



CAMEL CUP CARDS

Ein Kartenspiel von Steffen Bogen für 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren

Bei diesem brandneuen Kamelrennen nehmen sich die Kamele huckepack und ihr könnt wetten, was das Zeug hält.

Wenn ihr das Brettspiel Camel Up schon mal gespielt habt, werdet ihr so einiges wiedererkennen, aber auch viel Neues erleben.

Falls ihr Camel Up noch nicht kennt, ist dieses Kartenspiel eine längst überfällige Gelegenheit, die Welt der Huckepack-Kamelrennen für euch zu entdecken.

Spielmaterial

5 Kamele

1 jeder Farbe



1 Fuchs



1 Fuchskarte



1 Palme



1 Palmenkarte



30 Rennkarten

6 jeder Kamelfarbe:

- 5 mit einer +1
- 1 mit einer +2



5 Vorbereitungskarten

1 pro Spielerzahl (2 bis 6)



12 Streckenkarten

Die Vorderseite jeder Streckenkarte zeigt je 2 Felder: Felder 1 und 2, Felder 3 und 4 und so weiter.

Die Sandsturm-Seite auf der Rückseite gilt als 1 einziges Feld.



1 Startkarte



1 Zielkarte



6 Basis-Geldkarten

Vorderseite: 1, 2, 3 und 4 Pfund
Rückseite: 5, 6, 7 und 8 Pfund



18 Geldkarten „9/10“

Vorderseite: 9 Pfund
Rückseite: 10 Pfund



20 Etappen-Wettkarten „Erster“

- 4 jeder Kamelfarbe:
- 2 „Zwei Pfund“-Ertragskarten
 - 1 „Drei Pfund“-Ertragskarte
 - 1 „Fünf Pfund“-Ertragskarte



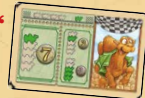
5 Etappen-Wettkarten „Mittelfeld“

1 jeder Kamelfarbe



5 Final-Wettkarten „tolles Kamel“

1 jeder Kamelfarbe



5 Final-Wettkarten „olles Kamel“

1 jeder Kamelfarbe



Übersicht

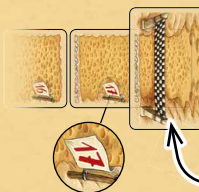
Wie bei Camel Up starten hier 5 Kamele in ein verrücktes Rennen, das über mehrere Etappen geht. Die Kamele gehören jedoch keinem Spieler. Stattdessen hat jeder Spieler das Ziel, auf die Kamele zu wetten und damit das meiste Geld zu verdienen.

Im Gegensatz zu Camel Up werden die Kamele hier jedoch mit Hilfe von Karten bewegt, die nach und nach von einem Rennstapel aufgedeckt werden. Dieser Rennstapel wird zu Beginn jeder Etappe von allen Spielern gemeinsam, aber geheim zusammengestellt und sobald der Rennstapel aufgebraucht ist, endet die jeweilige Etappe. Dann findet eine Etappen-Auszahlungsrunde statt, bei der die Spieler je nach Wetterfolg Geld bekommen oder verlieren. So läuft das Rennen zumeist über 2, 3 oder 4 Etappen, ehe das erste Kamel die Ziellinie überschreitet und das Rennen sofort beendet. Dann findet noch eine finale Auszahlungsrunde statt, und der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt.

Spielvorbereitung

1. Sucht die **Vorbereitungskarte** heraus, die eurer Spieleranzahl entspricht, und legt die übrigen Vorbereitungskarten zurück in die Schachtel.

2. Baut die **Rennstrecke** auf, indem ihr die **Streckenkarten** in aufsteigender Reihe in der Tischmitte auslegt: Legt zunächst die **Startkarte** aus, dann die Karte mit den Feldern 1 und 2, dann die Karte mit den Feldern 3 und 4 und so weiter.



Auf der Vorbereitungskarte ist unten links angegeben, wie lang die Strecke sein soll. Sobald ihr die Streckenkarte mit dem angegebenen Feld auslegt, platziert direkt dahinter die **Zielkarte** (und deckt ein eventuell überzähliges Feld damit ab). Legt die übriggebliebenen Streckenkarten zurück in die Schachtel.



Hinweis: Um etwas Platz zu sparen, könnt ihr die Rennstrecke z.B. auch schlangenförmig anordnen (wie in der Abbildung links zu sehen).

3. Legt über der Rennstrecke die **5 Final-Wettkarten „tolles Kamel“** sowie die **5 Final-Wettkarten „olles Kamel“** aus.



4. Stellt die **5 Kamele nebeneinander** auf der Startkarte auf.



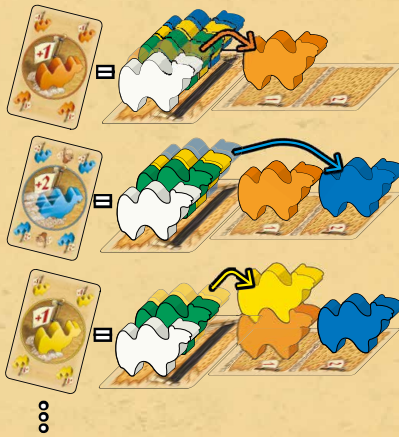
5. Legt die **Geldkarten „9/10“** als Vorrat neben der Rennstrecke bereit.



6. Jeder Spieler erhält eine **Basis-Geldkarte**, die er so vor sich ablegt, dass der Wert „3 Pfund“ nach oben zeigt. Das heißt, jeder Spieler beginnt mit einem Startkapital von 3 Pfund. Legt überzählige Basis-Geldkarten zurück in die Schachtel.

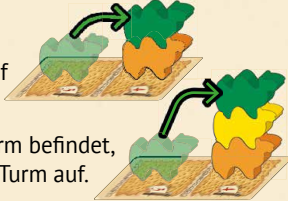


7. Mischt die **30 Rennkarten** und bestimmt dann die Startpositionen der Kamele wie folgt: Deckt eine Rennkarte auf und bewegt das Kamel der aufgedeckten Farbe um so viele Felder vorwärts, wie die Karte angibt (entweder +1 oder +2). Fahrt auf diese Weise fort, bis ihr insgesamt **5 Karten** aufgedeckt und die entsprechenden Kamele bewegt habt. (Dabei kann es vorkommen, dass einige Kamele auf der Startkarte verbleiben).



Bei der Bewegung der Kamele gelten folgende Regeln:

• Wenn ein Kamel seine Bewegung auf einem Feld **beendet**, auf dem bereits ein anderes Kamel steht, springt es auf dieses bereits vorhandene Kamel auf.



Falls sich dort bereits ein Kamelturm befindet, springt das Kamel auf den ganzen Turm auf.

• Wird ein Kamel bewegt, das Teil eines Kamelturms ist, trägt es alle Kamele mit, die **auf** ihm sitzen (niemals diejenigen unter ihm). Und egal wo das Kamel seine Bewegung beendet (ob auf einem leeren Feld, einem einzelnen Kamel oder einen anderen Kamelturm), die mitgetragenen Kamele verbleiben auf seinem Rücken.



Wichtig: Kamele, die sich auf demselben Feld befinden (außer auf der Startkarte), werden immer als Kamelturm übereinandergestapelt. Die *genauen Regeln für das Stapeln der Kamele findet ihr in dem weißen Kasten rechts.*

Nachdem ihr die Startpositionen der Kamele bestimmt habt, fahrt mit dem Abschnitt „Etappen-Vorbereitung“ fort.

Etappen-Vorbereitung

1. Sortiert die **20 Etappen-Wettkarten „Erster“** nach ihren Farben und bildet aus den 4 Karten jeder Farbe je einen Stapel, bei dem die jeweiligen „Zwei Pfund“-Ertragskarten ganz unten, die „Drei Pfund“-Ertragskarte darüber und die „Fünf Pfund“-Ertragskarte ganz oben liegen.

Dann legt diese 5 Stapel nebeneinander unterhalb der Rennstrecke bereit.



2. Legt unter jedem der 5 Stapel die farblich passende **Etappen-Wettkarte „Mittelfeld“** bereit.

3. Legt die **Fuchskarte** und die **Palmenkarte** neben die Rennstrecke. Dann stellt den **Fuchs** und die **Palme** auf die jeweils zugehörige Karte.



4. Mischt die **30 Rennkarten** und folgt den Anweisungen auf eurer **Vorbereitungskarte**, um den **Rennstapel** zu erstellen (der am Ende dieser Prozedur aus 10 oder 12 Karten bestehen wird).



1. Teilt verdeckt an jeden Spieler die in **lila angegebene Anzahl** Rennkarten aus. (Überschüssige Karten werden auf einen verdeckten Ablagestapel abgeworfen.) Aus seinen Karten wählt jeder Spieler dann die in **grau angegebene Anzahl** Karten aus und wirft sie verdeckt auf den Ablagestapel ab.

2. Aus seinen übrigen Karten (**rote Zahl**) wählt jeder Spieler die in **grün angegebene Anzahl** Karten aus und legt diese verdeckt auf einen gemeinsamen Stapel, der nun den **Rennstapel** bildet.

3. Wenn ihr mit mehr als 2 Spielern spielt, hat nun jeder Spieler noch genau 2 Karten auf der Hand (**orange-farbene Zahl**). Von diesen 2 Karten, wählt jeder Spieler **eine** „Insider“-Karte (**blaue Zahl**), die er verdeckt vor sich ablegt. Sobald dies alle Spieler getan haben, deckt jeder seine „Insider“-Karte auf. Schaut euch die aufgedeckten Karten gut an. Sammelt sie dann ein und legt sie verdeckt auf den Rennstapel. Mischt schließlich noch den Rennstapel gut durch und legt ihn für die Etappe neben der Rennstrecke bereit.

Nun hat jeder Spieler noch genau **eine Rennkarte** übrig, die er verdeckt auf der Hand behält.

Wichtig: Bevor ihr eine Etappe beginnt, müsst ihr prüfen, ob sich irgendwo zwischen dem vordersten und dem hintersten Kamel **komplett leere Streckenkarten** befinden.

Falls dem so ist, tritt nun ein **Sandsturm** auf. Das heißt, ihr müsst jede dieser leeren Streckenkarten umdrehen, so dass ihre **Sandsturmseite** nach oben zeigt. Dadurch wird aus den 2 Feldern dieser Karte ein einziges Feld (das in allen Belangen wie jedes andere Feld der Strecke funktioniert).

- Leere Streckenkarten, die zwischen der Zielkarte und dem vordersten Kamel liegen, werden nicht umgedreht.
- Streckenkarten, die schon ihre Sandsturmseite zeigen, werden niemals zurückgedreht.



Ablauf einer Etappe

Der Spieler mit dem wenigsten Geld wird Startspieler dieser Etappe. Bei Gleichstand wird der jüngste am Gleichstand beteiligte Spieler Startspieler. (In der ersten Etappe beginnt somit der jüngste Spieler, da alle Spieler mit 3 Pfund starten.)

Der Startspieler beginnt die Etappe mit seinem Zug. Dann verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn weiter, indem die Spieler nacheinander je einen Zug ausführen.

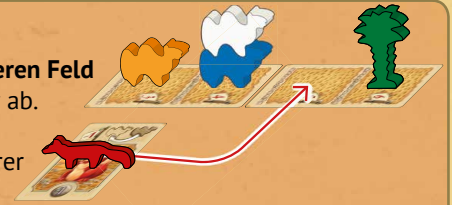
Immer wenn du mit deinem Zug an die Reihe kommst, **musst** du genau **eine** **STRECKENAKTION** ausführen. Zusätzlich **darfst** du **eine** **WETTAKTION** ausführen. Diese Wettaktion darfst du entweder vor oder nach der Streckenaktion ausführen.

Es gibt folgende **STRECKENAKTIONEN** :

A) Platziere den Fuchs ODER die Palme auf der Rennstrecke

Nimm den **Fuchs** ODER die **Palme** von der zugehörigen Karte und platziere ihn/sie auf einem **leeren Feld** der Rennstrecke. Platziest du den Fuchs, nimm dir außerdem die **Fuchskarte** und lege sie vor dir ab. Platziest du die Palme, nimm dir außerdem die **Palmenkarte** und lege sie vor dir ab.

- Du darfst diese Streckenaktion nur ausführen, wenn sich die entsprechende Figur noch auf ihrer Karte neben der Rennstrecke befindet (und nicht bereits auf der Rennstrecke).
- Du darfst keine der beiden Figuren auf der Zielkarte oder zwischen der Startkarte und dem hintersten Kamel platzieren.

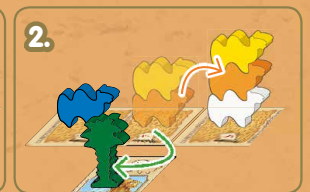


B) Decke die oberste Karte des Rennstapels auf

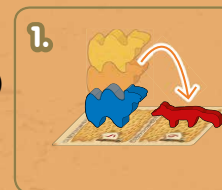
Decke die oberste Karte des Rennstapels auf und lege sie direkt daneben auf einen offenen Stapel. Bewege dann das Kamel der aufgedeckten Farbe um so viele Felder vorwärts, wie die Karte angibt (entweder +1 oder +2). Bei der Bewegung der Kamele gelten dieselben Regeln wie sie in dem weißen Kasten auf Seite 2 beschrieben sind. Zusätzlich gelten folgende Regeln:



Wenn ein Kamel oder Kamelturm seine Bewegung auf einem Feld beendet, auf dem die **Palme** steht, muss das Kamel (bzw. der Turm) sofort **1 zusätzliches Feld vorwärts** bewegt werden. Sollte auf diesem neuen Feld dann bereits ein anderes Kamel (bzw. ein anderer Turm) stehen, springt das ankommende Kamel (bzw. der ankommende Turm) wie üblich **auf** das bereits vorhandene Kamel (bzw. den Turm) auf. Danach muss die Palme sofort von der Rennstrecke entfernt, auf die Palmenkarte zurückgestellt und mit ihr wieder neben der Rennstrecke platziert werden.



Wenn ein Kamel oder Kamelturm seine Bewegung auf einem Feld beendet, auf dem der **Fuchs** steht, muss das Kamel (bzw. der Turm) sofort **1 Feld rückwärts** bewegt werden. Sollte auf diesem Feld dann bereits ein anderes Kamel (bzw. ein anderer Turm) stehen, muss das ankommende Kamel (bzw. der ankommende Turm) **unter** das bereits vorhandene Kamel (bzw. den Turm) gestellt werden. Danach muss der Fuchs sofort von der Rennstrecke entfernt, auf die Fuchskarte zurückgestellt und mit ihr wieder neben der Rennstrecke platziert werden.



Die Fuchs- bzw. Palmenfigur muss ebenfalls sofort von der Rennstrecke entfernt und auf ihre Karte zurück gestellt werden, sobald alle Kamele an ihr vorbei gezogen sind (weil keines davon direkt auf dem Feld gelandet ist).

C) Spiele die Rennkarte aus, die du auf der Hand hältst

Statt eine Karte vom Rennstapel aufzudecken, darfst du die Karte ausspielen, die du am Anfang der Etappe auf der Hand behalten hast. Bewege das darauf angegebene Kamel wie üblich und wirf die Karte dann auf den Ablagestapel ab.

Achtung: Wenn du eine Rennkarte mit einer +2 von der Hand ausspielst, bewegt sich das entsprechende Kamel trotzdem nur 1 Feld vorwärts. (Wenn du also möchtest, dass eine „+2-Karte“ ihre volle Wirkung entfaltet, musst sie bei der Etappen-Vorbereitung zum Rennstapel hinzufügen.)



Es gibt folgende **WETTAKTIONEN** :

A) Nimm dir eine verfügbare Etappen-Wettkarte

Wähle **eine** der verfügbaren Etappen-Wettkarten („Erster“ oder „Mittelfeld“) von unterhalb der Rennstrecke und lege sie vor dir ab. (Bei einer Etappen-Wettkarte „Erster“ nimm immer die oberste Karte ihres Stapels.) Dadurch wettest du auf das Kamel der darauf abgebildeten Farbe (und hoffst, dass es **am Ende der Etappe** auf dem entsprechenden Platz liegen wird). Du darfst von jeder Farbe beliebig viele Etappen-Wettkarten vor dir liegen haben.



B) Nimm dir eine verfügbare Final-Wettkarte

Wähle **eine** der verfügbaren Final-Wettkarten von oberhalb der Rennstrecke und lege sie vor dir ab. Indem du eine Final-Wettkarte „tolles Kamel“ nimmst, wettest du darauf, dass das Kamel der darauf abgebildeten Farbe **am Ende des Rennens** in Führung liegen wird.

Indem du eine Final-Wettkarte „olles Kamel“ nimmst, wettest du darauf, dass das Kamel der darauf abgebildeten Farbe am Ende des Rennens auf dem letzten Platz liegen wird.

Achtung: Jeder Spieler darf maximal **eine** Final-Wettkarte „tolles Kamel“ **UND** **eine** Final-Wettkarte „olles Kamel“ vor sich liegen haben. Nimmst du also eine Final-Wettkarte „tolles Kamel“, obwohl du schon eine hast, musst du die vorherige wieder oberhalb der Rennstrecke ablegen. Genauso musst du eine Final-Wettkarte „olles Kamel“ zurücklegen, wenn du dir eine andere Final-Wettkarte „olles Kamel“ nimmst.



Ende einer Etappe

Sobald ein Spieler die letzte Karte des Rennstapels aufgedeckt und das entsprechende Kamel bewegt hat, endet die Etappe **sofort**. Das bedeutet, falls der Spieler seine freiwillige Wettaktion nicht vor dem Aufdecken der letzten Karte ausgeführt hat, darf er dies nicht mehr danach tun. Spieler, die jetzt noch ihre Handkarte haben, werfen diese ungenutzt auf den Ablagestapel ab.

Dann findet eine **Etappen-Auszahlungsrunde** statt, bei der jeder Spieler seinen Gewinn (bzw. Verlust) errechnet. Um deinen Gewinn (bzw. Verlust) zu errechnen, zähle die Erträge deiner **Etappen-Wettkarten** zusammen (aber nicht die der Final-Wettkarten).

Dabei gilt für jede deiner Etappen-Wettkarten „Erster“ Folgendes:



- Falls das Kamel der abgebildeten Farbe Erster ist, erhältst du den darauf groß abgebildeten Pfundbetrag (5, 3 oder 2).
- Falls es Zweiter ist, erhältst du 1 Pfund.
- Falls es auf dem dritten, vierten oder fünften Platz liegt, verlierst du 1 Pfund.

Für jede deiner Etappen-Wettkarten „Mittelfeld“ gilt Folgendes:



- Falls das Kamel der abgebildeten Farbe auf dem dritten Platz liegt, erhältst du 2 Pfund.
- Falls es Zweiter oder Vierter ist, erhältst du 1 Pfund.
- Falls es Erster oder Fünfter ist, verlierst du 1 Pfund.



Außerdem können die Fuchs- und die Palmenkarte deinen Gewinn verringern:
Hast du die Palmenkarte, verlierst du 1 Pfund.
Hast du die Fuchskarte, verlierst du 1 Pfund.

Achtung, für die Platzierung gilt: Ein Kamel, das auf einem anderen sitzt, gilt immer als besser platziert, als dasjenige direkt unter ihm. Liegt also ein Kamelturm vorne, gilt das oberste Kamel als das führende Kamel (also als Erster).

Beispiel einer Etappen-Auszahlungsrunde: Das gelbe Kamel führt, das weiße ist auf dem zweiten Platz, das blaue auf dem dritten Platz usw.

Nina hat folgende Karten, die ihr insgesamt 7 Pfund einbringen:



Verrechne den errechneten Gewinn (bzw. Verlust) mit deinem Gesamtkapital, indem du deine Geldkarte(n) entsprechend anpasst. Dabei ist der gültige Wert deiner Basis-Geldkarte immer derjenige, der nach oben zeigt. Werte zwischen 9 und 18 werden dadurch markiert, dass du eine Geldkarte „9/10“ vom Vorrat hinzufügst. Für Werte zwischen 19 und 28, fügst du eine zweite Geldkarte „9/10“ hinzu usw. Zur Verdeutlichung sind hier einige Beispiele, wie du dein Gesamtkapital markierst:



Achtung: Du kannst niemals unter ein Gesamtkapital von 1 Pfund fallen.

Sobald jeder von euch sein Kapital angepasst hat, fangt die neue Etappe an, indem ihr von allen Spielern die Etappen-Wettkarten sowie die Fuchs- und Palmenkarte (nicht die Final-Wettkarten) entfernt und dann den Anweisungen der „Etappen-Vorbereitung“ auf Seite 2 folgt.

Wichtig: Wenn ihr eine neue Etappe beginnt und zwischen dem führenden Kamel und der Zielkarte sind weniger als 3 Felder übrig, so müsst ihr jetzt die Rennstrecke verlängern. Fügt dazu zwischen dem Ende der Rennstrecke und der Zielkarte weitere Felder ein, bis **genau 3 Felder** zwischen dem führenden Kamel und der Zielkarte liegen. Falls nötig, nutzt dafür die überschüssigen Streckenkarten aus der Schachtel.

Spielende

Sobald das erste Kamel bzw. der erste Kamelturm die Ziellinie überquert (indem die Zielkarte erreicht oder überschritten wird), endet das Rennen **sofort**. (Daher ist auch hier keine Wettaktion mehr möglich.)

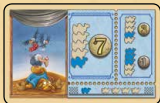
Dann findet die **finale Auszahlungsrunde** statt. Zunächst erhaltet ihr die Erträge eurer Etappen-Wettkarten wie oben beschrieben (inklusive eventueller Reduktionen durch die Fuchs- und Palmenkarte). Dann errechnet jeder von euch noch seine Gewinne (bzw. Verluste) durch seine eventuellen Final-Wettkarten und passt sein Kapital entsprechend an.

Dabei gilt für deine Final-Wettkarte „tolles Kamel“ Folgendes:



- Falls das Kamel der abgebildeten Farbe Erster ist, erhältst du 7 Pfund.
- Falls es Zweiter ist, erhältst du 3 Pfund.
- Falls es auf dem dritten, vierten oder fünften Platz liegt, verlierst du 1 Pfund.

Für deine Final-Wettkarte „olles Kamel“ gilt Folgendes:



- Falls das Kamel der abgebildeten Farbe auf dem fünften Platz liegt, erhältst du 7 Pfund.
- Falls es Vierter ist, erhältst du 3 Pfund.
- Falls es auf dem ersten, zweiten oder dritten Platz liegt, verlierst du 1 Pfund.

Dann endet das Spiel und der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Allgemeine Hinweise:

- Falls die Geldkarten nicht reichen, nutzt etwas anderes als Ersatz.
- Ihr könnt nur Wettkarten nehmen, die ober- bzw. unterhalb der Rennstrecke verfügbar sind, niemals die von anderen Spielern.
- Ihr dürft jederzeit die bereits aufgedeckten Rennkarten neben dem Rennstapel durchsehen. Ihr dürft jedoch nicht den verdeckten Rennstapel selbst oder den Ablagestapel durchsehen.
- Der Fuchs und die Palme dürfen auf benachbarten Feldern stehen. Da eine solche Figur sofort entfernt wird, wenn Kamele auf ihrem Feld landen, kann es nicht zu Endlosschleifen kommen.
- Bei jeder Auszahlungsrunde gilt: Alle Kamele, die sich zu diesem Zeitpunkt noch auf der Startkarte befinden, teilen sich den **fünften** Platz (wodurch direkt davorliegende Plätze entfallen können).



Impressum

Autor: Steffen Bogen | **Illustration:** Dennis Lohausen | **Redaktion, Spielanleitung und Layout:** Viktor Kobilke
Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.
www.eggertspiele.de

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. | www.pegasus.de

