# Camel up 2.0

Bienvenido a la más loca carrera de camellos que podrías ver, donde puedes apostar por los camellos más favorables y hacerte rico. Pero los camellos se llevan unos a otros, por lo que vencer las probabilidades no es tan fácil como podrías pensarlo.

Tener buen sentido del tiempo es tan importante como leer la dinámica de la carrera. Sin embargo, para hacerlo más duro, dos nuevos contendientes han sido invitados a la carrera.

Desafortunadamente, estos camellos son tan locos que se dirigen en la dirección incorrecta. Y a pesar de que son descalificados de inmediato, siguen adelante...

¡Así que deja que la diversión comience!

## PREPARACIÓN

1. Coloque el **tablero de juego** en el medio de la mesa.
2. Ordena las **fichas de apuestas de etapa** por color (5 colores en total).
   Luego apila las 3 fichas de cada color de la siguiente manera:
   - Coloque los boletos de 2 libras en la parte inferior.
   - Coloque el boleto de 3 libras encima de entonces.
   - Coloque el boleto de 5 libras en la parte superior
3. Coloque los **5 boletos de la pirámide** como una pila en su espacio en el tablero de juego.
4. Ordena las **monedas de libra egipcia** por su valor y colócalas como reserva junto al tablero de juego.
   Esta reserva se llama "banco".
5. Dale a cada jugador **3 libras egipcias**, que coloca frente a él.
6. Dale a cada jugador las **5 cartas de finalización** de un personaje, así como la **ficha de espectador** del personaje.
   Devuelve las cartas de finalización y las fichas de espectador sobrantes a la caja. Cada jugador mantiene su mano de cinco cartas oculta a los otros jugadores y coloca su ficha de espectador frente a él.
   En juegos **menores a 6 jugadores**, deje las cartas de sociedades in la caja – no serán usadas.
   En juegos de **6 o más jugadores**, de a cada jugador su carta de sociedades, la cual se sitúa en frente de el con la cara de "disponible" hacia arriba. Retorne cualquier carta de sociedad sobrante a la caja.

Cómo se usan las cartas de sociedades está descrito al final de la sección "Reglas adicionales en juegos con 6 o más jugadores"

## COMPONENTES

- 1 Tablero con palmera en 3D
- 20 Tarjetas de Apuesta de Etapa
  - 4 de Cada Color
- 5 Fichas de Pirámide
- 80 Monedas
  - 50 de valor 1
  - 30 de Valor 5



- 40 Cartas de Apuesta
  - 5 de cada Personaje
- 8 Fichas de Espectador
  - 1 de cada personaje
- 8 Cartas de Socio
  - 1 de cada personaje
- 5 Camellos de madera (corredores)
- 2 Camellos de madera (camellos locos)
- 5 Dados de carrera
- 1 Dado gris
- 1 Marcador de Jugador Inicial
- 1 Pirámide para dados



7. Para determinar las posiciones iniciales de 5 camellos de carrera, tome los **5 dados de carrera** y tírelos juntos. Entonces coloque cada **camello de carrera** en la pista indicada por el dado
    - Cada camello de carreras cuyo dado correspondiente haya sacado un 1 se coloca en el espacio 1 de la pista.
    - Cada camello de carreras cuyo dado correspondiente haya sacado un 2 se coloca en el espacio 2.
    - Cada camello de carreras cuyo dado correspondiente haya sacado un 3 se coloca en el espacio 3.

    Finalmente, apile todos los camellos que ocupan el mismo espacio (en cualquier orden) y asegúrese que todos miren en dirección de las agujas del reloj (como la dirección en que se corre la carrera)
    Después, ponga los 5 dados de carrera dentro de la **pirámide** removiendo la tapa e introduciendo los dados a través del agujero.



8. Ahora, determine la posición de los dos camellos locos (negro y blanco), su cabeza mira en dirección opuesta (anti horaria).
    Para hacer esto lance el dado gris.
    Entonces tome cada uno de los dos camellos locos y colóquelo en la pista como indica el número que fue tirado:

    | 1 | = Espacio 16 | 2 | = Espacio 15 | 3 | = Espacio 14 |
    |---|---|---|---|---|---|

    Tire nuevamente el dado y coloque el segundo camello loco de la misma manera.
    Si está en el mismo espacio del primer camello loco, ponga el segundo camello arriba del primero.
    Asegúrese que las caras de los camellos vayan en sentido anti horario.
    Después, ponga el dado gris dentro de la pirámide, ponga la tapa y coloque la pirámide en el espacio correspondiente del tablero de juego.
9. Dale el marcador de jugador inicial de pierna al jugador más joven y **deja que comience la carrera**.



# GENERALIDADES

Estas generalidades describen lo básico e importante del juego. Las reglas detalladas pueden seguirse en la sección “Jugando el juego”

## Los camellos de Carrera

Los 5 camellos de carrera no pertenecen a ningún jugador. En su lugar cada jugador puede apostar a cualquiera de ellos a través de la carrera, adquiriendo fichas de apuesta y colocando cartas de finalización.
Los camellos de carrera se mueven en dirección de las **agujas del reloj** en la pista de carrera. Ellos se mueven cuando un jugador toma como acción, revelar un dado aleatorio de la pirámide: Entonces el camello del color revelado (color del dado) mueve tantos espacios adelante como el dado indica.

**Pirámide de Camellos**
Los camellos en el mismo espacio siempre forman una **pila**.
Si un camello que es parte de una **pila de movimiento**, lleva consigo todos los camellos que están encima de él. Los camellos debajo de él se quedan dónde están.

**Unidad de Camellos**
Como a veces se mueven montones de camellos individuales y, a veces, de camellos, usamos el término **unidad de camellos**.
Una unidad de camello consta de un solo camello o una pila de camellos.
Si una unidad Camellos termina su movimiento en un espacio donde hay otra unidad Camellos, salta encima de esa otra unidad.

## Los camellos locos

Los dos camellos locos (blanco y negro) mueven en sentido **anti horario** alrededor de la pista de carrera. Los jugadores no pueden apostarles. Sin embargo, los camellos locos, complican las apuestas por que los camellos de carrera se trepan en sus lomos, pudiendo ser llevados hacia atrás por ellos.
Un camello loco se mueve cuando el dado gris es revelado por la pirámide

## Las Etapas

La carrera comprende varias etapas. Una etapa finaliza cuando 5 de los 6 dados han sido revelados de la pirámide (un dado permanece en la pirámide).
Al final de cada etapa, una ronda de puntación de etapa ocurre, en la cual los jugadores reciben o pierden monedas de acuerdo a las fichas que hayan adquirido durante la etapa. Enseguida, una nueva etapa comienza retornando las fichas adquiridas al tablero y los dados revelados a la pirámide.
**IMPORTANTE:**
**Para todos los propósitos de ranking, un camello de carrera que está más arriba en la pila de camellos es siempre considerado delante de los que están debajo de él.**

## FINAL DEL JUEGO

El juego finaliza tan pronto como un camello cruce la línea final. Entonces otra ronda de puntación ocurre, así como una ronda de puntuación al final del juego para el camello ganador general y el camello perdedor general. **¡El jugador con más dinero gana el juego!**

### DINERO

- La moneda de este juego es la libra egipcia (de ahora en adelante también denominada LE).
- Debe almacenar su dinero públicamente frente a usted. Sin embargo, puede apilarlo de la forma que desee.
- Durante la carrera, ningún jugador está obligado a revelar su cantidad exacta de dinero.
- En cualquier momento durante el juego, puedes intercambiar dinero uno a uno con dinero del banco (por ejemplo, intercambiando cinco monedas de 1 libra por una moneda de 5 libras y así sucesivamente).
- Ningún jugador puede caer por debajo de 0 LE. Esto significa que cuando no tiene el dinero para pagar una apuesta perdida, no puede hacerlo.

## Jugando el juego

El jugador con el marcador de **Jugador inicial** de etapa comienza la primera etapa realizando exactamente 1 acción.
Luego, el jugador a su izquierda realiza 1 acción, luego el siguiente jugador y así sucesivamente.
Por lo tanto, el juego avanza continuamente en el sentido de las agujas del reloj.
Hay 4 acciones posibles. Cuando sea tu turno, debes elegir y realizar 1 de ellas.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. Toma la ficha de apuestas de etapa superior de cualquier pila. | 2. Coloque su ficha de espectador en la pista de carrera. | 3. Tome una ficha de pirámide y use la pirámide para mover un camello. | 4. Apueste al camello ganador o perdedor en general colocando una de sus cartas de finalización boca abajo en el espacio de apuestas apropiado. |

## 1. Tomando una ficha de Apuesta



Tome la ficha de apuestas de etapa superior de cualquier pila del tablero de juego y colóquela frente a usted. Al hacer esto, respalda al camello de ese color (lo que significa que espera que esté a la cabeza al final de la etapa).
No hay límite para la cantidad de fichas de apuestas de etapa que puede recolectar durante la etapa.
Incluso puede tener varios del mismo color

## 2. Coloque su ficha de espectador

Coloca tu ficha de espectador en un espacio **vacío** de la pista de carreras (que no tenga camellos ni ficha de espectador). Sin embargo, no puedes colocarlo en un espacio **adyacente** a un espacio que ya contiene una loseta de Espectador. Además, nunca puedes colocar tu ficha de Espectador en el espacio 1 de la pista de carreras.



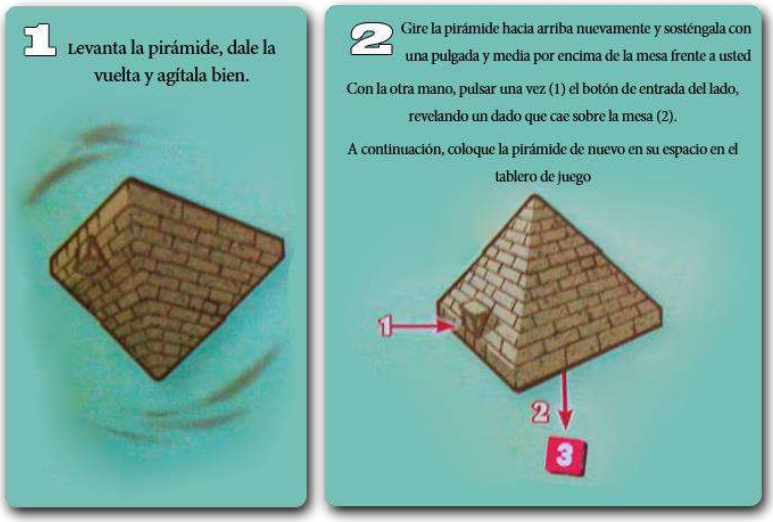

- Si tu ficha de espectador ya está en el tablero de Juego, puedes usar esta acción para moverla a un espacio **diferente** (siguiendo las mismas reglas).

Cuando colocas (o mueves) tu ficha de espectador, puedes colocarla con su lado Animador hacia arriba o con su lado abucheo hacia arriba. Dependiendo del lado, la loseta del desierto tendrá un efecto diferente en el movimiento de los camellos que se detengan en ella (ver más adelante para más detalles).

## 3. Tomar Una ficha de Pirámide



Toma la ficha de la pirámide superior de la pila del tablero de juego y colócala frente a ti.
Luego, toma inmediatamente la pirámide, agítala y revela uno de los dados.




Si revelas un dado de carrera, mueva el camello del color cuantos espacios adelante (horario) muestre el dado: 1, 2 o 3 espacios

**RECUERDE: Si se mueve un camello que es parte de una pila, este se lleva que están encima de él.**

Si se revela el dado gris, chequee que camello loco debe mover ahora:

- Si el dado muestra un número blanco, debe mover el camello blanco
- Si el dado muestra un número negro, debe mover el camello negro

**HAY 2 EXCEPCIONES IMPORTANTES A ESTA REGLA**

- Si **solo un** camello loco está cargando cualquiera de los camellos de carrera, se debe mover este camello sin importar el color del número del dado gris
- Si un camello loco está situado **directamente encima de otro** camello loco (sin camellos de carrera entre ellos), debes mover el de arriba.

Una vez que haya determinado qué camello loco mover, mueva tantos espacios hacia adelante (en sentido anti horario) como se muestra en el dado gris. (Nuevamente, si los camellos están sentados encima, lo lleva consigo).

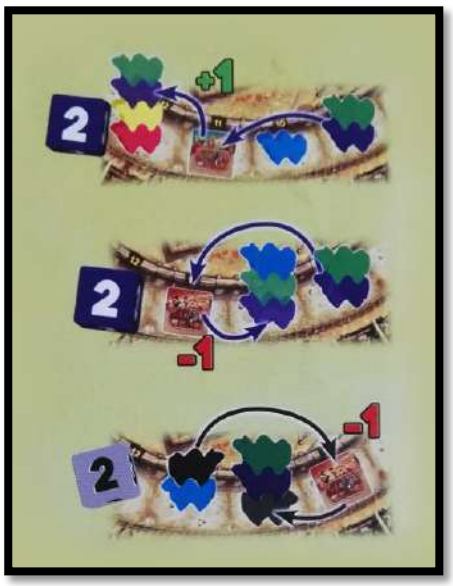
Podría una unidad e camellos finalizar su movimiento en un espacio con otra unidad de camellos, el salta encima de la otra unidad de camellos

Ejemplo:




El dado púrpura es revelado y muestra un 2. El camello púrpura mueve dos espacios hacia adelante, llevándose el camello verde. Ya que el camello amarillo está situado en el espacio en el cual finaliza el movimiento, púrpura y verde saltan arriba y se forma una nueva unidad de camellos

### Fichas de Espectadores




Si una unidad de Camello termina su movimiento en un espacio con una loseta de Espectadores, el propietario de esa loseta recibe inmediatamente **1 libra egipcia** del banco. Además (dependiendo de qué lado de la loseta esté hacia arriba) la unidad de Camello debe moverse inmediatamente 1 espacio adicional hacia adelante o 1 espacio hacia atrás:

Si la ficha tiene el lado de los **vítores** hacia arriba, la unidad de camello **avanza 1 casilla**. Si de ese modo aterriza en un espacio donde hay otra unidad de Camello, salta sobre esa unidad como de costumbre.

Si la loseta tiene su **lado abucheado** hacia arriba, la unidad de Camello **retrocede 1 casilla**. Sin embargo, si aterriza en un espacio donde hay otra unidad de Camello, se coloca **debajo** de esa unidad.

Si un camello loco aterriza en una loseta de espectador, su movimiento se ve influenciado de la misma manera, justo en dirección opuesta a los camellos de carrera.

**Nota: los camellos siempre mantienen su orientación: Entonces al correr, los camellos de carrera siguen mirando en el sentido de las agujas del reloj, los camellos locos en el sentido contrario a las agujas del reloj, incluso si van hacia atrás.**

Después de que una unidad de camellos aterriza en la loseta de espectador, la loseta aún permanece en su espacio (al menos hasta el final de la etapa o hasta que su propietario la mueva como acción).

Después de haber movido el camello apropiado, coloque el Dado en la carpa de dados libre en el centro de la pista de carreras. De esta manera, todos pueden realizar un seguimiento de los dados que ya están fuera de la pirámide.

Mantén la loseta piramidal adquirida frente a ti.



En la siguiente **ronda de puntuación de la etapa**, recibirás **1 libra egipcia** por cada ficha de pirámide que hayas adquirido durante la etapa.

## 4. Apueste por el ganador o perdedor general

Como su acción, puede apostar por el ganador general. Esto significa que respaldas en secreto al camello de carreras que crees que estará a la cabeza al final del juego. Para hacer esto, elija en secreto 1 de sus cartas de llegada (del color del camello que cree que ganará) y colóquela boca abajo en el **espacio de apuestas para el ganador general**.

En su lugar, puede apostar por el perdedor general (respaldando al camello de carreras que cree que será el último en la pista de carreras al final del juego) eligiendo en secreto 1 de sus cartas finales y colocándola boca abajo en el **espacio de apuestas para el perdedor general**.

• Si ya hay cartas en el espacio de apuestas elegido, simplemente coloque las suyas encima.

• Una vez colocada, una carta debe permanecer donde está, incluso si luego se da cuenta de que ha respaldado el Camello equivocado. Sin embargo, siempre que tenga cartas en la mano, siempre puede elegir como acción colocar 1 de ellas en cualquiera de los espacios de apuestas.

## FINAL DE ETAPA

Cuando un jugador toma la última ficha de pirámide del tablero de juego, primero revela el último dado de la pirámide y mueve el camello respectivo como de costumbre. Luego, antes de que el siguiente jugador tome su turno, ocurre una **ronda de puntuación de Etapa** para todos los jugadores:

Empiece dando el marcador de Jugador inicial de la etapa a la izquierda de quién tomó el último boleto de pirámide (para que se recuerde quién comenzará la siguiente etapa).

Luego, verifique qué **camello de carreras** está en cabeza (en el espacio más alejado de la pista de carreras, en el sentido de las agujas del reloj). Si hay una pila de camellos a la cabeza, el camello principal es el que está en la parte superior de la pila.

**Recuerda: los camellos locos son completamente ignorados para el ranking**

Ahora, cada jugador gana o pierde libras egipcias según las fichas frente a él, sumando su total y luego tomándolo (o pagándolo) al banco en consecuencia.



Por cada ficha de apuestas de etapa del **camello de carreras líder**, el jugador gana el número de libras egipcias impresas en grande en la ficha: 5, 3 o 2.

Por cada ficha de apuestas de etapa del camello en segundo lugar, se gana 1 LE.

Por cada ficha de apuesta de etapa de cualquier otro camello, el jugador pierde 1 LE.



Por cada pieza de pirámide, el jugador gana 1 LE.



## FINAL DEL JUEGO

Tan pronto como una unidad de Camellos cruza la **línea de meta**, la carrera termina **inmediatamente** (incluso si un camello loco cruza la línea de meta en sentido anti horario).

Ahora, realiza la ronda de puntuación de etapa por última vez. (Como se describe pág. anterior).

A continuación, se produce el final de la ronda de puntuación del juego para el camello ganador general y el camello perdedor general. Para esto, primero preste atención a la baraja de cartas boca abajo en el **espacio de apuestas para el ganador general**. Recuerde que en esta baraja, la carta de abajo fue la primera carta colocada, la carta de arriba la última. Ponga todo el mazo boca arriba, de modo que ahora la carta colocada primero esté boca arriba en la parte superior, mientras que la última carta colocada está abajo.

Ahora los jugadores ganan o pierden dinero según las cartas que hayan colocado en ese mazo. Empiece en la parte superior y revise la carta de la baraja boca arriba por carta, otorgando dinero al propietario de cada carta que muestre el camello ganador real:

- El jugador (si lo hay) que colocó la primera carta que muestra al ganador real de la carrera recibe 8 libras egipcias del banco.
- El jugador (si lo hay) que colocó la segunda carta que muestra el ganador recibe 5 EP, el tercer jugador 3 EP, el cuarto jugador 2 EP, todos los demás 1 EP.
- Nota: esto solo se aplica a las tarjetas que muestran al ganador real. Por cada carta del mazo que muestre cualquier camello que no sea el ganador, el propietario de esa carta debe pagar 1 EP al banco.

Después de revisar el mazo del ganador general, revise el mazo de cartas del **perdedor general** de la misma manera. El perdedor general, por supuesto, es el camello menos avanzado (en el caso de una pila, es el camello en la parte inferior de la pila).

Después de la ronda de puntuación del juego, todos los jugadores cuentan su dinero. El jugador que coleccionó más Libras egipcias gana el juego. En caso de empate la victoria es compartida




**NOTA: En el raro caso de que un camello loco cargue cualquier camello de carrera y cruce la línea final en la dirección anti horaria, estos camellos cuentan como los camellos menos avanzados**

## REGLAS ADICIONALES EN JUEGOS CON 6 O MÁS JUGADORES

En juegos de 6 o más jugadores, cada jugador también tiene una carta de sociedad en frente de él. En su turno, un jugador puede ahora escoger desarrollar una 5ta acción llamada "Entrar en una sociedad de apuestas"

**Entrar en una sociedad de apuestas**

Escoja otro jugador que también tenga la carta de sociedad con el lado disponible boca arriba en frente de él. Toma su carta de sociedad y colócala boca arriba en frente de ti. Entonces dale al otro jugador tu propia carta de sociedad, el otro jugador coloca la carta enfrente de él boca arriba. Él no puede rechazar esta carta contigo. Ahora, por el resto de la etapa, tú y ese jugador son socios de apuestas.

Al final de cada etapa, en la ronda de puntuación de la etapa, cada jugador que tenga un socio de apuestas puede elegir un boleto que pertenezca a su socio (boleto de apuestas o boleto piramidal) y agregar su recompensa a las recompensas de todos sus propios boletos (es decir, ambos socios obtienen las recompensas de todos sus propios boletos más 1 recompensa que copian de su socio). Sin embargo, un jugador no está obligado a agregar la recompensa de uno de los boletos de su compañero a los suyos (por ejemplo, si su compañero solo tenía boletos negativos). Una vez completada la ronda de puntuación de la pierna, devuelva todas las tarjetas de socios a sus propietarios con el lado "disponible" boca arriba