

Camel Up - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. In der Pyramide stecken 5 farbige Würfel mit jeweils den Augenzahlen 1 - 3. Das Geld der Spieler muss immer offen sichtbar sein.

Wer am Zug ist, hat die Wahl aus 4 Aktionen, von denen er genau 1 durchführen MUSS.

Nimm 1 Etappen-Wettplättchen:

Nimm das oberste Etappen-Plättchen eines beliebigen Stapels und lege es vor Dir ab.
Du hoffst mit dieser Aktion, dass dieses Kamel am Ende der Etappe in Führung liegt.
Du darfst später auch beliebige weitere Etappen-Plättchen sammeln.

Lege Dein Wüsten-Plättchen:

Lege Dein Wüsten-Plättchen auf ein komplett leeres Feld der Rennstrecke, welches kein benachbartes Wüsten-Plättchen hat. Auch Feld 1 der Rennstrecke ist tabu.
Liegt Dein Wüsten-Plättchen aber bereits auf der Rennstrecke, kannst Du es umsetzen.
Achte auf die Seite, die oben liegen soll: OASE (vor) oder FATA-MORGANA (zurück), siehe "Einheit kommt ...".

Nimm 1 Pyramiden-Plättchen:

Nimm das oberste Pyramiden-Plättchen vom Stapel auf dem Spielplan und lege es vor Dir ab.
Würfle die Pyramide. Bewege das Kamel der gewürfelten Farbe um die genaue Augenzahl (1 - 3 Felder) vorwärts.
Ein Kamel im Kamelturm lässt die Kamele unter sich zurück, nimmt aber die auf ihm sitzenden mit (Kamel-Einheit).
Kommt eine Kamel-Einheit auf einem Feld mit anderer Kamel-Einheit an, springt sie komplett auf diese auf.



Kamel-Einheit kommt auf Wüsten-Plättchen an:

Der Besitzer des Plättchens erhält 1 Ägyptisches Pfund aus der Bank.
Ist eine OASE abgebildet = Kamel-Einheit zieht 1 Feld vorwärts, ggf. **auf** andere Einheit.
Ist es FATA-MORGANA = Kamel-Einheit zieht 1 Feld zurück, ggf. **unter** andere Einheit.

Der genutzte Würfel wird auf dem Zelt seiner Farbe platziert.

Wette auf das tolle oder olle Kamel:

Lege 1 Deiner Wett-Karten in passender Kamelfarbe geheim verdeckt auf das Wettfeld des TOLLEN / OLLEN Kamels.
TOLL = Du wettest auf Sieg für dieses Kamel, OLL = Du wettest auf den letzten Platz für dieses Kamel.
Es dürfen beliebig viele Wett-Karten auf den Wettfeldern liegen. Man wettet auf den Stand zum Spielende.

ETAPPEN-ENDE: *Nach Ausführung des letzten Pyramiden-Plättchens passiert dieses:*

Der Etappen-Startspielermarker geht an den Spieler links vom letzten Pyramidenplättchen-Spieler.
Man bestimmt nun das führende Kamel (im Turm ist es das oberste) zwecks Gewinnauszahlung.

- G** ➡ Etappen-Wettplättchen auf führendes Kamel bringen 2 - 5 Pfund Gewinn.
- E** ➡ Wer auf das zweitplatzierte Kamel gesetzt hat, erhält 1 Pfund.
- L** ➡ Jedes nicht wertende Etappen-Wettplättchen bringt 1 Pfund Verlust.
- D** ➡ Jedes Pyramiden-Plättchen vor Spieler = 1 Pfund Gewinn.

Alle Etappen- und Pyramiden-Plättchen kommen auf den Spielplan zurück (wie zu Spielbeginn).
Gelegte Wüsten-Plättchen kommen vom Spielplan weg zu ihren Besitzern zurück.
Die 5 Würfel werden wieder in die Pyramide geworfen.
Der neue Startspieler beginnt die nächste Etappe.

SPIELENDENDE:

Überquert irgendein Kamel die Ziellinie, ist sofort Spielende. Es gibt eine letzte Etappen-Wertung.
Danach folgt die Schluss-Wertung:

TOLLES Kamel: Stapel dort umdrehen. Erster erfolgreicher Wetter dort = 8 Pfund, weitere 5, 3, 2, 1, 1...

OLLES Kamel: Es wird das gleiche Verfahren angewendet, aber eben für das letzte Kamel.

Der/die Spieler mit dem meisten Geld gewinn(t)en.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.06.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de