

PREPARAÇÃO

1. Coloque o **tabuleiro** no centro da mesa.
2. Separe as **fichas de aposta** por cor (5 cores no total). Empilhe as 4 fichas de cada cor da seguinte maneira:
 - Coloque ambas as fichas de **Libras** na base da pilha.
 - Coloque as fichas de **Libras** logo acima delas.
 - Coloque as fichas de **Libras** no topo.
 Em seguida, coloque cada pilha sobre a tenda da ficha correspondente no tabuleiro.
3. Empilhe as **5 fichas de pirâmide** e coloque-as sobre o espaço destinado a elas no tabuleiro.
4. Separe as **moedas de Libras Egípcias** por valor e coloque-as ao lado do tabuleiro, formando um estoque. O estoque é chamado de "banco".
5. Cada jogador recebe **3 Libras Egípcias** e as coloca em sua frente.



6. Cada jogador recebe **5 cartas de aposta** de um personagem e a **peça de público** correspondente. Devolva à caixa as cartas de aposta e peças de público remanescentes. Cada jogador coloca a sua peça de público na sua frente, na mesa, e mantém em segredo as cinco cartas recebidas.



PERSONAGEM

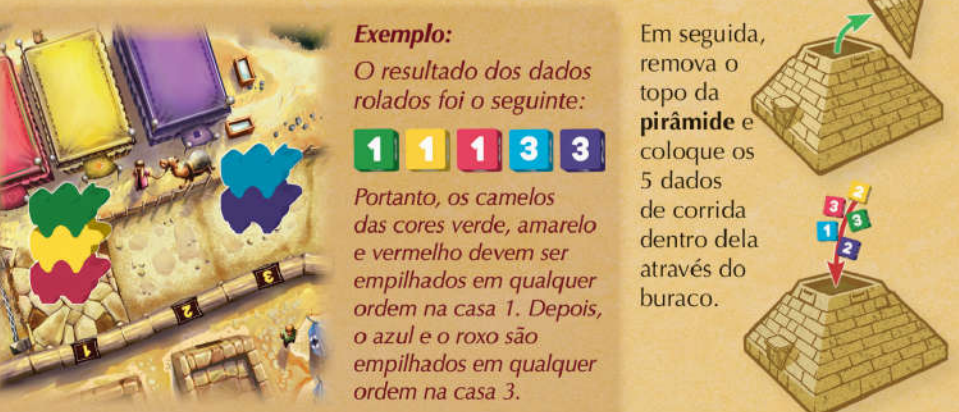
Em partidas com **menos de 6 jogadores**, deixe as **cartas de parceria** dentro da caixa - elas não serão usadas.

Em partidas com **mais de 6 jogadores**, cada jogador recebe a carta de parceria do personagem que possui, que deve ser colocada na sua frente com o lado "disponível" para cima. Devolva à caixa as cartas de parceria remanescentes. A explicação de como utilizar as cartas de parceria é abordada no final deste livro de regras, na seção "Regras adicionais em partidas com 6 ou mais jogadores".



LADO "DISPONÍVEL"

7. Para determinar as posições iniciais dos 5 camelos de corrida, pegue os **5 dados de corrida** e role todos juntos uma vez. Em seguida, coloque os camelos sobre as pistas de acordo com o resultado dos dados:
 - Cada camelo cujo resultado do dado correspondente tiver sido 1, será colocado na casa 1 da pista.
 - Cada camelo cujo resultado do dado correspondente tiver sido 2, será colocado na casa 2.
 - Cada camelo cujo resultado do dado correspondente tiver sido 3, será colocado na casa 3.
 Por último, empilhe todos os camelos que estiverem na mesma casa (em qualquer ordem) e certifique-se que a posição deles esteja em sentido horário (pois este é o sentido da corrida).



Exemplo: O resultado dos dados rolados foi o seguinte: **1 1 1 3 3**. Portanto, os camelos das cores verde, amarelo e vermelho devem ser empilhados em qualquer ordem na casa 1. Depois, o azul e o roxo são empilhados em qualquer ordem na casa 3.

8. Determine as posições iniciais dos 2 camelos doidos (preto e branco) que correrão na direção oposta (sentido anti-horário). Para fazer isso, role o dado cinza. Pegue qualquer um dos camelos doidos e coloque-os na pista, de acordo com o número do dado rolado:
 - 1** = casa 16, **2** = casa 15, **3** = casa 14.
 Role o dado cinza novamente e posicione o segundo camelo da mesma forma. Se a casa indicada for a mesma do primeiro camelo doido, coloque o segundo camelo sobre o primeiro.



Exemplo: Você rola um **2**. Pegue um dos camelos doidos e coloque-o sobre a casa 15. Depois, você rola um **1** e coloca o outro camelo doido sobre a casa 16.

9. Entregue o marcador de jogador inicial para o jogador mais jovem. **Que a corrida comece!**

RESUMO

Este resumo explica pontos importantes do jogo. As regras detalhadas se encontram na seção "Jogando o Jogo".

OS CAMELOS DE CORRIDA

Os 5 camelos de corrida não pertencem a nenhum jogador. Cada jogador pode apostar em qualquer camelo ao longo da corrida ao adquirir fichas de aposta e utilizar cartas de aposta.

Os camelos correm ao redor da pista **em sentido horário**. Os camelos se movimentam quando um jogador, na sua vez de jogar, revela um dado aleatório da pirâmide: o camelo da cor revelada anda o número de espaços mostrado no dado.



Pilha de camelos: Camelos que estiverem no mesmo espaço sempre devem formar uma **pilha**. Se um camelo da pilha se movimentar, ele deve carregar consigo **todos** os camelos que estiverem **em cima** dele. Os camelos que estiverem abaixo dele ficam onde estão.

Unidade de camelo: Considerando que os camelos podem andar sozinhos ou quando em uma pilha, utilizamos o termo **unidade de camelo**. Uma unidade de camelo consiste de um único camelo ou uma pilha de camelos. Se uma unidade de camelo termina a sua movimentação em uma casa onde já existe outra unidade de camelo, ela deve se posicionar em cima dessa outra unidade.

OS CAMELOS DOIDOS Os dois camelos doidos (preto e branco) correm ao redor da pista em **sentido anti-horário**. Os jogadores não podem apostar neles. Os camelos doidos podem complicar o jogo porque todos os camelos de corrida que ficarem sobre eles podem ser carregados para trás. Um camelo doido se movimenta quando o dado cinza é revelado pela pirâmide.

JOGANDO O JOGO

O jogador com o **marcador de jogador inicial** começa a primeira etapa da corrida realizando **1 ação**. Depois, o jogador à esquerda dele faz 1 ação, e assim sucessivamente. Dessa forma, o jogo prossegue de forma contínua em sentido horário. Há 4 ações possíveis. Quando for a sua vez de jogar, você deve escolher **1 ação** para realizar.

- 1** Pegue a ficha de aposta do topo de qualquer pilha (e torça para o camelo da cor correspondente vencer a etapa em curso).
- OU 2** Coloque a sua peça de público na pista de corrida.
- OU 3** Pegue uma ficha de pirâmide e use a pirâmide para movimentar um camelo.
- OU 4** Aposte no camelo vencedor OU no camelo perdedor. Para isso, coloque 1 das suas cartas de aposta, virada para baixo, no espaço apropriado para as apostas.

1 PEGANDO 1 FICHA DE APOSTA

Pegue a ficha de aposta do topo de qualquer pilha no tabuleiro e coloque-a na sua frente. Ao fazer isso, você passa a apoiar o camelo dessa mesma cor (o que significa que você espera que ele esteja liderando a corrida no final da etapa). Não há limite para o número de fichas de aposta que você pode pegar durante a etapa. Aliás, é possível pegar várias fichas de mesma cor.



AS ETAPAS

A corrida possui várias etapas. Uma etapa termina quando 5 dos 6 dados tiverem sido revelados pela pirâmide (e restar apenas um dado dentro dela).

Ao final de cada etapa, é feita uma fase de pontuação, na qual os jogadores ganham ou perdem dinheiro de acordo com as fichas que adquiriram durante a etapa. Em seguida, uma nova etapa começa e as fichas são devolvidas ao tabuleiro e os 5 dados revelados são devolvidos à pirâmide.

IMPORTANTE: Para efeitos de colocação, o camelo de corrida que estiver **no topo** de uma pilha de camelos sempre será considerado **à frente** dos que estiverem sob ele. Entretanto, os camelos doidos são ignorados para efeitos de colocação, pois foram desqualificados pela organização da corrida.

FIM DO JOGO O jogo termina assim que um camelo cruzar a linha de chegada. Então, outra fase de pontuação por etapa acontece, assim como uma fase de pontuação final para o camelo vencedor e para o camelo perdedor. O jogador que tiver mais dinheiro vence o jogo.

- DINHEIRO**
- A moeda deste jogo é a Libra Egípcia (também chamada somente de "Libra").
 - O seu dinheiro deve ficar à vista de todos. Entretanto, você pode empilhá-lo como quiser.
 - Durante a corrida, nenhum jogador é obrigado a revelar exatamente quanto dinheiro tem.
 - Em qualquer momento no jogo, você pode trocar o seu dinheiro pelo dinheiro do banco (por exemplo, trocar cinco moedas de 1 Libra por uma moeda de 5 Libras).
 - Nenhum jogador pode ficar com menos de 0 Libras. Isso significa que, quando você não tiver dinheiro para pagar uma aposta perdida, você é poupado e não precisa pagar.

2 USANDO A SUA PEÇA DE PÚBLICO

Coloque a sua peça de público sobre uma casa **vazia** na pista de corrida (que não tenha nenhum camelo ou outra peça de público sobre ela). Entretanto, você não pode colocá-la sobre uma casa que seja **adjacente** a uma outra casa que já possua uma peça de público. Além disso, ela nunca pode ser colocada sobre a casa 1 da pista de corrida.

- Caso a sua peça de público já esteja no tabuleiro, você pode usar esta ação para movê-la para uma casa **diferente** (seguindo as mesmas regras).

Ao posicionar (ou movimentar) a sua peça de público, é possível utilizar o **lado da torcida** ou o **lado das vaías**. Dependendo do lado, a peça de público terá um efeito diferente na movimentação do camelo que parar sobre ela (veja mais detalhes abaixo).



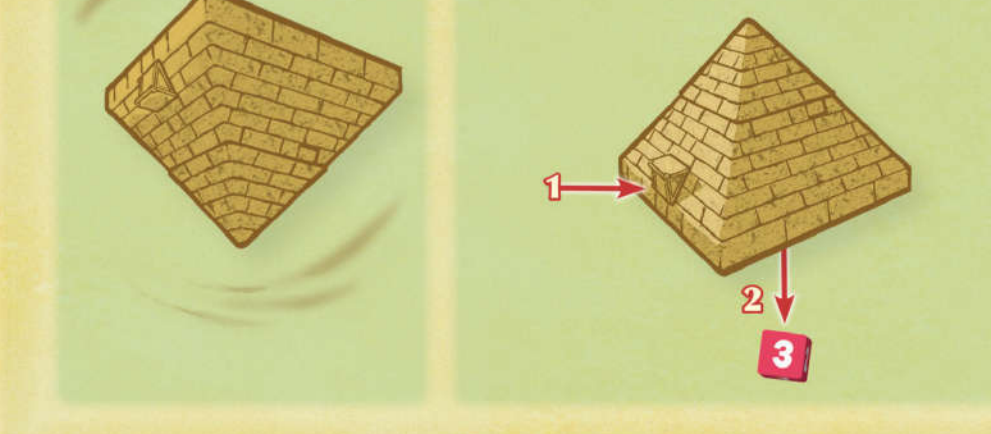
Exemplo: A peça de público deve ser colocada sobre qualquer casa vazia que não seja a casa 1 e que não seja adjacente a outra peça de público.

3 PEGANDO 1 FICHA DE PIRÂMIDE

Pegue a ficha de pirâmide do topo da pilha que está no tabuleiro e coloque-a na sua frente. Imediatamente pegue a pirâmide, sacuda-a e revele um dado.

COMO USAR A PIRÂMIDE

- 1 Pegue a pirâmide, vire-a de cabeça para baixo e a agite bem.
- 2 Desvire a pirâmide e segure-a com uma mão alguns centímetros acima da mesa. Com a outra mão, pressione **uma vez** o botão de entrada, localizado na lateral (1). Um dado será revelado ao cair sobre a mesa (2). Depois, devolva a pirâmide para o lugar dela no tabuleiro.



Se você revelar um dado de corrida, o camelo de mesma cor deverá avançar (em sentido horário) o número de casas indicado no dado: 1, 2 ou 3 casas.

LEMBRE-SE: Ao movimentar um camelo que seja parte de uma pilha, ele deve carregar consigo todos os camelos que estiverem em cima dele.



Exemplo: O dado vermelho é revelado e mostra um 3. O camelo vermelho avança 3 casas, carregando consigo o camelo amarelo.

- Se você revelar um dado cinza, verifique qual camelo doido você deve movimentar:
- Se o dado mostrar um número branco, movimente o camelo branco. **1** =
 - Se o dado mostrar um número preto, movimente o camelo preto. **1** =

- ESTA REGRA POSSUI 2 EXCEÇÕES IMPORTANTES:**
- Se **apenas um** camelo doido estiver carregando algum camelo de corrida nas costas, esse camelo deverá ser movimentado, não importando a cor do número indicada no dado cinza.
 - Se um camelo doido estiver posicionado diretamente **sobre o outro** (sem camelos de corrida entre eles), você deverá movimentar o que estiver em cima.

Após determinar qual camelo doido deverá ser movimentado, avance (em sentido anti-horário) o número de casas mostrado no dado cinza (lembre-se: os camelos que estiverem sobre ele deverão ser carregados também).

Se uma unidade de camelo para em uma casa onde já tenha outra unidade de camelo, ela deve se posicionar **em cima** dessa outra unidade.

Exemplo: O dado roxo é revelado e mostra um 2. O camelo roxo avança 2 casas, carregando consigo o camelo verde. Como o camelo amarelo já estava sobre a casa em que o movimento deles termina, os camelos roxo e o verde saltam sobre ele como uma unidade.

PEÇAS DE PÚBLICO

Se uma unidade de camelo parar sobre uma casa que possua uma peça de público, o dono daquela peça recebe imediatamente do banco **1 Libra Egípcia**. Além disso, dependendo do lado da peça que esteja para cima, a unidade de camelo deve avançar imediatamente ou retroceder 1 casa:

Se a peça estiver com o **lado da torcida** para cima, a unidade de camelo **avança** 1 casa. Se porventura ela parar em uma casa que possua outra unidade de camelo, ela salta normalmente sobre essa unidade.

Se a peça estiver com o **lado das vaías** para cima, a unidade de camelo **retrocede** 1 casa. Se porventura ela parar em uma casa que possua outra unidade de camelo, ela deverá ser colocada **embaixo** dessa unidade.

Se um camelo doido parar sobre uma peça de público, a sua movimentação é influenciada da mesma forma, mas na direção oposta que a dos camelos de corrida.

OBSERVAÇÃO: Os camelos sempre mantêm a sua orientação: Os camelos de corrida sempre estarão posicionados em sentido horário e os camelos doidos em sentido anti-horário - mesmo se eles andarem para trás.

Após uma unidade de camelo parar sobre uma peça de público, essa peça continua na mesma casa (pelo menos até o fim da etapa ou até que o seu dono use uma ação para movê-la).

Após movimentar o camelo indicado, coloque o dado revelado em uma das tendas de dados disponíveis no centro da pista. Dessa forma, todos podem acompanhar quais dados já saíram da pirâmide.

Mantenha na sua frente a ficha de pirâmide adquirida. Na próxima fase de **pontuação por etapa**, você receberá **1 Libra Egípcia** por cada ficha de pirâmide adquirida durante a etapa.



4 APOSTANDO NO CAMELO VENCEDOR OU PERDEDOR

Como uma ação, você pode apostar no camelo vencedor. Isso significa que você aposta secretamente no camelo que acredita que será o grande vencedor da corrida. Para fazer isso, escolha secretamente 1 das suas cartas de aposta (na cor do camelo que você acha que vencerá) e coloque-a, virada para baixo, sobre o espaço de apostas para o camelo vencedor.



Em vez disso, é possível apostar no camelo perdedor (que você acredita que terminará a corrida em último lugar). Para isso, escolha secretamente 1 das suas cartas de aposta e coloque-a, virada para baixo, sobre o espaço de apostas para o camelo perdedor.

- Se já houver alguma carta no espaço de aposta que você escolher, coloque a sua sobre ela.
- Depois da aposta ter sido feita, a carta não pode mais ser mexida, mesmo que posteriormente você perceba que apostou no camelo errado. Entretanto, desde que você tenha cartas de aposta na mão, é sempre possível utilizar uma ação para colocar 1 delas em qualquer um dos espaços de aposta.

FIM DE UMA ETAPA

Quando um jogador pega a última ficha de pirâmide do tabuleiro, primeiro ele deverá revelar normalmente um dado da pirâmide e avançar o camelo correspondente. Em seguida, antes da vez do próximo jogador, ocorre a fase de pontuação por etapa para todos os jogadores:

Primeiro, entregue o marcador de jogador inicial para o jogador à esquerda do jogador que acabou de pegar a última ficha de pirâmide (como um lembrete de quem iniciará a próxima etapa).

Em seguida, confira qual camelo de corrida está na liderança (na casa mais à frente da pista, em sentido horário). Se houver uma pilha de camelos na liderança, o camelo na dianteira será aquele que estiver no topo da pilha.

LEMBRE-SE: Os camelos doidos são completamente ignorados para a colocação.

Então, cada jogador ganha ou perde Libras Egípcias de acordo com as fichas que possui. O valor total é somado e pago pelo (ou ao) banco.



- 1º Para cada ficha de aposta no camelo que estiver liderando, o jogador recebe o número de Libras Egípcias impresso em tamanho grande na ficha: 5, 2 ou 3.
 - 2º Para cada ficha de aposta no camelo que estiver em segundo lugar, o jogador recebe 1 Libra.
 - 3-5º Para cada ficha de aposta em qualquer outro camelo, o jogador perde 1 Libra.
- O jogador ganha 1 Libra para cada ficha de pirâmide que tiver.

Exemplo:

Na fase de pontuação por etapa, o camelo verde está na liderança. O camelo amarelo está em segundo lugar. Martina recebe um total de 9 Libras Egípcias pelas seguintes fichas que ela tem na sua frente:



Depois de todos os jogadores terem recebido (ou perdido) dinheiro, faça o seguinte:

- devolva todas as fichas de aposta às suas pilhas correspondentes no tabuleiro. Coloque-as na ordem normal (de baixo para cima: 2>2>3>5),
- em uma pilha, devolva todas as fichas de pirâmide no espaço correspondente no tabuleiro;
- devolva as peças de público aos seus respectivos donos;
- pegue os 5 dados revelados das tendas e devolva-os à pirâmide.

O jogador que tiver o marcador de jogador inicial começa a nova etapa.

FIM DO JOGO

Assim que qualquer unidade de camelo cruzar a linha de chegada, a corrida acaba imediatamente (mesmo se um camelo doido cruzar a linha de chegada em sentido anti-horário). Então, mais uma fase de pontuação por etapa é feita (como explicado no lado esquerdo desta página).

Depois, começa a fase de pontuação final para as apostas no camelo vencedor e no camelo perdedor. Para isso, primeiro pegue a pilha de cartas virada para baixo no espaço de apostas para o camelo vencedor. Lembre-se que, nesta pilha, a carta do fundo foi a primeira carta colocada e a carta do topo foi a última. Vire a pilha inteira para cima, assim, a primeira carta colocada ficará virada para cima, no topo, enquanto a última carta colocada ficará embaixo.

Os jogadores ganharão ou perderão dinheiro de acordo com as cartas que colocaram nessa pilha. Comece pela carta do topo e analise toda a pilha, carta por carta, pagando os donos das cartas que mostrarem o camelo vencedor:

- O jogador (caso haja algum) que tiver colocado a primeira carta mostrando o vencedor da corrida recebe 8 Libras Egípcias do banco.
- O jogador (caso haja algum) que tiver colocado a segunda carta mostrando o vencedor da corrida recebe 5 Libras, o terceiro jogador, 3 Libras, o quarto jogador, 2 Libras, e os outros, 1 Libra.
- Isso se aplica somente às cartas que mostrarem o camelo vencedor. Os donos das cartas que mostrarem outros camelos que não o vencedor devem pagar ao banco, cada um, 1 Libra.

Após analisar todas as cartas de apostas para o camelo vencedor, analise, da mesma forma, o monte de cartas para o camelo perdedor. O camelo perdedor é o último colocado na corrida (no caso de ser uma pilha, o perdedor será o camelo mais embaixo).

Exemplo:

O camelo verde é o vencedor da corrida e o camelo roxo é o perdedor. As pilhas nos espaços de aposta concedem Libras aos donos das cartas da seguinte forma:



Após a fase de pontuação final, todos os jogadores contam quanto dinheiro têm. Vence o jogador que tiver conseguido mais Libras Egípcias. No caso de empate, a vitória é compartilhada.

OBSERVAÇÃO: No caso raro de um camelo doido, em sentido anti-horário, cruzar a linha de chegada carregando algum camelo de corrida, esses camelos são classificados como os camelos que menos avançaram.

REGRAS ADICIONAIS PARA PARTIDAS COM 6 OU MAIS JOGADORES

Em partidas com 6 ou mais jogadores, cada jogador também terá uma carta de parceria. Os jogadores poderão realizar uma 5ª possível ação chamada "Entrar em uma parceria de apostas".

5 ENTRANDO EM UMA PARCERIA DE APOSTAS

Você só poderá realizar esta ação se a sua carta de parceria estiver com o lado "disponível" virado para cima na sua frente.

Escolha outro jogador cuja carta de parceria também esteja com o lado "disponível" virado para cima. Pegue a carta dele e coloque-a na sua frente com o lado "parceria" virado para cima. Então, entregue a esse mesmo jogador a sua carta de parceria, a qual ele colocará na frente dele com o lado "parceria" virado para cima. Um jogador não pode se recusar a trocar cartas de parceria. Ao longo dessa etapa, vocês dois serão parceiros de apostas.



No fim de cada etapa, durante a fase de pontuação, os jogadores que tiverem um parceiro de apostas poderão escolher uma ficha (de aposta ou de pirâmide) pertencente ao seu parceiro, cuja recompensa será adicionada às recompensas das suas próprias fichas (por ex.: ambos os parceiros recebem as recompensas por todas as fichas que possuem e também + 1 recompensa extra que vão copiar do parceiro de apostas). Entretanto, um jogador não é obrigado a adicionar a recompensa de uma das fichas do seu parceiro às suas próprias (o parceiro pode ter apenas fichas negativas, por exemplo). Após a fase de pontuação por etapa tiver sido finalizada, todas as cartas de parceria são devolvidas aos seus donos com o lado "disponível" para cima.

CRÉDITOS

Steffen Bogen agradece a todos que testaram o jogo e conduziram os camelos aos seus oásis. Um agradecimento especial vai para aqueles cujos nomes estão gravados nas construções do tabuleiro.

Nós também gostaríamos de agradecer Dennis Lohausen por ser uma grande fonte de inspiração.

- DESIGN DO JOGO: Steffen Bogen
 PRODUÇÃO: Sophie Gravel
 DESENVOLVIDO POR: Viktor Kobilke, Martin Bouchard, Peter Eggert, Philippe Schmit & Sophie Gravel
 DIREÇÃO DE ARTE: Philippe Guérin
 ILUSTRAÇÕES: Chris Quilliams
 DESIGN GRÁFICO: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly
 EDIÇÃO: Viktor Kobilke
 REVISÃO: Neil Crowley & Anh Tú Tran
 RELAÇÕES INTERNACIONAIS: Andrea Ahlers, Katja Wienicke & Philipp El Alaoui
 COMUNICAÇÃO: Mike Young
 MARKETING: Martin Bouchard

GALÁPAGOS JOGOS

- TRADUÇÃO: Juliana Gallo
 REVISÃO: Priscilla Freitas e Evelyn Trippo
 DIAGRAMAÇÃO BR: Felipe Godinho e Danilo Sardinha

Desenvolvido por:

www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

© 2019 Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg, Alemanha.

Eggertspiele é uma marca da Plan B Games Europe GmbH.

Nenhuma parte deste produto deve ser reproduzida sem expressa autorização. Conserve esta informação para os seus registros.



www.GalapagosJogos.com.br



COMPONENTES

1 TABULEIRO COM UMA PALMEIRA 3D GIGANTE

20 FICHAS DE APOSTA (4 de cada cor)

5 FICHAS DE PIRÂMIDE

80 MOEDAS DE LIBRAS EGÍPCIAS (50 de valor 1, 30 de valor 5)

40 CARTAS DE APOSTA (5 de cada personagem) Frente Verso

8 PEÇAS DE PÚBLICO (1 de cada personagem) Lado da torcida Lado das vaías

8 CARTAS DE PARCERIA (1 de cada personagem) Lado "disponível" Lado da "Parceria"

5 CAMELOS DE CORRIDA

5 DADOS DE CORRIDA

Cada dado corresponde à cor de um dos camelos de corrida e possui os números 1, 2 e 3 gravados duas vezes.

2 CAMELOS DOIDOS

1 DADO CINZA

O dado cinza mostra os números 1, 2 e 3 na cor branca e 1, 2 e 3 na cor preta.

1 MARCADOR DE JOGADOR INICIAL

1 PIRÂMIDE DE DADOS

Bem-vindo à corrida de camelos mais louca que você já viu, na qual é possível apostar nos camelos mais promissores e ficar rico! Mas os camelos gostam de carregar uns aos outros nas costas, então, apostar certo não é tão fácil quanto parece.

Saber avistar as oportunidades é quase tão importante quanto entender a dinâmica da corrida. E para deixar tudo ainda mais difícil, dois novos participantes entraram na corrida. Infelizmente, esses camelos são tão doidos que correm na direção errada.

E apesar de serem imediatamente desqualificados, eles não abandonam a competição... A diversão vai começar!

