



CAMEL CUP SUPERCUP



De stapelgekste kamelenrace ooit wordt nog gekker!

De kamelen moeten een nog langer parcours langs, maar krijgen krachtinjecties van extra dobbelstenen. Ondertussen staat een bekende fotograaf geduldig te wachten op de vreemdste kamelenstapel. En niet te vergeten, de Egyptische samenleving heeft nieuwe wedsystemen ontwikkeld om de winsten te verhogen en het resultaat van een race nog spannender te maken.

Wie maakt het beste gebruik van deze nieuwe kansen en wordt de wedkoning van de kamelenraces?

OVERZICHT

Dit is een uitbreiding op het spel *Camel Up*. Een exemplaar van het basisspel *Camel Up* is vereist om deze uitbreiding te kunnen spelen. *Camel Up SuperCup* bevat 4 modules, die de spelers afzonderlijk of in combinaties naar keuze aan de spelregels van het basisspel kunnen toevoegen. Elke module heeft zijn eigen spelregels, die aangeven welk speelmateriaal wordt gebruikt.

Module 1 bevat een langer raceparcours en extra dobbelstenen, waardoor de race nog langer en spannender wordt. Kamelen bewegen nu namelijk 2 keer per etappe. Verder kunnen de spelers deze module nog aantrekkelijker maken met een extra actie (zie blz. 3 en 4).

Module 2 bevat de fotograaf en geeft beloningen voor het correct voorspellen van de bewegingen van kamelenstapels (zie blz. 5).

Module 3 introduceert het wedden op posities, waardoor de spelers veel flexibeler worden (zie blz. 6).

Module 4 introduceert gezamenlijk wedden, waardoor de spelers in spellen met 6 of meer spelers vrijer kunnen samenwerken (blz. 7).

Op blz. 8 bevindt zich een overzicht van de beschikbare acties in een speelbeurt.

Verder bevat deze uitbreiding speelmateriaal voor 2 extra karakters, waardoor het spel nu voor maximaal 10 spelers geschikt is.

Spel met 9 of 10 spelers

Gebruik in een spel met 9 of 10 spelers **alle 4 modules** van deze uitbreiding.

SPEELMATERIAAL

1 speelborduitbreiding

De voorkant van de speelborduitbreiding wordt uitsluitend gebruikt als de spelers met **module 1** spelen (zie volgende bladzijde). Spelen ze niet met module 1, dan kunnen ze de achterkant van de speelborduitbreiding gebruiken om er speelmateriaal van modules 2 en/of 3 op te bewaren.



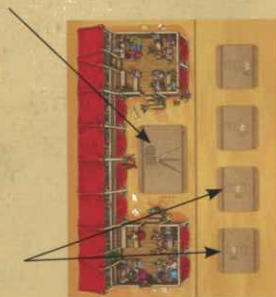
voorkant

Veld voor de
fotograaftegel en
de camera

Veld voor de
sokkel

Kisten

Velden voor de
positietickets



achterkant

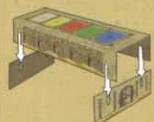
5 extra dobbelstenen



Elke extra dobbelsteen heeft de kleur van één van de kamelen en toont driemaal een **1** en **2**. Om de dobbelstenen in het spel gemakkelijk uit elkaar te kunnen houden, zijn de cijfers op de extra dobbelstenen grijs.

Druk vóór het eerste spel de kartonnen onderdelen voorzichtig uit het stanstableau en zet daarmee de sokkel en de camera in elkaar (zoals hieronder afgebeeld).

1 sokkel



22 extra munten (Egyptische ponden)

Voeg deze aan de munten van het basisspel toe.



1 extra piramidetegel



1 camera



Het spel bevat
2 dubbelzijdige
"lenzen".



Kies er één (voor
het spel niet van
belang).

5 extra etappetickets

(1 per kameel ter waarde van 2 munten)



4 positietickets

(2^e, 3^e, 4^e en 5^e plaats)



1 fotograaftegel



2 woestijntegels

(1 voor elk nieuw karakter)



10 racetickets

(5 voor elk nieuw karakter)



10 partnerschapkaarten

(1 voor elk karakter)



"Beschikbaar"-kant



"Partnerschap"-kant

MODULES

Module 1: Langer raceparcours en extra dobbelstenen

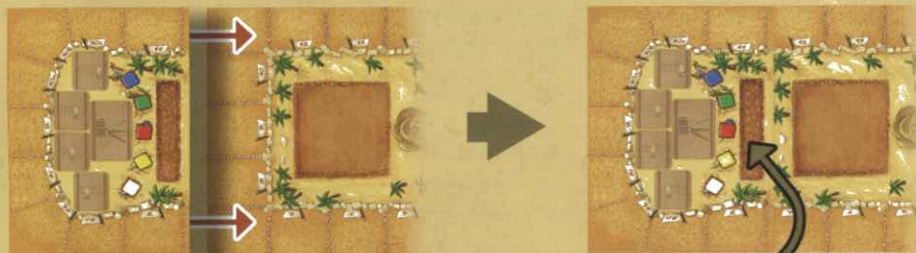
Benodigd speelmateriaal


- 1 speelborduitbreiding
- 5 extra dobbelstenen
- 1 sokkel
- 1 extra piramidetegel
- 5 extra etappetickets

Vorbereiding

Volg eerst alle stappen van de voorbereiding van het basisspel. Voer daarna de volgende stappen uit:

1. Leg de **speelborduitbreiding** met de voorkant naar boven naast de parcourskant van het speelbord. Schuif de uitbreiding er vervolgens zo overheen dat velden 7 tot en met 11 van het speelbord worden bedekt. Het parcours is nu 4 velden langer.



2. Zet de **sokkel** op het daarvoorbedoelde veld. Leg elk van de **5 extra dobbelstenen** op het veld van zijn kleur op de sokkel.
- 
3. Voeg de **extra piramidetegel** aan de stapel piramidetegels van het basisspel toe (deze bestaat nu uit 6 piramidetegels).
 4. Doe elk van de **5 extra etappetickets** onderaan de bijbehorende stapel (elk van deze stapels bestaat nu uit 4 etappetickets met van boven naar beneden aflopende waarden: 5 -> 3 -> 2 -> 2).
 5. Neem de extra dobbelsteen van de kameel die op de **laatste** plaats staat (op basis van de startopstelling) van de sokkel en doe deze in de piramide (bij de 5 dobbelstenen van het basisspel).

Spelregels

De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Verschijnt een **extra dobbelsteen** uit de piramide bij het uitvoeren van de actie "Neem 1 piramidetegel", leg deze dobbelsteen dan terug op zijn plek op de sokkel. Doe **aan het begin van elke etappe**, voordat de startspeler zijn beurt uitvoert, de extra dobbelsteen van de kameel op de **laatste plaats** in de piramide.

De spelers kunnen ervoor kiezen om deze module nog interessanter te maken door de volgende actie toe te voegen, die de spelers **naast** hun gebruikelijke actie mogen uitvoeren:

Extra actie: Voeg 1 extra dobbelsteen aan de piramide toe

De speler die aan de beurt is mag **aan het einde van zijn beurt**, na het uitvoeren van zijn gebruikelijke actie, de volgende *extra actie* uitvoeren als hij ten minste 1 piramidetegel bezit:

Hij legt één van zijn piramidetegels op de stapel piramidetegels op het speelbord. Het is niet van belang wanneer hij deze heeft ontvangen. Hij kiest vervolgens 1 extra dobbelsteen **van de sokkel** en doet deze in de piramide. Hij mag echter **niet** de dobbelsteen in de kleur van de **kameel die aan de leiding gaat** kiezen.

Belangrijk: de speler die de laatste piramidetegel van de stapel pakt, mag deze extra actie niet uitvoeren (de etappe is dan direct afgelopen).

Kiezen de spelers voor deze extra spelregel en beweegt een kameel als gevolg van een extra dobbelsteen, leg deze dan op de **kist van zijn kleur** (deze dobbelsteen kan in de huidige etappe niet meer worden gekozen).

Leg **aan het begin van elke nieuwe etappe alle** extra dobbelstenen terug op de sokkel. Doe daarna, zoals gebruikelijk, de extra dobbelsteen van de kameel die laatste staat in de piramide.

Voorbeeld:

Marjon neemt een piramidetegel als haar gewone actie. Er verschijnt een blauwe dobbelsteen. Ze zet de blauwe kameel 1 veld vooruit, waardoor deze nu op de 3^e plaats staat. Omdat Marjon een etappeticket van de blauwe kameel heeft, wil ze graag dat deze wint. Ze besluit om haar piramidetegel op de stapel terug te leggen en de blauwe extra dobbelsteen in de piramide te doen.

*Zou de blauwe kameel na de verplaatsing op de eerste plaats hebben gestaan, dan had Marjon de extra actie weliswaar ook kunnen doen, maar ze had dan **niet** de blauwe extra dobbelsteen mogen kiezen.*

Zou de door haar genomen piramidetegel de laatste zijn geweest, dan had ze de extra actie niet mogen uitvoeren (de etappe is direct afgelopen als de stapel piramidetegels leeg is).

Marjon had in plaats van het nemen van een piramidetegel ook één van de andere acties kunnen kiezen. Ook dan had ze de extra actie mogen uitvoeren, mits ze in één van haar eerdere beurten een piramidetegel heeft genomen (die ze op de stapel kan leggen om een extra dobbelsteen in de piramide te mogen doen).

Module 2: Fotograaf en camera

Benodigd speelmateriaal: • 1 fotograaftegel • 1 camera

Vorbereiding

Volg eerst alle stappen van de voorbereiding van het basisspel (en eventuele andere modulen). Maken de spelers gebruik van module 1, leg de **fotograaftegel** dan op het daarvoorbedoelde veld op de speelborduitbreiding. Zo niet, leg de fotograaftegel dan naast het speelbord of op de achterkant van de speelborduitbreiding. Zet de **camera** op de fotograaftegel.

Spelregels

De spelregels van het basisspel (en eventuele andere gebruikte modulen) zijn van kracht. Deze module introduceert 1 gewone actie.

Actie: Word fotograaf

De speler die aan de beurt is mag de volgende actie uitvoeren (in plaats van een andere gewone actie) als de fotograaftegel **niet vóór een andere speler ligt**.

Hij neemt de fotograaftegel en legt deze voor zich om aan te geven dat hij de fotograaf is. Daarna zet hij de camera **naast een leeg** parcoursveld naar keuze. Zorg ervoor dat het volkomen duidelijk is welk veld er wordt bedoeld. Dit veld noemen we vanaf nu het "cameraveld".

- Zolang de fotograaftegel voor een speler ligt, mogen de andere spelers deze actie niet kiezen.
- De fotograaf mag de actie later opnieuw kiezen om de camera naar een ander veld te verplaatsen.



Eindigt een **kameleneenheid** zijn verplaatsing op het cameraveld, dan neemt de fotograaf direct een foto. Hij ontvangt daar direct **1 pond per kameel in de eenheid** (1-5) voor. Daarna moet hij de fotograaftegel en de camera op de speelborduitbreiding (of naast het speelbord) terugleggen, waardoor de actie "Word fotograaf" weer voor alle spelers (inclusief zichzelf) beschikbaar is.

Aan het begin van een nieuwe etappe, voordat de startspeler zijn eerste beurt uitvoert, moet de fotograaf de fotograaftegel en de camera ook op de speelborduitbreiding (of naast het speelbord) terugleggen, ook al heeft hij deze niet kunnen gebruiken.

Belangrijk: bij het uitvoeren van de actie "Leg de woestijntegel" mag de speler deze niet op het cameraveld leggen.

Voorbeeld:

Michael ziet in zijn beurt de kans schoon om een lucratieve foto te schieten, want er zitten 4 kamelen op elkaar. Omdat niemand de fotograaftegel bezit, besluit hij de fotograaf te worden. Hij legt de fotograaftegel voor zich en zet de camera bij een veelbelovend leeg veld. Later in de etappe eindigt een kameleneenheid bestaande uit 3 kamelen op het door Michael aangewezen cameraveld. Hij ontvangt direct 3 pond en legt de fotograaftegel en de camera terug op de speelborduitbreiding (of naast het speelbord).

Module 3: Positiewedenschappen

Benodigd speelmateriaal:

- 4 positietickets
- 5 extra etappetickets

Vorbereiding

Volg eerst alle stappen van de voorbereiding van het basisspel (en eventuele andere gebruikte modulen). Maken de spelers gebruik van module 1, leg de **4 positietickets** dan op de daarvoorbedoelde velden op de speelborduitbreiding. Zo niet, leg ze dan naast het speelbord of op de achterkant van de speelborduitbreiding. Doe elk van de **5 extra etappetickets** onderaan de bijbehorende stapel (elk van deze stapels bestaat nu uit 4 etappetickets met van boven naar beneden aflopende waarden: 5 -> 3 -> 2 -> 2).

Spelregels

De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Deze module introduceert 1 gewone actie en heeft invloed op de puntentelling aan het einde van een etappe.

Actie: Neem 1 positieticket

De speler die aan de beurt is mag de volgende actie uitvoeren (in plaats van een andere gewone actie).

Hij neemt één van de beschikbare positietickets en kiest 1 van de volgende 2 mogelijkheden:

- 1) Hij legt het op de onderste helft van een etappeticket dat hij al voor zich heeft;
OF
- 2) Hij neemt een etappeticket **vanonder** een stapel etappetickets op het speelbord en legt het positieticket op de onderste helft ervan.

De speler bedekt hiermee de gebruikelijke beloning en wedt er in plaats daarvan op dat de betreffende kameel op de op het positieticket aangegeven plaats eindigt (2^e, 3^e, 4^e of 5^e).

- Een speler mag een eenmaal gelegd positieticket tot en met het einde van de etappe (en de puntentelling ervan) **niet** meer verplaatsen.
- Een speler mag meer positietickets hebben, maar hij moet elk ervan aan een **verschillend** etappeticket toekennen.



Een speler krijgt bij de puntentelling aan het einde van een etappe 3 pond voor elk positieticket waarvan de bijbehorende kameel **precies** op de op het positieticket aangegeven plaats is geëindigd.



Voor elk positieticket waarvan de betreffende kameel niet op de aangegeven plaats is geëindigd, verliest hij 1 pond.



Leg alle positietickets na de puntentelling van een etappe terug op de speelborduitbreiding (of naast het speelbord).

Voorbeeld:

Dirk heeft eerder in het spel het gele etappeticket met waarde 5 genomen. Helaas waren de dobbelstenen de gele kameel niet goed gezind. Het lijkt er nu op dat de gele kameel als derde gaat eindigen. Dirk neemt daarom in zijn volgende beurt het gele positieticket voor de derde plaats en bedekt daarmee de onderste helft van zijn gele etappeticket met waarde 5. De gele kameel blijkt aan het einde van de etappe inderdaad derde te zijn geworden. Dirk krijgt nu 3 pond. Zou de kameel op een andere plaats zijn geëindigd, dan had Dirk 1 pond verloren.

Module 4: Partnerweddenschappen

Gebruik deze module uitsluitend bij 6 of meer spelers.

Benodigd speelmateriaal: • 10 partnerschapkaarten

Vorbereiding

Volg eerst alle stappen van de voorbereiding van het basisspel (en eventuele andere gebruikte modules). Iedere speler ontvangt dan de **partnerschapkaart** van zijn karakter en legt deze met de “Beschikbaar”-kant naar boven voor zich neer. Doe overgebleven partnerschapkaarten terug in de doos.

Spelregels

De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Deze module introduceert 1 gewone actie en heeft invloed op de puntentelling aan het einde van een etappe.

Actie: Ga een partnerweddenschap aan

De speler die aan de beurt is mag de volgende actie uitvoeren (in plaats van een andere gewone actie) als hij zijn partnerschapkaart met de “Beschikbaar”-kant naar boven voor zich heeft.

Hij kiest een andere speler die ook zijn partnerschapkaart met de “Beschikbaar”-kant naar boven voor zich heeft. De 2 spelers ruilen nu hun partnerschapkaarten en leggen deze met de “Partnerschap”-kant naar boven voor zich neer.

De andere speler mag deze actie **niet** weigeren. De 2 spelers zijn nu tot en met het einde van de etappe (en de puntentelling ervan) wedpartners.



Bij een puntentelling aan het einde van een etappe **mag** iedere speler met een wedpartner **één** tegel van zijn partner kiezen (etappeticket, positieticket of piramidetegel) en de beloning ervan bij zijn eigen beloningen optellen (beide partners krijgen dus al hun eigen beloningen plus één naar keuze van hun partner). Een speler is niet verplicht om een beloning van zijn partner te kiezen (als deze bijvoorbeeld uitsluitend negatieve heeft). Geef na het afronden van de puntentelling alle partnerschapkaarten weer aan de eigenaars terug, die deze weer met de “Beschikbaar”-kant naar boven voor zich leggen.

Voorbeeld:

Dirk heeft eerder in het spel het gele etappeticket met waarde 5 en het oranje etappeticket met waarde 3 genomen. Marjon heeft alleen een piramidetegel. Ze besluit een partnerschap met Dirk aan te gaan en haar partnerschapkaart met hem te ruilen. Bij de puntentelling mag Marjon nu één van de beloningen van Dirk aan haar eigen beloningen toevoegen. Dirk doet hetzelfde met één van Marjons beloningen. Omdat de gele kameel eerste is geworden, kiest Marjon de beloning van het gele etappeticket met waarde 5. Samen met de 1 pond van haar piramidetegel krijgt Marjon 6 pond. Dirk telt de 1 pond van Marjons piramidetegel bij zijn eigen beloningen op.



ACTIEOVERZICHT



De speler die aan de beurt is moet één van de volgende acties uitvoeren:

Basisspel

Hij neemt het **bovenste etappeticket** van een stapel naar keuze (en wett er daarmee op dat de betreffende kameel de huidige etappe wint).

of

Hij legt zijn **woestijntegel** op het parcours.

of

Hij neemt **1 piramidetegel** en verplaatst daarna 1 kameel op basis van de dobbelsteen uit de piramide.

of

Hij wett op de winnaar **OF** verliezer van de race door één van zijn **racetickets** gedekt op het betreffende veld te leggen.

of

met module 2:

Hij wordt fotograaf door de **fotograaftegel** te nemen en de **camera** naast een leeg veld van het parcours te zetten.

of

met module 3:

Hij neemt **1 positieticket**, dat hij op de onderste helft van een etappeticket legt dat hij al heeft **OF** een etappeticket dat hij vanonder een stapel op het speelbord neemt.

of

met module 4:

Hij gaat een partnerweddenschap met een andere speler aan door zijn **partnerschapskaart** met die van de andere speler te ruilen.

EN DAARNA EVENTUEEL

met module 1 (uitgebreide versie):

Hij legt één van zijn piramidetegels terug op de stapel op het speelbord en doet **1 extra dobbelsteen** naar keuze in de piramide (met uitzondering van de dobbelsteen van de kameel die aan de leiding gaat).



© 2015 eggertspiele GmbH & Co. KG

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice:

0900 - 999 0000

klantenservice@999games.nl

Auteur: Steffen Bogen

Illustraties: Dennis Lohausen

3D-beeld: Andreas Resch

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden

Made in EU

