

4. Apostar no vencedor geral ou no perdedor geral

Na sua ação, você pode apostar no vencedor geral. Isso significa que você apoia secretamente o Camelo que acredita que estará na ponta no final do jogo. Para fazê-lo, escolha sigilosamente 1 das suas cartas de Aposta em Corrida (da cor do Camelo que você acha que vai ganhar) e coloque-a virada para baixo no espaço de Aposta para o vencedor geral.

Por outro lado, você pode apostar no perdedor geral (apostando no Camelo que acredita que será o último na pista de Corrida no fim de jogo), escolhendo secretamente 1 das suas cartas de Aposta em Corrida e colocando-a voltada para baixo no espaço de Aposta para o perdedor geral.

- Se já houver cartas no espaço de Aposta escolhido, simplesmente coloque a sua carta em cima das outras.
- Uma vez colocada, a carta deve ficar onde está, mesmo se você perceber posteriormente que apoiou o Camelo errado. Contudo, enquanto tiver cartas na mão, você sempre poderá escolher sua ação para colocar uma delas em um dos espaços de Aposta.



FIM DE UMA FASE

Quando um jogador pega o último tile de Pirâmide do Tabuleiro, ele primeiro revela o último Dado da Pirâmide e move o Camelo respectivo normalmente. Depois, antes do próximo jogador fazer seu turno, ocorre uma rodada de pontuação da Fase para todos os jogadores:

Comece dando o marcador de Jogador Inicial da Fase para o jogador à esquerda daquele que acabou de pegar o último tile de Pirâmide (para que vocês lembrem quem começará a próxima Fase). Depois, veja qual Camelo está na liderança (no espaço mais distante na pista de Corrida). Se houver uma pilha de Camelos na liderança, o Camelo líder é aquele no topo da pilha.

Agora, cada jogador ganha ou perde Libras Egípcias conforme os tiles de Pirâmide e de Aposta em Fase na sua frente.

- Cada jogador soma sua quantia total e, depois, pega do (ou paga ao) banco de forma adequada:

Para cada tile de Aposta em Fase do **Camelo líder**, o jogador ganha o número de Libras Egípcias impresso de forma grande no tile: 5, 3 ou .

Para cada tile de Aposta em Fase do Camelo em **segundo lugar**, o jogador ganha 1 LE.

Para cada tile de Aposta em Fase de outros Camelos, o jogador perde 1 LE.

Para cada tile de Pirâmide, o jogador ganha 1 LE.

Exemplo:

Na rodada de pontuação da Fase, o Camelo verde está na liderança. O Camelo amarelo está em segundo. Martina tem os seguintes tiles na sua frente, dando 9 Libras Egípcias no total:



Após todos os jogadores terem coletado (ou pago) seu dinheiro, devolva todos os tiles de Aposta em Fase e de Pirâmide para os espaços apropriados no Tabuleiro (igual na preparação). Além disso, remova os tiles de Deserto do Tabuleiro e devolva-os aos seus donos.

Por fim, devolva os 5 Dados das tendas para a Pirâmide.

Então, o jogador com o marcador de Jogador Inicial da Fase começa a nova Fase.

FIM DO JOGO

Assim que a primeira unidade de Camelo cruzar a linha de chegada, a corrida termina imediatamente. Agora, execute a rodada de pontuação da Fase uma última vez (como descrito na esquerda).

Após esta última rodada de pontuação da Fase, ocorre a rodada de pontuação Final para o vencedor e o perdedor geral. Para isso, você deve primeiro prestar atenção na pilha de cartas voltadas para baixo no Espaço de aposta para o vencedor geral. Lembre-se: a carta no fundo foi a primeira colocada e a carta no topo foi a última. Vire todo o baralho para cima, para que agora a primeira carta colocada esteja voltada para cima, no topo, enquanto a última carta colocada esteja no fundo. Agora, os jogadores ganham ou perdem dinheiro conforme as cartas que colocaram. Comece do topo e siga carta por carta virada para cima. Apenas cartas que mostrem o Camelo vencedor dão dinheiro.

O jogador (se houver) que tiver colocado a primeira carta mostrando o vencedor real da corrida recebe 8 Libras Egípcias do banco. O jogador (se houver) que colocou a segunda carta mostrando o vencedor recebe 5 LE, o terceiro recebe 3 LE, o quarto recebe 2 LE e os outros recebem 1 LE. Lembre-se: isso só é aplicado a cartas que mostrem o vencedor verdadeiro. Para cada carta no baralho que mostre outro Camelo que não seja o vencedor, o dono da carta deve pagar 1 LE para o banco.

Depois de conferir o baralho do vencedor geral, confira o baralho do perdedor geral da mesma forma. O perdedor geral é, claro, o Camelo com menor avanço (no caso de uma pilha, é o Camelo no fundo dela).

Exemplo:

O Camelo verde é o vencedor da corrida e o Camelo branco é o perdedor. Os baralhos nos espaços de Aposta dão aos respectivos donos das cartas os seguintes LE:



Depois da rodada de pontuação Final, todos os jogadores contam o seu dinheiro. O jogador que tiver coletado mais Libras Egípcias ganha o jogo. No caso de empate, a vitória é compartilhada.



Testemunhe a corrida de camelos mais louca de todos os tempos, enquanto as coisas ficam bagunçadas quando os camelos se amontoam e pirâmides inteiras ficam de cabeça para baixo.

Como membros da alta sociedade egípcia, vocês se reúnem no deserto com um único objetivo: ganhar mais dinheiro ao apostar no camelo certo para ganhar uma fase ou até mesmo a corrida inteira. Contudo, nesta corrida, não são apenas os sortudos que conseguem superar os desafios. Ler a dinâmica da corrida e saber sentir o momento certo são muito importantes quanto se trata de apostar nos camelos certos e obter a vitória.

COMPONENTES

1 Pirâmide

Composta por:

1 Pirâmide externa

1 Pirâmide interna

1 cruzamento

1 elástico amarelo

(as instruções de montagem mostram um elástico vermelho para facilitar sua detecção)

1 deslizador

+2 elásticos de reserva

1 Tabuleiro



5 Camelos



5 Dados



Cada Dado combina com a cor de 1 dos Camelos e tem os números 1, 2 e 3 duas vezes em cada.

40 Cartas de Aposta (5 de cada personagem)



8 tiles de Deserto (1 de cada personagem)

15 tiles de Aposta em Fase (3 de cada cor de Camelo)



5 tiles de Pirâmide



50 moedas de Libra Egípcia

35 × valor 1 15 × valor 5

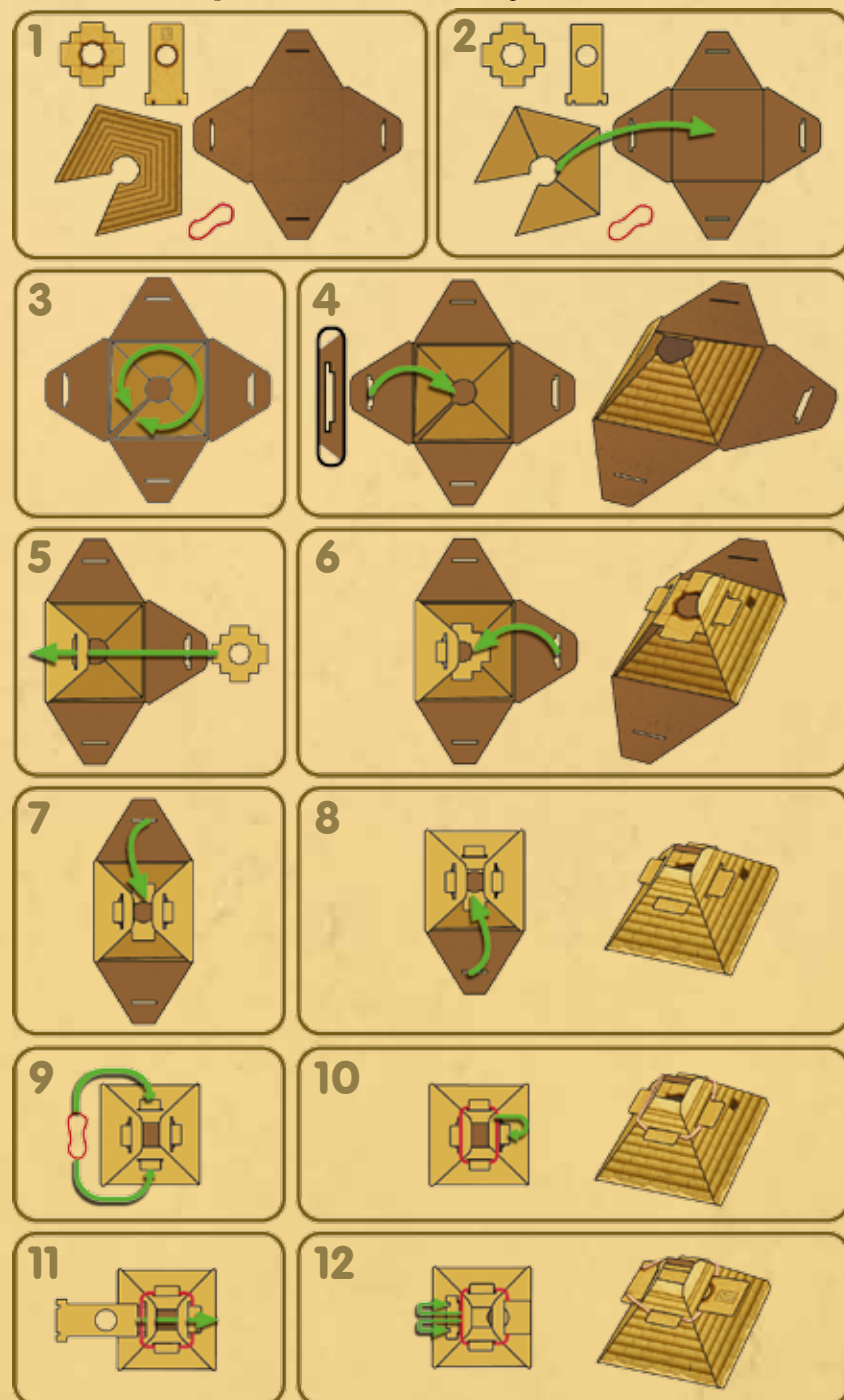
20 cartas de Libra Egípcia

10 × valor 10 10 × valor 20

1 marcador de Jogador Inicial da Fase



Antes do seu primeiro jogo, destaque cuidadosamente todas as peças de papelão dos cartonados. Depois, monte a Pirâmide da seguinte forma:



Assim que tiver montado a Pirâmide, você poderá colocá-la verticalmente na caixa.



CRÉDITOS

Autor: Steffen Bogen | Ilustrações : Dennis Lohausen | Livro de regras: Alfred Viktor Schulz

Verção Brasileira | Tradução: Gilvan Gouvêa | Revisão: Flávia Najár

Copyright: © 2017 Ediciones MasQueOca licenciado eggertspiele GmbH & Co. KG

Ediciones MasQueOca, MasQue Networks SL, c/ Marbella 59 i, 28034 Madrid [España] |

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



www.EdicionesMasQueOca.com

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



1. Coloque o **Tabuleiro** no meio da mesa.

2. Coloque os **5 tiles de Pirâmide** como uma pilha no seu espaço no Tabuleiro.

3. Separe os tiles de Aposta em Fase por cor (5 cores no total). Depois, empilhe os 3 tiles de cada cor da seguinte forma: o tile de aposta de valor 2 no fundo, o de valor 3 no meio e o de valor 5 no topo.

Depois, coloque cada pilha no espaço da sua cor no Tabuleiro.

4. Coloque os **5 Camelos** nas tendas ao lado dos tiles de Aposta em Fase, cada um sobre a tenda da sua cor.

O movimento dos Camelos

Os Camelos se movem em sentido horário ao redor da pista de Corrida. Durante o jogo, os jogadores movem os Camelos usando a Pirâmide. Quando um jogador vira a Pirâmide de cabeça para baixo e empurra o deslizador, ele revela 1 Dado colorido.

Então, ele deve mover para frente o Camelo da cor revelada na quantidade de espaços mostrada no Dado.

Pilha de Camelos: Camelos no mesmo espaço sempre formam uma pilha de Camelos. Se um Camelo a ser movido for parte de uma pilha de Camelos, ele carrega todos os Camelos em cima dele. Os Camelos embaixo ficam onde estão.

Unidade de Camelo: Uma vez que os Camelos são movidos (ou sozinhos ou em pilhas), usamos o termo unidade de Camelo. Uma unidade de Camelo é composta por um único camelo ou uma pilha de Camelos. Se uma unidade de Camelo terminar seu movimento em um espaço onde haja outra unidade de Camelo, ela fica em cima da outra unidade.

Importante: Para fins de classificação, o Camelo que está em cima de outro é sempre considerado como estando à frente do Camelo de baixo. (Para uma descrição detalhada sobre como mover Camelos e usar a Pirâmide, veja a próxima página)

PREPARAÇÃO

5. Separe as moedas e cartas de **Libra Egípcia** por seus valores e coloque-as como uma provisão, ao lado do Tabuleiro. Esta provisão é chamada “banco”

6. Dê a cada jogador as **5 cartas de Aposta** em Corrida de um personagem, assim como o tile de Deserto daquele personagem. Devolva as cartas de Aposta em Corrida e os **tiles de Deserto** restantes para a caixa. Cada jogador mantém, na sua mão, cinco cartas escondidas dos outros jogadores e coloca seu tile de Deserto na sua frente.

7. Dê a cada jogador o capital inicial de **3 Libras Egípcias**, que ele colocará na sua frente.

8. Dê o **marcador de Jogador Inicial** da Fase para o jogador mais jovem.

9. Agora, o jogador mais jovem determina as posições iniciais dos camelos, usando os 5 Dados e os jogando ao mesmo tempo. Então, ele pega os 5 Camelos em suas tendas e os coloca em um lugar específico da pista de Corrida: Cada Camelo cujo respectivo dado tenha **1** virado para cima deve ser colocado no espaço 1 (o espaço com a bandeira 1). Cada Camelo cujo respectivo dado tenha **2** virado para cima deve ser colocado no espaço 2. Cada Camelo cujo respectivo dado tenha **3** virado para cima deve ser colocado no espaço 3. Por fim, ele empilha todos os Camelos que estejam juntos no mesmo lugar. (Não importa a ordem na qual os Camelos são empilhados.).

Exemplo: O jogador tira o seguinte: Ele empilha os Camelos verde, amarelo e laranja no espaço 1 (em qualquer ordem). Depois, empilha os Camelos azul e branco no espaço 3 (também em qualquer ordem)

Depois disso, ele coloca os 5 Dados dentro da **Pirâmide** montada, empurrando o deslizador na direção da Pirâmide (da seta) e deixando os Dados caírem um após o outro no furo no topo da Pirâmide. A Pirâmide cheia é colocada em seu espaço no centro da pista de Corrida.

VISÃO GLOBAL

As Fases

A corrida é composta por várias Fases. Uma Fase termina quando o último dos 5 Dados sair da Pirâmide e o Camelo respectivo tiver sido movido. No final de cada Fase, ocorre uma rodada de pontuação da Fase, na qual os jogadores recebem ou perdem dinheiro, conforme os tiles que adquiriram durante a Fase. Depois disso, uma nova Fase começa, devolvendo os tiles adquiridos para o tabuleiro e os 5 Dados para a Pirâmide.

Fim de jogo

O jogo termina assim que o primeiro Camelo cruzar a linha de chegada. Então, ocorre a última rodada de pontuação da Fase, assim como uma rodada de pontuação Final para o **Camelo vencedor** geral e o **Camelo perdedor** geral.

Dinheiro:

- A moeda do jogo é a Libra Egípcia (também referida como LE)
- Você deve guardar seu dinheiro abertamente, na sua frente. Contudo, você pode empilhá-lo da forma que quiser.
- Durante a corrida, nenhum jogador é obrigado a divulgar exatamente quanto dinheiro tem.
- A qualquer momento durante o jogo, você pode trocar dinheiro com o banco de um para um (por exemplo, trocando cinco moedas de 1 Libra por uma moeda de 5 Libras).
- Nenhum jogador pode ficar com menos do que 0 LE. Isso significa que, quando não tiver dinheiro para pagar uma aposta perdida, você não precisa fazê-lo.

JOGANDO

O jogador com o marcador de Jogador Inicial da Fase começa a primeira Fase (e, assim, o jogo) ao realizar exatamente 1 ação. Depois, o jogador à sua esquerda realiza 1 ação, depois o próximo, e assim por diante. Portanto, o jogo prossegue continuamente em sentido horário. Existem 4 ações possíveis. No seu turno, você deve escolher e realizar exatamente 1 delas.

1. 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

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

ou

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

ou

4. 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.

1. Pegar 1 tile de Aposta em Fase

Pegue o tile de Aposta em Fase de cima de qualquer pilha no Tabuleiro e coloque-o na sua frente. Ao fazê-lo, você apoia o Camelo daquela cor (significando que você espera que ele esteja na ponta no final da Fase).

- Não há limite de tiles de Aposta em Fase que você pode coletar durante a Fase. Você pode até mesmo ter vários da mesma cor na sua frente.



2. Colocar seu tile de Deserto

Coloque seu tile de Deserto em um espaço vazio na pista de Corrida (que não tenha Camelos ou um tile de Deserto nele). Contudo, você não pode colocá-lo em um espaço que seja adjacente a um espaço que já tenha um tile de Deserto. Além disso, não é possível colocar seu tile de Deserto no espaço 1 da pista de Corrida. • Se seu tile de Deserto já estiver no Tabuleiro, você pode usar esta ação para movê-lo para um espaço diferente (seguindo as mesmas regras).

Ao colocar (ou mover) seu tile de Deserto, você escolhe qual lado ficará virado para cima (o lado de Oásis ou o lado de Miragem). Dependendo do lado, o tile de Deserto influenciará o movimento dos Camelos que pararem no tile de várias formas (veja os detalhes abaixo).

Exemplo: O tile de Deserto pode ser colocado em qualquer espaço vazio que não seja adjacente a outro tile de Deserto.



3. Pegar 1 tile de Pirâmide

Pegue o tile de Pirâmide de cima da pilha no Tabuleiro e coloque-o na sua frente.

Depois, pegue imediatamente a Pirâmide, balance-a e revele um Dado dela.

Como usar a Pirâmide:

1

Após balançá-la, coloque a Pirâmide de cabeça para baixo em uma superfície plana na sua frente.

2

Segure firme a Pirâmide e empurre o deslizador em sua direção. Isso abre o furo na Pirâmide, através do qual um Dado cai sobre a mesa.

3

Espere um pouco. Depois solte o deslizador novamente (fechando o furo). Importante: A cabeça da Pirâmide deve manter um contato próximo com a superfície da mesa durante todas essas etapas.

4

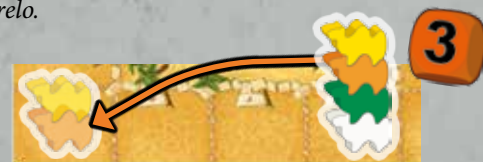
Após liberar o deslizador, vire a Pirâmide para cima e coloque-a de volta em seu espaço, no centro da pista de Corrida.

Nota: Se nenhum Dado aparecer, vire a Pirâmide para baixo de novo e balance-a mais uma vez antes de tentar as etapas acima novamente.

Após ter revelado o Dado, mova para frente o Camelo da cor revelada na quantidade de espaços mostrada no Dado: 1, 2 ou 3 espaços.

Exemplo: O Dado laranja é revelado, mostrando um 3. O Camelo laranja move 3 espaços para frente, carregando o Camelo amarelo.

Lembre-se, se você mover um Camelo que seja parte de uma pilha de Camelos, ele carrega todos os Camelos em cima dele (e forma uma unidade de Camelo com eles).



Se uma unidade de Camelo terminar seu movimento em um espaço onde haja outra unidade de Camelo, ela fica em cima da outra unidade.

Exemplo:

O Dado branco é revelado, mostrando um 2. O Camelo branco move 2 espaços para frente, carregando o Camelo verde. Uma vez que o Camelo amarelo já está no espaço no qual eles terminam seu movimento, o branco e o verde ficam em cima dele, como uma unidade.



Tiles de Deserto

Se uma unidade de Camelo terminar seu movimento em um espaço ocupado por um tile de Deserto, o dono daquele tile recebe imediatamente 1 Libra Egípcia do banco. Além disso (dependendo do lado para cima do tile), a unidade de Camelo deve mover imediatamente 1 espaço adicional para frente ou para trás:

Se o tile estiver com o lado de Oásis para cima, a unidade de Camelo se move 1 espaço para frente. Portanto, se ela chegar a um espaço onde haja outra unidade de Camelo, ela fica em cima da outra unidade, como de costume.

Se o tile estiver com o lado de Miragem para cima, a unidade de Camelo se move 1 espaço para trás. Entretanto, se ela chegar a um espaço onde haja outra unidade de Camelo, ela fica em baixo da outra unidade.



Nos dois casos, o tile de Deserto fica no seu espaço (pelo menos até a próxima rodada de pontuação da Fase).



Depois de mover o Camelo adequado, coloque o Dado revelado na tenda da sua cor. Dessa forma, todos podem acompanhar quais Dados já estão fora da Pirâmide.

Mantenha o tile de Pirâmide adquirido na sua frente. Na próxima rodada de pontuação da Fase, você receberá 1 Libra Egípcia para cada tile de Pirâmide que tiver adquirido durante a Fase.

