



Camel cup

OFF SEASON

ПРАВИЛА ГРИ



Сезон шалених верблюжих перегонів, що відбувались у грі Camel Up, закінчився. Але чим же займатись двогорбим "скакунам" у міжсезоння? Правильно, вони повернуться до більш буденних справ і допомагатимуть своїм господарям перевозити коштовні товари! Проте деякі торговці виявляють надмірну жадібність при укладанні угод. Чи зможуть вони перевезти весь придбаний товар своїм караваном, чи вони втраять усе, перш ніж отримають прибутки? Візьміть участь у найпопулярнішому аукціоні пустелі, покажіть свої вміння та станьте найбагатшим торговцем!

ВМІСТ КОРОБКИ

1 БАШТА



5 КАРАВАНІВ З 4-Х ВЕРБЛЮДІВ У КОЖНОМУ



5 ПУСТЕЛЬНИХ НАМЕТІВ



6 ДВОСТОРОННІХ ЖЕТОНІВ РИНКУ



127 КАРТ ТОВАРІВ



20 КАРТ ПРАВИЛ ПРОДАЖУ



120 МОНЕТ (єгипетські фунти)



ЖЕТОНИ ПІДКАЗОК



5x

ЖЕТОНИ ДОДАТКОВОГО ПРОДАЖУ



5x

МАРКЕР 1-ГО ГРАВЦЯ



1 ДОДАТОК



1 БАНК

(піраміда та органайзер)



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1 Кожен гравець отримує 1 караван та 1 пустельний намет відповідного кольору, а також набір з 4-х різних карт правил продажу (по одній на кожен вид товарів).

2 Зберіть Башту та поставте її біля ігрового простору.

3 Ретельно перетасуйте карти Товарів та покладіть їх у верхню частину Башти. Нижня частина використовується для відбою.

4 Покладіть жетони Підказок (5 x ) , жетони Додаткового продажу (5x ) та маркер 1-го гравця  поруч з Баштою.

5 Покладіть жетони Ринку позначкою 1 у нижньому правому куті горілиць у центрі ігрового простору: 1 жетон Ринку за кожного гравця +1 додатковий:

- ▲ 5 гравців - 6 жетонів Ринку
- ▲ 4 гравці - випадковим чином приберіть 1 жетон Ринку.
- ▲ 3 гравці - випадковим чином приберіть 2 жетони Ринку (1 з A B C та 1 з D E F).

Невикористані жетони Ринку поверніть у коробку.

6 Візьміть карти Товарів та покладіть їх у вигляді колони під кожним жетоном Ринку.

Зображення на світлому фоні карти  означає відкриті карти Товарів.

Зображення на темному фоні карти  означає закриті карти Товарів. Закриті карти викладаються під відкритими. Закриті карти можна складати у купку.

Кількість відкритих та закритих карт визначається відповідними символами на жетоні Ринку.

7 Вставте піраміду у середину органайзера. Відсортуйте монети за вартістю та покладіть їх у відповідні відділення. Це ваш Банк. Поставте органайзер біля Башти поруч із ігровим простором.

8 Кожен гравець отримує 5 єгипетських фунтів (5x ) з Банку, які він ховає за своїм наметом.



ОГЛЯД ГРИ

У грі Camel Up Off Season гравці стають торговцями і власниками караванів верблюдів. Вони роблять ставки на товари, керуючись лише однією метою - отриманням прибутку! Проте, якщо жадібний торговець збере надто багато товарів, його верблюди будуть перевантажені і впадуть, а цінні речі розлетяться та загубляться у пустелі.

МЕТА ГРИ

Заробити найбільшу кількість грошей наприкінці гри та виграти.



ХІД ГРИ

Кожен раунд складається з 3х фаз:

1 АУКЦІОН

2 РИНОК

3 ПРОДАЖ



ФАЗА 1 - АУКЦІОН

Кожен раунд починається з аукціону для визначення гравця, який буде ходити першим. Сорочки карт Товару мають символи (див. Додаток), які визначають особливі правила аукціону. Символ верхньої карти у Башті підкаже як розпочати аукціон поточного раунду. Але більшість аукціонів проходять за правилами стандартного аукціону, описаними нижче.

Примітка: особливі правила аукціонів шукайте у додатку. Якщо у Башті немає карт, використовуйте правила стандартного аукціону.

СТАНДАРТНИЙ АУКЦІОН

Гравці роблять таємні ставки за допомогою своїх монет та відкривають їх одночасно. Гравець із найбільшою ставкою виграє аукціон та віддає свою ставку Банку. Решта гравців забирають свої ставки назад та кладуть їх у свої намети. Переможець аукціону отримує маркер Першого гравця.

Примітка: Гравці можуть робити будь-яку ставку, навіть 0.

У випадку нічиєї виграє друга найбільша ставка. Якщо і далі буде нічия, виграє наступна найбільша ставка. У випадку нічиєї між усіма гравцями, кожен забирає свої монети назад, і аукціон повторюється. Якщо аукціон знову закінчується нічиєю, перший гравець зберігає, а всі гравці забирають свої ставки назад. Якщо це відбулось у першому раунді гри, визначить першого гравця випадковим чином.



Приклад 1:
Після вибору суми, яку гравці хочуть поставити на аукціоні, гравці відкривають свої ставки. **Петро** поставив 3, **Михайло** 1, **Людмила** 1 та **Юлія** 3. Оскільки Петро та Юлія поставили однакову найбільшу суму, переможець визначається за другою найбільшою сумою. Між Михайлом та Людмилою також нічия, тому всі гравці забирають свої монети та заново розпочинають аукціон.

Приклад 2:

Петро ставить 3, **Михайло** 1, **Людмила** 0, а **Юлія** 3. Між Петром та Юлією нічия, отже наступна найбільша ставка у Михайла - 1. Він віддає свою монету Банку та отримує.

Важливо: Гравець, який поставив 0, може також виграти аукціон, якщо між іншими гравцями виникла нічия.

ФАЗА 2 - РИНОК

Кожен гравець виконує наступні дії, починаючи з гравця з.

▲ Перший гравець обирає жетон Ринку та забирає з нього всі монети, якщо є (обов'язково). Всі гравці зобов'язані обрати різні ринки!

▲ Активує властивість ринку (не обов'язково).

Деякі Ринки мають властивості, які можна використати одразу, тоді як інші дозволяють взяти жетони (4), які можна використати у наступних фазах (див. Додаток "Властивості Ринків").

▲ Відкриває закриті карти Товарів (якщо є) та забирає ВСІ карти з цього Ринку (обов'язково).

▲ Кладє карти Товарів на верблюдів (див. розділ "Завантаження верблюдів" нижче) (обов'язково).

Після цього всі інші гравці виконують такі самі дії за годинниковою стрілкою. Фаза 2 закінчується, коли усі гравці виконали ці дії.

ЗАВАНТАЖЕННЯ ВЕРБЛЮДІВ

Гравець повинен покласти всі карти Товарів на своїх верблюдів.

Протягом гри можна отримати 4 різні види карт Товарів.

Кожен верблюд може нести лише 1 вид товарів.

Приклад 3:

Михайло забирає 5 карт Товарів з ринку та відкриває всі закриті карти. Він отримує 3 карти з одним килимом на кожній, 1 карту з двома фініками та 1 карту з амforoю. Оскільки це його перші килими, він може покласти всі на одного з верблюдів без товарів. Оскільки 1 з верблюдів вже несе амфору, необхідно покласти карту з амforoю на цього верблюда. Те саме стосується і карти з фініками.



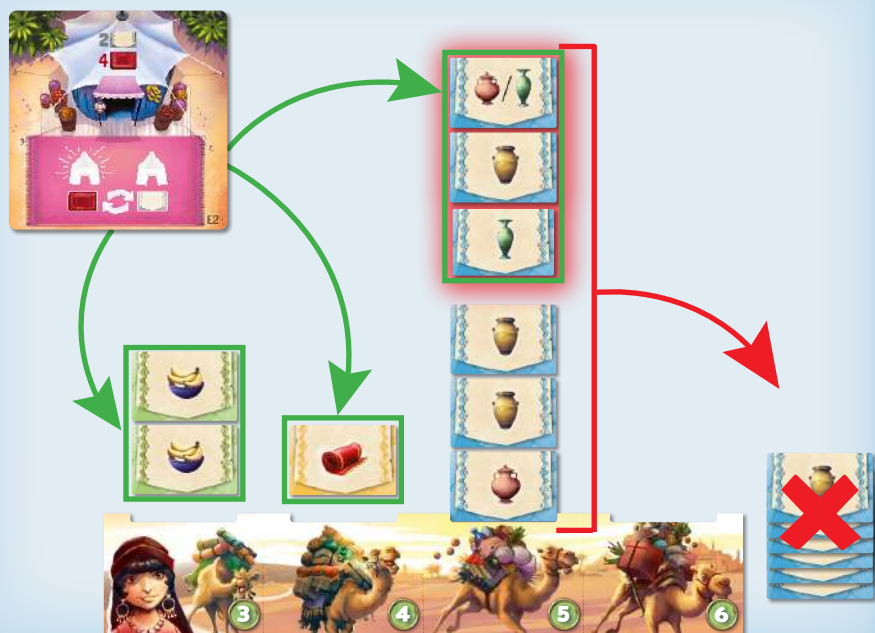
ПЕРЕВАНТАЖЕННЯ ВЕРБЛЮДІВ

Після завантаження своїх верблюдів гравець перевіряє, чи не впаде один або більше верблюдів від перевантаження. Цифри біля верблюдів на каравані вказують на кількість карт Товарів, які може нести кожен верблюд (від 3 до 6). Якщо загальна кількість карт Товарів після завантаження вища за можливості верблюда, він падає. **Всі товари з його горбів, разом із щойно отриманими, втрачаються та відправляються у відбій.**



Приклад 4:

Людмила отримала 6 карт Товарів з ринку. Вона може покласти 2 миски з бананами та килим на своїх пустих верблюдів. Але, оскільки на одному з верблюдів вже є амфори, 3 карти з амфорами вона теж повинна покласти на цього верблюда. В результаті на ньому буде 6 амфор. Оскільки цей верблюд може нести лише 5 карт Товарів, він падає, а всі карти з амфорами відкладаються у відбій, включно з тими, які вона отримала під час цього ходу.



ФАЗА 3 - ПРОДАЖ

Під час цієї фази кожен гравець, починаючи з першого та далі за годинниковою стрілкою, може вирішити продати один вид товарів. Гравці можуть продати частину або всі товари ВИКЛЮЧНО з 1 верблюда. Керуйтеся правилами продажу товарів, що зображені на відповідних картах. Після отримання монет карти проданих товарів йдуть у відбій. Непродані карти залишаються на верблюді.

Кarti Правил Продажу складаються з 3 частин:

1. Верхня вказує на обмеження продажу певної групи товарів.
2. Номінал монет означає гроші, які отримає гравець за певну кількість товарів.
3. Цифра біля товарів означає загальну кількість карт цього виду, що входять до комплекту гри.



Фініки продаються у кількості, кратній 3.

Якщо комплектом ваших карт неможливо досягти бажаної кількості, ви все одно можете їх продати. Однак зараховуватись буде лише найближча нижча кількість кратна 3 (мін. 3, макс. 15).



Килими продаються комплектом від 2-х шт. та більше, але різних кольорів.



Амфори продаються комплектами від 2-х шт. та більше, але однакової форми.

Примітка: Деякі карти з амфорами дають можливість обирати 1 з 2 форм амфор.



Фрукти продаються від 1 миски або декілька мисок з фруктами однакового виду. Якщо на вашого верблюда навантажені різні фрукти, спочатку продаються ті, що мають найнижчу вартість.



Приклад 5:

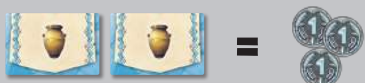
Під час Фази Продажу у **Петра** є вибір з 4 варіантів: продаж фініків, амфор, фруктів або килимів.

1 Один з його верблюдів несе 4 фініки (1 карта з 2 фініками та 2 карти з 1 фініком кожна).

Він може продати 3 фініки за 2 єгипетських фунти. 1 карта фініків залишиться на верблюді.

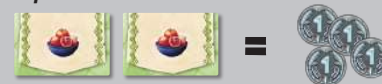


2 Він може продати 2 однакові амфори за 3 фунти.



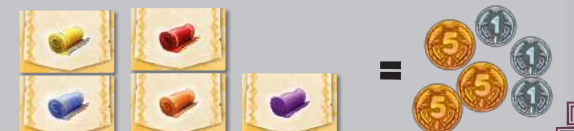
3

Він може продати 2 миски з гранатами за 4 фунти, але не може продати миску з ананасами, оскільки зараз він повинен продати товар із найнижчою вартістю з цього верблюда.



4

Врешті-решт він вирішує продати 5 килимів різних кольорів за 18 фунтів. Один жовтий килим залишається на верблюді.



ПОЧАТОК НОВОГО РАУНДУ

Після того, як усі гравці завершили Фазу Продажу, покладіть 1 фунт на жетон Ринку, який не був обраний жодним з гравців. Переверніть жетони Ринку, обрані протягом Фази Ринку у попередньому раунді, позначкою 2 горілиць. Потім покладіть під ними відповідну кількість карт Товарів з Башти.

Важливо: Під час попереднього раунду кількість карт на ринку, який ніхто не обрав, теж може змінитись (завдяки властивостям інших Ринків). Перевірте кількість карт товарів під таким ринком і додайте відкриті та/або закриті карти, якщо необхідно, згідно з вимогами цього ринку. Надлишкові карти Товарів залишаються під Ринком і НЕ йдуть у відбій.



Приклад 6:

У попередньому раунді жетон Ринку B1 не було обрано гравцями. Покладіть 1 фунт із Банку на цей ринок. Перегорніть інші жетони Ринку та розкладіть карти Товарів для наступного раунду. Біля жетону Ринку B1 не вистачає 1 відкритої карти - додайте 1 відкриту карту до цього ринку для досягнення мінімальної необхідної кількості.

Якщо у Башті залишилось недостатньо карт для наповнення всіх ринків, перетасуйте карти Товарів з відбою та використайте необхідну кількість з них для заповнення ринків. Цей новий раунд буде останнім у грі.

Почніть наступний раунд з Фази Аукціону.

Важливо: Якщо у жодного з гравців немає грошей на початку раунду, кожен гравець отримує 5 єгипетських фунтів з Банку.

СПУСТОШЕННЯ БАШТИ

Коли гравець активує властивість Ринку, а карток Товарів, які він має взяти з Башти, не вистачає, перетасуйте картки Товарів з відбою та витягніть звідти необхідну кількість, якої бракувало. Гра добігає кінця, наступний раунд буде останнім.



Приклад 7:

Петро вибрав жетон Ринку A1. Він використовує властивість, яка дозволяє йому назвати 1 з 4-х типів товарів та витягти 3 карти з Башти. Він витягає 2 останні карти, перетасовує карти з відбою, витягає третю, останню з трьох можливих. Гравці дограють поточний раунд та заповнюють ринки для останнього раунду гри.

КІНЕЦЬ ГРИ

Під час останньої Фази Продажу гравці можуть здійснити 1 продаж з кожного верблюда (якщо це можливо). Проте слід дотримуватись загальних правил Фази Продажу.

Коли останній раунд закінчено, гравці рахують свої статки у монетах. Найбагатший гравець виграє гру. У випадку нічиєї гравці, що заробили однакову суму, здійснюють ще 1 додатковий продаж з кожного верблюда. Гравець із найбільшою сумою грошей стає переможцем. У випадку повторної нічиєї гравці розділяють перемогу.

НАД ТРОЮ ПРАЦЮВАЛИ:

ІГРОВИЙ ДИЗАЙН: Анна Оппольцер та Стефан Клосс

ПРОДЮСЕР: Софі Гравель

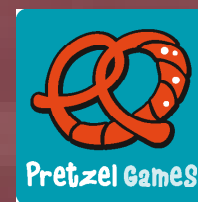
РОЗРОБКА: П'єр-Олів'є Гравель, Мартін Бушар

ІЛЮСТРАЦІЇ: Кріс Квільямс

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Маріс Гебер-Лемір, Стефан Вашон, Тарек Сауді

ПЕРЕКЛАД УКРАЇНСЬКОЮ: ТОВ "Бельвіль"

Розробка:



Всі права застережені
© 2021 Plan B Games Inc.
Am Römerkastell 10
70376 Штутгарт, Німеччина
Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative,
Rigaud, QC J0P 1P0 Канада
www.planbgames.com

Жодна частина цього продукту не може бути відтворена без спеціального дозволу. Збережіть цю інформацію. Зроблено в Китаї.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА АУКЦІОНУ

ДОДАТОК

Перед початком раунду подивіться на верхню карту Товару у Башті. Вона вказує на правила аукціону поточного раунду. Стандартні правила аукціону залишаються без змін, проте деякі з цих особливих умов можуть вплинути на отримання перемоги в аукціоні. Ці правила завжди мають перевагу над стандартними правилами.



НАЙВИЩА СТАВКА

Це - стандартні правила аукціону (описані на стор. 4 правил гри).



НАЙНИЖЧА СТАВКА

Цей аукціон є протилежністю стандартного аукціону. Починаючи з 1, найнижча ставка виграє аукціон. У випадку нічиєї виграє друга найнижча ставка.

Примітка: Якщо гравець поставив 0, цю ставку не беруть до уваги.



НАЙБІЛЬША КІЛЬКІСТЬ ФІНІКІВ

Ставка гравця, в якого є найбільша кількість зображених фініків (не карт з фініками), збільшується на 1. У випадку однакової найбільшої кількості зображених фініків, ставка усіх гравців з такою кількістю збільшується на 1.

Примітка: Якщо у жодного гравця немає фініків, аукціон відбувається за стандартними умовами.



СТАВКА ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

Ставка гравця з маркером  зменшується на 1.

Якщо перший гравець виграє аукціон з негативною ставкою, він не отримує монети з Банку.

Примітка: Якщо це перший аукціон гри, він відбувається за стандартними правилами.



ЩАСЛИВИЙ 0

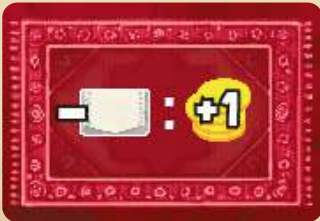
Якщо лише 1 гравець ставить на 0, він автоматично виграє аукціон. Проте, якщо 2 або більше гравців ставлять на 0, ці гравці втрачають по 2 фунти (або по 1, якщо це все, що в них залишилось), а аукціон проводиться за стандартними правилами.

Примітка: Якщо аукціон треба провести заново через те, що жоден з гравців його не виграв, гравці, що поставили на 0, не втрачають свої фунти.



ЗАБОРОНЕНА СТАВКА 2 / ЗАБОРОНЕНА СТАВКА 3

Гравці не можуть робити ставки вказаною кількістю монет



НАЙМЕНША КІЛЬКІСТЬ КАРТ ТОВАРІВ

Ставка гравця з найменшою кількістю карт Товарів на верблюдах збільшується на 1. У випадку однакової найменшої кількості карт Товарів, ставки усіх цих гравців збільшуються на 1.

Примітка: Якщо в жодного з гравців немає карт Товарів, аукціон відбувається за стандартними правилами.



ВЛАСТИВОСТІ РИНКІВ

ДОДАТОК



Назвіть 1 з 4 видів товарів, а потім витягніть 3 карти Товарів з Башти. Якщо названий товар зображено на одній, двох або трьох картах, візьміть 1 карту Товару цього виду, а решту покладіть у відбій. Якщо карти з названим видом товарів не було, покладіть у відбій всі 3 карти Товарів.

Важливо: *Карти товарів, отримані завдяки цій властивості жетону Ринку, викладаються на верблюдів разом з картами Товарів цього Ринку.*



Візьміть відкриту карту Товарів з цього ринку та обміняйте її на будь-яку карту з іншого ринку (якщо є в наявності).



Перекладіть 1 карту килимів або 1 карту фруктів з будь-якого ринку на цей, якщо є така можливість.



Візьміть карти Товарів з Башти у кількості, що дорівнює кількості гравців. Покладіть першу карту долілиць, а решту горілиць. Гравець, який активував цю властивість, обирає першим. Потім решта гравців за годинниковою стрілкою обирають по одній карті з тих, що залишились, й одразу кладуть її на одного зі своїх верблюдів (згідно з правилами викладання карт Товарів у розділі "Завантаження верблюдів").

Важливо: *Гравець, який активував цю властивість, відкладає отриману карту Товарів убік та пізніше викладає її на одного зі своїх верблюдів разом з іншими картами Товарів з обраного ринку.*



Одразу скиньте у відбій 1 карту Товарів з одного з ваших верблюдів.



Візьміть навмання 1 із закритих карт Товарів з цього Ринку та покладіть її до будь-якого Ринку, який ще не було обрано гравцями у цьому раунді.

Примітка: *Закриту карту Товарів не можна перекладати до Ринку, який вже обрали у цьому раунді.*



Отримайте жетон Додаткового продажу, який можна використати під час подальшої Фази Продажу для додаткового продажу товарів.

Примітка: *Гравець може отримати лише 1 жетон Додаткового Продажу за один раз, але використати можна будь-яку кількість одночасно.*



За кожного верблюда без товарів витягніть з Башти 1 карту Товарів. Приклад: Якщо у вас на 2 верблюдах немає жодних карт Товарів, витягніть 2 карти з Башти на доданок до карт Товарів з ринку.

Важливо: *Карти Товарів, отримані завдяки цій властивості, спочатку відкладаються убік, а потім викладаються разом з картами Товарів з обраного Ринку.*



Перекладіть 1 карту фініків або 1 карту амфор з будь-якого іншого Ринку на цей Ринок, якщо такі карти є в наявності.



Оберіть будь-який Ринок та скиньте у відбій 1 відкриту карту Товарів з цього Ринку, якщо це можливо.

Примітка: *Можна скинути карту Товарів і саме з Ринку, властивість якого ви активуєте.*



Візьміть 1 закритую карту Товарів з цього Ринку та замініть її на будь-яку відкриту карту Товарів з іншого Ринку, якщо можливо.



Отримайте жетон Підказки. Його можна використати у наступній Фазі Ринку для того, щоб перевірити всі закриті карти одного Ринку. Вам не обов'язково вибирати Ринок, на якому ви щойно підглянули картки Товарів.

Примітка: *Гравець може отримати лише 1 жетон Підказки за один раз, але використати можна будь-яку кількість одночасно.*