module** dieser Erweiterung zum Grundspiel hinzuzunehmen.



Spielmaterial



1 Spielplanerweiterung

Die Vorderseite der Spielplanerweiterung wird nur benötigt, wenn ihr mit dem Modul 1 spielt (siehe nächste Seite). Falls ihr nicht mit Modul 1 spielt, könnt ihr stattdessen die Rückseite der Spielplanerweiterung nutzen, um darauf die Spielmaterialien der Module 2 bzw. 3 abzulegen.



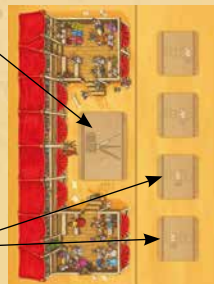
Vorderseite

Platz für das
Fotografenplättchen

Platz für den
Sockel

Krater

Ablagfelder für die
Positions-Wettplättchen



Rückseite

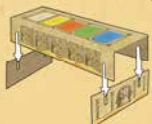
5 Galoppwürfel



Jeder Galoppwürfel entspricht der Farbe eines Kamels und zeigt die Zahlen **1** und **2** jeweils drei Mal. Im Unterschied zu den Würfeln des Grundspiels sind die Zahlen jedoch **grau**.

Löst vor der ersten Partie vorsichtig die einzelnen Teile aus den Stanztableaus und baut dann den Sockel und die Kamera zusammen.

1 Sockel



22 zusätzliche Münzen

Fügt diese den Münzen des Grundspiels hinzu.



1 zusätzliches Pyramidenplättchen



1 Kamera



Für die Kamera sind 2 doppelseitige „Linsen“ enthalten.



Benutzt einfach diejenige, die euch am besten gefällt.



5 zusätzliche Etappen-Wettplättchen

(je 1 zusätzliches 2-Geld-Plättchen pro Kamelfarbe)



4 Positions-Wettplättchen

(für den 2., 3., 4. und 5. Platz)



1 Fotografenplättchen



2 Wüstenplättchen

(je 1 pro neuem Charakter)



10 Wettkarten

(je 5 pro neuem Charakter)



10 Wett-Partnerschafts-Karten

(je 1 pro Charakter)



„Verfügbar“-Seite



„Partnerschaft“-Seite



MODULE



Modul 1: Erweiterte Rennstrecke und Galoppwürfel

Benötigt werden:

- 1 Spielplanerweiterung
- 5 Galoppwürfel
- 1 Sockel
- 1 zusätzliches Pyramidenplättchen
- 5 zusätzliche Etappen-Wettplättchen

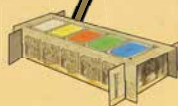
Spielvorbereitung

Baut zunächst das Grundspiel ganz normal auf und führt anschließend folgende Schritte durch:

1. Klappt die **Spielplanerweiterung** zusammen und legt sie an der schmalen Rennstrecken-Kante des Grundspielplans an. Schiebt dann die Spielplanerweiterung bis zum Anschlag über den Grundspielplan. Die Rennstreckenfelder 7 bis 11 des Grundspielplans sollten nun überdeckt und die Rennstrecke damit 4 Felder länger sein.



2. Stellt den zusammengebauten **Sockel** auf den vorgesehenen Platz der Spielplanerweiterung. Nehmt dann die **5 Galoppwürfel** und legt jeden davon auf das farblich passende Feld des Sockels.
3. Fügt das zusätzliche **Pyramidenplättchen** dem Pyramidenplättchen-Stapel des Grundspielplans hinzu. (Der Stapel besteht nun aus 6 Pyramidenplättchen.)
4. Legt jedes der **5 zusätzlichen Etappen-Wettplättchen** unter den entsprechenden Stapel des Grundspielplans. (Jeder Stapel umfasst nun 4 Plättchen, die von oben nach unten wie folgt angeordnet sind: 5-Geld-Plättchen > 3-Geld-Plättchen > 2-Geld-Plättchen > 2-Geld-Plättchen.)
5. Nehmt den **Galoppwürfel des letzten Kamels** (entsprechend der Startaufstellung) und werft ihn in die Würfelpyramide (zusätzlich zu den 5 Würfeln des Grundspiels).



Regeln

Die Regeln des Grundspiels bleiben bestehen.

Wenn während der „Nimm 1 Pyramidenplättchen“-Aktion der Galoppwürfel enthüllt wird, bewegt sich das Kamel der entsprechenden Farbe nach den Regeln des Grundspiels. Der enthüllte Galoppwürfel wird dann zurück auf den Sockel gelegt.

Am Anfang jeder Etappe, bevor der Startspieler seinen ersten Zug macht, müsst ihr dann wieder den Galoppwürfel des momentan **letzten Kamels** mit in die Pyramide werfen.

Falls ihr diesem Modul noch etwas Pepp verleihen wollt, könnt ihr noch die folgende **zusätzliche Aktion** erlauben:

Zusätzliche Aktion: Wirf 1 Galoppwürfel in die Pyramide

Am Ende deines Zuges, nachdem du deine normale Aktion ausgeführt hast, darfst du folgende *zusätzliche Aktion* ausführen, sofern du mindestens 1 Pyramidenplättchen besitzt:

Lege 1 Pyramidenplättchen zurück auf den Pyramidenplättchen-Stapel des Grundspielplans. Es ist dabei unerheblich, ob du dieses Pyramidenplättchen in diesem Zug oder einem früheren Zug erhalten hast.

Wähle dann 1 Galoppwürfel, der **auf dem Sockel** liegt, und wirf ihn in die Pyramide. Du darfst jedoch **nicht** den Würfel des momentan **führenden Kamels** wählen.

Wichtig: Du darfst diese zusätzliche Aktion **nicht** ausführen, wenn du mit deiner normalen Aktion deines Zuges das **letzte** Pyramidenplättchen des Stapels genommen hast. (Das heißt, die Etappe endet sofort, sobald der letzte Würfel aus der Pyramide enthüllt wurde.)

Wenn nun während der „Nimm 1 Pyramidenplättchen“-Aktion ein Galoppwürfel enthüllt wird, müsst ihr den enthüllten Galoppwürfel (nachdem sich das entsprechende Kamel ganz normal bewegt hat) auf den **Krater seiner Farbe** auf der Spielplanerweiterung legen. Dieser Galoppwürfel darf in dieser Etappe nicht noch einmal in die Pyramide geworfen werden.

Zu Beginn jeder Etappe, bevor der Startspieler seinen ersten Zug macht, müsst ihr zunächst **alle** Galoppwürfel zurück auf ihre Felder auf dem Sockel legen und danach den Galoppwürfel des momentan **letzten Kamels** in die Pyramide werfen.

Beispiel:

Als Aktion hat Melanie ein Pyramidenplättchen genommen, den blauen Würfel enthüllt und das blaue Kamel 1 Feld weitergezogen. Das blaue Kamel befindet sich nun an dritter Position. Da Melanie ein Etappen-Wettplättchen des blauen Kamels besitzt und somit möchte, dass das blaue Kamel die Etappe gewinnt, legt sie im selben Zug ein Pyramidenplättchen zurück auf den Stapel und wirft dafür den blauen Galoppwürfel vom Sockel in die Pyramide.

*Wäre das blaue Kamel nach dem Würfeln an erster Stelle gewesen, so hätte Melanie zwar einen anderen Galoppwürfel vom Sockel in die Pyramide werfen können, **nicht aber den blauen**. Falls Melanie das letzte Pyramidenplättchen genommen hätte (der Stapel damit also leer wäre), so dürfte sie die zusätzliche Aktion gar nicht machen.*

Statt ein Pyramidenplättchen zu nehmen, hätte Melanie genauso gut irgendeine der anderen normalen Aktionen ausführen können. Dennoch hätte sie nach ihrer normalen Aktion ein Pyramidenplättchen abgeben und einen Galoppwürfel in die Pyramide werfen dürfen.

Modul 2: Fotograf und Kamera

Benötigt werden: • 1 Fotografenplättchen • 1 Kamera

Spielvorbereitung

Baut das Grundspiel (und etwaige andere Module) ganz normal auf.
Falls ihr mit Modul 1 spielt, legt das **Fotografenplättchen** auf seinen Platz auf der Spielplanerweiterung. Andernfalls, legt das Fotografenplättchen neben dem Spielplan bereit oder benutzt die Rückseite der Spielplanerweiterung. Platziert dann die zusammengebaute **Kamera** auf dem Fotografenplättchen oder stellt sie neben dem Spielplan bereit.

Regeln

Die Regeln des Grundspiels bleiben bestehen. Dieses Modul führt lediglich eine weitere normale Aktion ein.

Aktion: Werde zum Fotografen

Wenn du am Zug bist und das Fotografenplättchen **nicht bereits vor einem deiner Mitspieler** liegt, darfst du folgende Aktion ausführen (anstelle einer anderen normalen Aktion):

Nimm das Fotografenplättchen und lege es vor dir ab. Damit zeigst du an, dass du der Fotograf bist. Platziere dann die Kamera **neben** einem **leeren** Feld der Rennstrecke. Stelle dabei sicher, dass die Kamera auf ein **einzelnes** Feld zeigt. Dieses Feld wird nun „Kamerafeld“ genannt.

- Solange du das Fotografenplättchen vor dir liegen hast, darf kein anderer Spieler diese Aktion wählen.
- Bist du selbst der Fotograf, darfst du diese Aktion auch wiederholt ausführen, um ein anderes „Kamerafeld“ zu bestimmen.



Beendet eine Kamel-Einheit ihre Bewegung auf dem „Kamerafeld“, schießt der Fotograf sozusagen ein Foto. Dafür erhält er **sofort so viele Ägyptische Pfund aus der Bank, wie sich Kamele in der Kamel-Einheit befinden** (1 bis 5). Danach muss er das Fotografenplättchen wieder abgeben und die Kamera von ihrem Rennstrecken-Feld entfernen. Damit ist die „Werde zum Fotografen“-Aktion ab sofort wieder für alle Spieler verfügbar (inklusive ihm selbst).

Am Anfang jeder Etappe, bevor der Startspieler seinen Zug macht, muss das Fotografenplättchen und die Kamera aber auf jeden Fall vom Fotografen wieder abgegeben werden, damit die Aktion wieder zur Verfügung steht.

Beispiel:

Da sich 4 Kamele aufgetürmt haben, wittert Micha die Chance auf ein lukratives Foto. In seinem Zug ist das Fotografenplättchen noch verfügbar. Daher nimmt er es und legt es vor sich ab. Dann stellt er die Kamera neben ein vielversprechendes leeres Feld. Im Laufe der Etappe bleibt tatsächlich ein Turm mit 3 Kamelen auf seinem „Kamerafeld“ stehen. Dafür erhält Micha sofort 3 Münzen aus der Bank. Dann gibt er das Fotografenplättchen ab und entfernt die Kamera von ihrem Rennstrecken-Feld.

Wichtig: Wer die „Lege dein Wüstenplättchen“-Aktion des Grundspiels ausführt, darf sein Wüstenplättchen dabei **nicht** auf dem „Kamerafeld“ platzieren.

Modul 3: Positionswetten

Benötigt werden: • 4 Positions-Wettplättchen • 5 zusätzliche Etappen-Wettplättchen

Spielvorbereitung

Baut das Grundspiel (und etwaige andere Module) ganz normal auf.

Falls ihr mit Modul 1 spielt, legt die **4 Positions-Wettplättchen** auf ihre jeweiligen Felder auf der Spielplanerweiterung. Andernfalls, legt sie neben den Spielplan oder benutzt die Rückseite der Spielplanerweiterung. Sofern noch nicht geschehen, legt jedes der **5 zusätzlichen Etappen-Wettplättchen** unter den entsprechenden Stapel auf dem Grundspielplan. (Siehe auch Schritt 5 der Spielvorbereitung für Modul 1 auf Seite 3.)

Regeln

Die Regeln des Grundspiels bleiben bestehen. Dieses Modul stellt euch jedoch eine weitere normale Aktion zur Verfügung und hat Einfluss auf die Etappenwertung.

Aktion: Nimm 1 Positions-Wettplättchen

Wenn du am Zug bist, darfst du folgende Aktion ausführen (anstelle einer anderen normalen Aktion): Nimm eines der verfügbaren Positions-Wettplättchen und lege es auf die untere Hälfte eines Etappen-Wettplättchens, das du entweder:

1) bereits vor dir liegen hast

ODER

2) dir hierfür jetzt vom Grundspielplan nimmst. Dabei musst du aber auf jeden Fall das **unterste** Etappen-Wettplättchen (mit dem kleinsten Wert) des entsprechenden Stapels nehmen.



Mit dem Positions-Wettplättchen deckst du die übliche Belohnung des Etappen-Wettplättchens ab und wettest stattdessen darauf, dass das Kamel der entsprechenden Farbe am Ende der Etappe genau diese Position belegt (also Zweiter, Dritter, Vierter oder Fünfter ist).

- Es ist nicht erlaubt das Positions-Wettplättchen von seinem Etappen-Wettplättchen zu entfernen, bevor es am Ende der Etappe gewertet wurde.
- Du darfst auch mehrere Positions-Wettplättchen besitzen, allerdings muss jedes auf einem anderen Etappen-Wettplättchen abgelegt werden.

Am Ende einer Etappe, in der **Etappenwertung**, erhältst du für jedes deiner Positions-Wettplättchen, dessen Kamel die Etappe in **genau** dieser Position beendet hat, 3 Ägyptische Pfund aus der Bank.



Für jedes deiner Positions-Wettplättchen, dessen Kamel **nicht** auf der entsprechenden Position gelandet ist, verlierst du 1 Ägyptisches Pfund.



Nach der Etappenwertung werden alle Positions-Wettplättchen wieder an ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt.

Beispiel:

Im Laufe dieser Etappe hat Franzi das 5-Geld-Etappen-Wettplättchen des gelben Kamels genommen. Leider sieht es jetzt aber so aus, als ob das gelbe Kamel die Etappe an dritter Position beenden wird. In ihrem nächsten Zug nimmt Franzi deswegen das Positions-Wettplättchen für die dritte Position und überdeckt damit die untere Hälfte ihres gelben Etappen-Wettplättchens. Da das gelbe Kamel die Etappe tatsächlich an dritter Position beendet, erhält Franzi in der Etappenwertung 3 Ägyptische Pfund als Belohnung.

Modul 4: Wett-Partnerschaften

Verwendet dieses Modul nur, wenn ihr mindestens zu sechst spielt!

Benötigt werden: • 10 Wett-Partnerschafts-Karten

Spielvorbereitung

Baut das Grundspiel (und etwaige andere Module) ganz normal auf.

Jeder Spieler erhält die **Wett-Partnerschafts-Karte** seines Charakters und legt sie mit der „Verfügbar“-Seite nach oben vor sich ab.

Alle nicht benötigten Wett-Partnerschafts-Karten werden zurück in die Schachtel gelegt.

Regeln

Die Regeln des Grundspiels bleiben bestehen. Dieses Modul stellt euch jedoch eine weitere normale Aktion zur Verfügung und hat Einfluss auf die Etappenwertung.

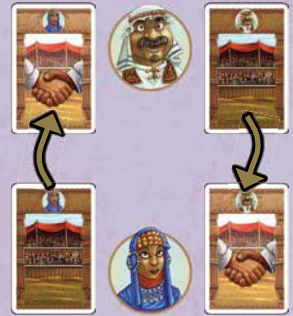
Aktion: Gehe eine Wett-Partnerschaft ein

Wenn du am Zug bist und deine Wett-Partnerschafts-Karte mit der „Verfügbar“-Seite nach oben vor dir liegen hast, darfst du folgende Aktion ausführen (anstelle einer anderen normalen Aktion):

Wähle einen Mitspieler, der seine Wett-Partnerschafts-Karte ebenfalls noch mit der „Verfügbar“-Seite nach oben vor sich liegen hat. Nimm seine Wett-Partnerschafts-Karte und lege sie mit der „Partnerschaft“-Seite nach oben vor dir ab. Gib ihm dann deine Wett-Partnerschafts-Karte, die er ebenfalls mit der „Partnerschaft“-Seite nach oben vor sich ablegt.

Dein Mitspieler darf den Tausch **nicht** ablehnen.

Bis zum Ende dieser Etappe seid ihr jetzt Wett-Partner.



Am Ende der Etappe, in der *Etappenwertung*, darf sich jeder Spieler, der einen Wett-Partner hat, genau **ein** Plättchen des Partners aussuchen (Etappen-Wettplättchen, Positions-Wettplättchen oder Pyramidenplättchen) und die entsprechende Belohnung zu seinen eigenen Plättchen hinzuzählen. Falls der Partner nur Plättchen mit Verlusten besitzt, kann man natürlich auch darauf verzichten, ein Plättchen des Partners zu seinen eigenen hinzuzuzählen.

Nach der Etappenwertung erhält jeder Spieler seine eigene Wett-Partnerschafts-Karte wieder zurück und legt sie mit der „Verfügbar“-Seite nach oben vor sich ab.

Beispiel:

Im Lauf der Etappe hat Micha das gelbe 5-Geld-Etappen-Wettplättchen genommen und später das blaue 3-Geld-Etappen-Wettplättchen. Melanie hat hingegen nur 1 Pyramidenplättchen genommen. In ihrem nächsten Zug geht Melanie eine Wett-Partnerschaft mit Micha ein, indem sie ihm ihre Wett-Partnerschafts-Karte gibt und dafür die seine bekommt. Da das gelbe Kamel die Etappe gewinnt, wählt Melanie in der Etappenwertung die Belohnung von Michas gelbem 5-Geld-Etappenwett-Plättchen, um diese zu ihrem Pyramidenplättchen hinzuzuzählen. Insgesamt erhält sie also 6 Ägyptische Pfund aus der Bank. Da Melanie eben nur das eine Pyramidenplättchen besitzt, kann sich Micha auch nur dieses 1 Ägyptische Pfund zu den Belohnungen seiner eigenen Plättchen hinzuzählen.



Aktionsübersicht



In deinem Zug musst du **eine** der folgenden Aktionen ausführen:

Grundspiel

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

oder

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

oder

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

oder

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

oder

mit Modul 2:

Werde zum Fotografen, indem du das **Fotografenplättchen** nimmst und die **Kamera** neben ein leeres Feld der Rennstrecke stellst.

oder

mit Modul 3:

Nimm 1 **Positions-Wettplättchen** und lege es auf die untere Hälfte eines Etappen-Wettplättchens, das du bereits besitzt ODER das du dir jetzt vom Spielplan nimmst (es muss das unterste Plättchen des jeweiligen Stapels sein).

oder

mit Modul 4:

Gehe eine Wett-Partnerschaft mit einem anderen Spieler ein, indem ihr eure **Wett-Partnerschafts-Karten** miteinander tauscht.

— danach darfst du zusätzlich Folgendes tun: —

mit Modul 1 (aufgepeppt):

Lege 1 Pyramidenplättchen zurück auf den Pyramidenplättchen-Stapel des Grundspielplans und werfe 1 **Galoppwürfel** vom Sockel in die Pyramide (jedoch nicht den Galoppwürfel des momentan führenden Kamels).

Impressum

Autor: Steffen Bogen

Illustration und Grafik: Dennis Lohausen

Spielanleitung und Layout: Philippe Schmit, Viktor Kobilke

Copyright: © 2015 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg

Alle Rechte vorbehalten. | www.eggertspiele.de

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg | www.pegasus.de



Pegasus Spiele

