



CAMEL CUP SUPERCUP



A corrida de camelo mais louca de todos os tempos está ainda mais louca!

Os camelos precisam resistir a uma corrida mais longa, mas agora são reforçados com a ajuda de dados adicionais. Enquanto isso, um fotógrafo de renome está no local, esperando pacientemente a montagem da mais louca pilha de camelos. E por último, mas não menos importante, a sociedade egípcia desenvolveu novas técnicas de aposta para aumentar os lucros e deixar o resultado da corrida ainda mais divertido.

Quem aproveitará ao máximo essas novas oportunidades e se tornará o rei das apostas de corridas de camelo?

Vamos começar a corrida e descobrir!

VISÃO GERAL

Esta é uma expansão do jogo Camel Up. Você precisará de uma cópia de Camel Up para jogar. Esta expansão inclui 4 módulos que podem ser adicionados ao jogo básico da forma que quiser. Cada módulo tem seus próprios conjuntos de regras que indicam quais componentes serão usados.

Módulo 1, que inclui uma pista de Corrida mais longa e novos dados de Suporte, deixa o jogo mais longo e animado, pois agora os Camelos podem mover duas vezes por Fase. Além disso, você pode apimentar o módulo com uma ação adicional (páginas 3 e 4).

Módulo 2 inclui o Fotógrafo e dá recompensas ao prever corretamente o movimento das pilhas de Camelo (página 5).

Módulo 3 apresenta apostas em posições, que deixam as apostas mais flexíveis (página 6).

Módulo 4 apresenta as Parceiras de Aposta, que permite que os jogadores colaborem de forma mais aberta em jogos com 6 ou mais jogadores (página 7).

Na página 8, você encontrará o resumo das ações possíveis no turno de um jogador. Esta expansão também inclui os componentes de 2 personagens adicionais, permitindo que o jogo tenha até 10 jogadores.

Jogando com 9 ou 10 jogadores

Se estiver jogando com 9 ou 10 jogadores, todos os 4 módulos desta expansão devem ser adicionados ao jogo básico.

COMPONENTES

1 Extensão de Tabuleiro

A frente da extensão de Tabuleiro só é necessária ao jogar com o módulo 1 (veja a próxima página). Contudo, se não jogar com o módulo 1, você pode usar o verso da extensão do tabuleiro como uma área de armazenamento de componentes do módulo 2 e/ou 3.



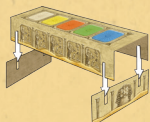
5 Dados de Suporte



Cada dado de Suporte combina com a cor de 1 dos Camelos e tem os números 1 e 2 três vezes em cada. Diferente dos Dados do jogo básico, seus números são cinza.

Antes do seu primeiro jogo, destaque cuidadosamente as peças de papelão dos cartonados e monte o Pedestal e a Câmera.

1 Pedestal

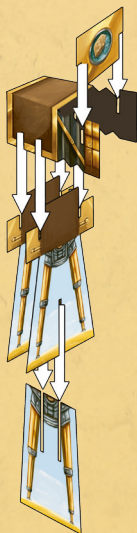


22 moedas adicionais de Libra Egípcia

Adicione às moedas do jogo básico.



1 Câmera



A Câmera vem com 2 "lentes" de dois lados.



Use a que achar melhor.

1 tile de Pirâmide adicional



5 tiles de Apostas em Fase adicionais

(1 tile adicional de valor 2 de cada cor de Camelo)



4 tiles de Apostas em Posição

(20, 30, 40 e 50 lugares)



1 tile de Fotógrafo



2 tiles de Deserto

(1 para cada personagem novo)



10 cartas de Aposta em Corrida

(5 para cada personagem novo)



10 cartas de Parceria de Aposta

(1 para cada personagem)



Lado "Disponível"



Lado "Parceria"

MÓDULOS

Módulo 1: Pista de Corrida prolongada e dados de Suporte

Componentes necessários

- extensão de Tabuleiro
- 5 dados de Suporte
- 5 tiles de Aposta em Fase adicionais
- 1 tile de Pirâmide adicional
- 1 Pedestal

Preparação

Primeiro, prepare o jogo básico normalmente. Depois, prepare o Módulo 1 da seguinte forma:

1. Dobre a **extensão do Tabuleiro** e coloque-a com sua frente ao lado da pista de Corrida no tabuleiro básico. Depois, deslize o tabuleiro de extensão sobre a base do tabuleiro básico, cobrindo os espaços de 7 a 11 do tabuleiro básico. Isso deixa a corrida 4 espaços mais longa.



2. Coloque o **Pedestal** montado sobre o espaço indicado. Depois, coloque os 5 dados de Suporte em cima de seus respectivos pontos sobre o Pedestal.
3. Adicione o **tile de Pirâmide** adicional à pilha de tiles de Pirâmide do tabuleiro básico (deixando a pilha com 6 tiles de Pirâmide no total).
4. Coloque os **5 tiles de Aposta em Fase adicionais** no fundo das suas pilhas correspondentes no tabuleiro básico. (Em cada pilha, devem haver agora 4 tiles na seguinte ordem, de cima para baixo: tile de valor 5 > tile de valor 3 > tile de valor 2 > tile de valor 2).
5. Pegue o dado de Suporte do Camelo que esteja **em último lugar** (conforme a posição inicial) e coloque-o na Pirâmide (além dos 5 dados normais).

Regras

O jogo é conduzido normalmente. Quando um dado de Suporte for revelado da Pirâmide durante a ação “Pegar 1 tile de Pirâmide”, mova o Camelo da sua cor conforme as regras no jogo básico. Depois, coloque o dado de Suporte revelado de volta no seu lugar no Pedestal. **No início de cada nova Fase**, antes do jogador Inicial fazer seu turno, coloque o dado de Suporte do Camelo em **último lugar** na Pirâmide.

Se quiser apimentar este módulo, você pode permitir que uma ação especial seja executada além das ações normais:

Ação Adicional: Adicionar 1 dado de Suporte à Pirâmide

No final do seu turno, após ter realizado sua ação normal, você pode realizar a seguinte ação adicional **se tiver pelo menos 1 tile de Pirâmide**:

Devolva 1 dos seus tiles de Pirâmide para a pilha de tiles de Pirâmide do tabuleiro. Não importa se você recebeu tal tile de Pirâmide durante este turno ou em um anterior.

Depois, escolha um dado de Suporte entre os **disponíveis no Pedestal** e coloque-o na Pirâmide. Contudo, você **não pode escolher** o dado de Suporte do Camelo **atualmente na liderança**.

Importante: Você não pode realizar esta ação se tirar o último tile de Pirâmide da pilha como sua ação neste turno (ou seja, quando não houver mais dados na Pirâmide, a Fase termina imediatamente).

Se estiver jogando com esta regra adicional, sempre que um camelo for movido por um dado de Suporte, coloque tal dado na Cratera da sua cor na extensão do Tabuleiro (este dado não pode ser escolhido novamente durante a fase atual).

No início de cada nova Fase, antes do jogador Inicial fazer seu turno, retorne todos os dados de Suporte para seus lugares no Pedestal. Depois, como de costume, coloque o dado de Suporte do Camelo em **último lugar** na Pirâmide.

Exemplo:

Como sua ação normal, Mel pega um tile de Pirâmide, revela o Dado azul e move o Camelo azul em 1 espaço para frente, colocando o Camelo azul em 3o lugar. Uma vez que Mel tem um tile de Aposto em Fase do Camelo azul e gostaria de vê-lo vencer, ela decide devolver seu tile de Pirâmide para a pilha de tiles de Pirâmide e adiciona o dado de Suporte azul na Pirâmide.

Se o Camelo azul tivesse terminado em primeiro após se mover através da Pirâmide, Mel teria usado a ação adicional para colocar qualquer dado de Suporte que não fosse o azul do Pedestal na Pirâmide.

Se o tile de Pirâmide que ela pegou na sua ação normal fosse o último (ou seja, a pilha ficasse vazia), ela não poderia realizar a ação adicional de forma alguma.

Em vez de pegar um tile de Pirâmide e revelar um dado da Pirâmide, Mel poderia ter executado uma das outras ações normais. Ela ainda poderia devolver um tile de Pirâmide que ela conseguiu anteriormente para a pilha de tiles de Pirâmide para adicionar um dado de Suporte na Pirâmide.

Módulo 2: Fotógrafo e Câmera

Componentes necessários

• 1 tile de Fotógrafo

• 1 Câmera

Preparação

Primeiro, prepare o jogo básico (e qualquer um dos módulos) normalmente.

Se estiver jogando com o módulo 1, coloque o **tile de Fotógrafo** no espaço do Fotógrafo na extensão do Tabuleiro. Caso contrário, coloque o tile de Fotógrafo ao lado do tabuleiro básico ou use o espaço no verso da extensão do Tabuleiro. Coloque a Câmera montada sobre o tile do Fotógrafo.

Regras

O jogo é conduzido normalmente. Este módulo simplesmente introduz uma nova ação normal.

Ação: Tornar-se Fotógrafo

Quando for seu turno e o tile do Fotógrafo **não estiver na frente de outro jogador**, você poderá realizar a seguinte ação (em vez de outra ação normal):

Pegue o tile de Fotógrafo e coloque-o na sua frente para indicar que você é o Fotógrafo. Depois, coloque a Câmera *ao lado* de um espaço vazio na pista de Corrida. Certifique-se que a Câmera indique claramente um único espaço.

Este espaço será chamado “**espaço da Câmera**”.

- Enquanto o tile do Fotógrafo estiver na sua frente, nenhum outro jogador pode executar esta ação.
- Se você for o Fotógrafo, poderá repetir esta ação nos turnos seguintes para atribuir a Câmera para um espaço vazio diferente.



Se uma **unidade de Camelo** terminar seu movimento em um “espaço da Câmera”, o Fotógrafo tira uma foto. Por isso, ele recebe imediatamente **1 Libra Egípcia para cada camelo na unidade de camelo** (1 a 5). Então, o Fotógrafo deve devolver o tile do Fotógrafo e a Câmera para seu lugar de preparação, deixando a ação “Tornar-se o Fotógrafo” disponível novamente para todos (incluindo ele mesmo).

Contudo, no início de cada Fase nova, antes do jogador inicial realizar seu turno, você deve devolver o tile do Fotógrafo e a Câmera para seu lugar de preparação, independentemente do caso.

Exemplo:

Em seu turno, Michael sente que há chance para uma foto lucrativa, pois 4 camelos se amontoaram. Já que ninguém tem o tile do Fotógrafo, ele decide tornar-se o Fotógrafo ao colocar o tile do Fotógrafo na sua frente e a Câmera ao lado de um espaço vazio promissor. À medida que a Fase continua, uma pilha de 3 Camelos termina seu movimento no “espaço da Câmera” indicado por Michael. Ele recebe imediatamente 3 moedas do banco e devolve a Câmera e o tile do Fotógrafo para seu espaço de preparação.

Importante: Ao executar a ação “Colocar seu tile de Deserto”, você não poderá colocá-lo no “espaço da Câmera”.

Módulo 3: Apostas de Posição

Componentes necessários

- 4 tiles de Aposta em Posição
- 5 tiles de Aposta em Fase adicionais

Preparação

Primeiro, prepare o jogo básico (e qualquer um dos módulos) normalmente.

Se estiver jogando com o módulo 1, coloque os **4 tiles de Aposta em Posição** nos seus espaços na extensão do Tabuleiro. Caso contrário, coloque-os ao lado do tabuleiro básico ou use os espaços adequados no verso da extensão do Tabuleiro

Coloque os **5 tiles de Aposta em Fase adicionais** no fundo das suas pilhas correspondentes no tabuleiro básico. *(Em cada pilha, devem haver agora 4 tiles na seguinte ordem, de cima para baixo: tile de valor 5 > tile de valor 3 > tile de valor 2 > tile de valor 2).*

Regras

O jogo é conduzido normalmente. Contudo, este módulo introduz uma nova ação normal e tem uma influência na rodada de pontuação da Fase.

Ação: Pegar 1 tile de Aposta em Posição

Quando for seu turno, você poderá realizar a seguinte ação (em vez de outra ação normal):

Pegar um dos tiles de Aposta em Posição disponíveis e:

- 1) Colocá-lo sobre a metade inferior do tile de Aposta em Fase que já tiver
OU
- 2) pegar um tile de Aposta em Fase do fundo de uma pilha de tiles de Aposta em Fase no tabuleiro básico e colocar o tile de Aposta em Posição em cima da sua metade **inferior**.

Desta forma, você cobre a recompensa comum do tile de Aposta em Fase e, em vez disso, aposta que o Camelo da cor daquele tile terminará na posição mostrada no tile de Aposta em Posição (2o, 3o, 4o ou 5o).

- **Você não pode remover** o tile de Aposta em Posição de um tile de Aposta em Fase que ele esteja cobrindo antes de ser pontuado na rodada de pontuação da Fase.
- Você pode ter vários tiles de Aposta em Posição, mas cada um deles deve cobrir um tile de Aposta em Fase **diferente**.



No **final de uma Fase**, na rodada de pontuação da Fase, você ganha 3 Libras Egípcias para cada um dos seus tiles de Aposta em Posição que tenha um Camelo na posição exata mostrada no tile.



Para cada um dos seus tiles de Aposta em Posição que não tenha um Camelo na posição mostrada, você perde 1 Libra Egípcia.



Após concluir a rodada de pontuação da Fase, devolva todos os tiles de Aposta em Posição para seus locais de preparação.

Exemplo:

Anteriormente na Fase, York pegou o tile de Aposta em Fase do Camelo amarelo de valor 5. Infelizmente, os dados não estavam a favor do Camelo amarelo. Agora, parece que ele poderia terminar em 3o lugar. No seu próximo turno, York pega o tile de Aposta em Posição para o 3o lugar e cobre com ele a metade inferior do seu tile de Aposta em Fase de valor 5. No final da Fase, o Camelo amarelo realmente fica em terceiro, dando a York 3 LE na rodada de pontuação da Fase. Se o Camelo amarelo tivesse terminado a Fase em outra posição, York teria perdido 1 LE.

Módulo 4: Parcerias de Aposta

Use este módulo apenas em jogos com 6 ou mais jogadores.

Componentes necessários • 10 cartas de Parceria de Aposta

Preparação

Primeiro, prepare o jogo básico (e qualquer um dos módulos) normalmente. Cada jogador recebe a **carta de Parceria de Aposta** do seu personagem e a coloca com o lado “Disponível” para cima, em sua frente. Devolva as cartas de Parceria de Aposta restantes para a caixa.

Regras

O jogo é conduzido normalmente. Contudo, este módulo introduz uma nova ação normal e tem uma influência na rodada de pontuação da Fase.

Ação: Fazer uma Parceria de Aposta

Quando for seu turno e você ainda tiver sua carta Parceria de Aposta com o lado “Disponível” virado para cima, você poderá realizar a seguinte ação (em vez de outra ação normal):

Escolha outro jogador que também tenha sua carta de Parceria de Aposta com o lado “Disponível” para cima, na frente dele. Pegue a carta de Parceria de Aposta dele e coloque-a com o lado “Parceria” para cima, na sua frente. Depois, dê a esse jogador a sua própria carta de Parceria de Aposta, que ele coloca com o lado “Parceria” para cima, na frente dele.

Ele não pode recusar essa troca de cartas. Agora, pelo resto desta Fase, você e esse jogador são Parceiros de Aposta.



Em cada rodada de pontuação da Fase, cada jogador que tenha um Parceiro de Aposta pode escolher um tile que pertença ao seu parceiro (tile de Aposta em Fase, de Aposta em Posição ou de Pirâmide) e adicionar sua recompensa às recompensas dos seus próprios tiles (ou seja, os dois Parceiros recebem as recompensas dos seus tiles mais 1 recompensa do seu Parceiro). Seu parceiro ainda recebe a recompensa pelo tile dele que você escolheu (a recompensa é compartilhada, não roubada). Contudo, um jogador não é obrigado a somar a recompensa de um dos tiles do seu Parceiro à sua própria (por exemplo, se seu Parceiro teve apenas tiles negativos). Após concluir a rodada de pontuação da Fase, devolva todas as cartas de Parceria de Aposta para seus donos, com o lado “Disponível” para cima.

Exemplo:

Anteriormente na Fase, York pegou o tile de Aposta em Fase do Camelo amarelo de valor 5 e, depois, o tile de Aposta em Fase do Camelo laranja de valor 3. Mel tem apenas 1 tile de Pirâmide na sua frente. Como sua ação, Mel decide se fazer a Parceria de Aposta com York, trocando sua carta de Parceria de Aposta com ele. Na rodada de pontuação da Fase, Mel pode adicionar a recompensa de um dos tiles de York à sua própria, e York pode fazer o mesmo com a recompensa de um dos tiles de Mel. Uma vez que o Camelo amarelo está em primeiro, Mel escolhe a recompensa do tile do Camelo amarelo de valor 5 de York para somar à sua 1 LE do seu tile de Pirâmide, dando um total de 6 LE. York, por outro lado, adiciona a 1 LE do tile de Pirâmide de Mel na sua própria recompensa.



RESUMO DE AÇÕES



No seu turno, você deve realizar **uma** das seguintes ações:

Jogo básico

Pegar o **tile de Aposta em Fase** do topo de qualquer pilha (e, assim, apostar que o Camelo daquela cor vai vencer a Fase atual).

ou

Colocar seu **tile de Deserto** na pista de Corrida.

ou

Pegar **1 tile de Pirâmide** e, depois, mover 1 Camelo através da Pirâmide.

ou

Apostar no vencedor geral OU no perdedor geral, colocando 1 das suas **cartas de Aposta** em Corrida virada para baixo no espaço de Aposta apropriado. apropriado.

ou

com o Módulo 2:

Tornar-se o **Fotógrafo** ao pegar o tile do Fotógrafo e colocar a **Câmera** ao lado de um espaço na pista de Corrida.

ou

com o Módulo 3:

Pegar **1 tile de Aposta em Posição** e colocá-lo sobre a metade inferior do tile de Aposta em Fase que já tiver OU pegar do fundo de qualquer pilha de tiles de Aposta em Fase no Tabuleiro.

ou

com o Módulo 4:

Fazer a Parceria de Aposta com outro jogador, trocando sua **carta de Parceria de Aposta** com ele.

E, DEPOIS, VOCÊ TAMBÉM PODE

com o Módulo 1: (versão apimentada)

Devolver 1 tile de Pirâmide para a pilha de tiles de Pirâmide e colocar **1 dado de Suporte** do Pedestal na Pirâmide (exceto o dado do Camelo na liderança).

CRÉDITOS

Autor: Steffen Bogen **Ilustrações e gráficos:** Dennis Lohausen

Layout (inglês): Philippe Schmit, Viktor Kobilke **Revisão do Livro de Regras:** Neil Crowley

CRÉDITOS VERSÃO BRASILEIRA

Tradução: Gilvan Gouvêa **Revisão:** Flávia Najár **Layout:** Fernando Torres del Moral

Copyright: © 2017 Ediciones MasQueOca,

MasQue Networks SL, c/ Marbella 59 i, 28034 Madrid [Espana]

www.EdicionesMasQueOca.com

Todos os direitos reservados. É proibida a reimpressão e publicação das regras do jogo, componentes do jogo ou ilustrações sem a permissão do proprietário.



**Distribuidor Oficial do Grupo
MasQueOca no Brasil.**
Av. 13 de Maio, 33 - sala 1312 - Centro
Rio de Janeiro/RJ - 20031-920 - Brazil
Tel. +55 21 98009-1333
contato@redboxeditora.com.br
www.redboxeditora.com.br

