

CAMEL CUP CARDS

یک بازی کارتی، طراحی شده توسط Steffen Bogen برای 2 تا 6 نفر و 8 سال به بالا

یک مسابقه، برای شترها که شما بر اساس حس قلبی تان روی آنها شرط بندی می کنید. اگر شما بردگیم کامل آپ را بشناسید، خیلی چیزها را در مورد این بازی می دانید، ولی مطمئن باشید با قوانین این بازی تجربیات جدید و متفاوتی را کسب خواهید کرد. اما اگر شما قبلاً هرگز کامل آپ بازی نکرده اید، این بازی کارتی، شما را وارد دنیای بامزه و مهیج رقابت شترها خواهد کرد.

محتویات

۵ شتر

هر کدام به یک رنگ



۱ روباه



۱ کارت روباه



۱ درخت نخل



۱ کارت نخل



۳۰ کارت مسابقه

- ۶ تا برای هر رنگ شتر
- ۵ عدد بات علامت ۱+
- ۱ عدد با علامت ۲+



۵ کارت آماده سازی مراحل

۱ کارت برای هر تعداد از بازیکنان (۶ تا ۲)



۱۲ کارت مسیر مسابقه

روی هر کدام از این کارت های مسیر مسابقه ۲ جایگاه مشخص شده است، جایگاه ۱ و ۲، جایگاه ۳ و ۴ و الی آخر.



۱ کارت شروع



۱ کارت پایان



۶ کارت پول اولیه

روی کارت: ارزش ۴ تا ۱ پوند
پشت کارت: ارزش ۵ تا ۸ پوند



۱۸ کارت پول ۹ و ۱۰

روی کارت: ارزش ۹ پوند
پشت کارت: ارزش ۱۰ پوند



۲۰ کارت شرط بندی روی برنده

- ۴ عدد برای هر رنگ شتر
- ۲ عدد کارت با ارزش ۲ پوند
- ۱ عدد کارت با ارزش ۳ پوند
- ۱ عدد کارت با ارزش ۵ پوند



۵ کارت شرط بندی میانه

۱ عدد به ازای هر رنگ



۵ کارت شرط بندی برنده نهایی

۱ عدد به ازای هر رنگ



۵ کارت شرط بندی بازنده نهایی

۱ عدد به ازای هر رنگ



پرسی اجمالی

مانند بازی کامل آپ، ۵ شتر در مسابقه های شرکت می کنند که شامل چند مرحله است. اگرچه شترها متعلق به هیچ بازیکنی نیستند. به جای آن، هدف، برای هر بازیکن بدست آوردن پول بیشتر با شرط بندی بر روی مسابقه شترها در طول مسابقه است. شما می توانید بر روی برنده و شتر میانه در هر مرحله شرط بندی کنید، همچنین می توانید بر روی برنده و بازنده نهایی مسابقه نیز شرط بندی کنید.

برخلاف بردگیم کامل آپ، حرکت شترها بوسیله ای کارت های مسابقه که به تدریج توسط بازیکنان آشکار می شود، انجام می شود. این کارت های مسابقه در ابتدای هر مرحله مشخص شده و بازیکنان تا تمام شدن کارت های مسابقه ای که در دست دارند، حرکت شترها را تعیین می کنند. سپس مرحله پرداخت و یا گرفتن پول بر اساس صحت یا عدم صحت شرط بندی ها انجام می گردد. به این ترتیب بازی معمولاً بین ۲ تا ۴ مرحله ادامه پیدا می کند، تا در نهایت اولین شتر از خط پایان عبور نماید. سپس مرحله ای پرداخت نهایی انجام می شود و بازیکنی که بیشترین پول را داشته باشد، برنده نهایی بازی خواهد بود.

چیدمان اولیه

۱. بر اساس تعداد بازیکنان، یکی از کارت های آماده سازی مراحل را انتخاب کنید و باقیمانده کارت های آماده سازی را به جعبه بازی برگردانید.

۲. یک مسیر مسابقه را با استفاده از رویه ای کارت های مسیر بر روی میز تشکیل دهید، در ابتدای مسیر، کارت شروع را قرار دهید سپس از کارت مسیر ۱ و ۲ و به همین ترتیب ادامه دهید.



استفاده از کارت های مسیر را تا عددی ادامه دهید که در گوشه پایین سمت چپ کارت آماده سازی مراحل نشان داده شده است. سپس کارت پایان را در انتهای مسیر قرار دهید. کارت های باقیمانده را به جعبه بازی بازگردانید.



توجه: برای استفاده بهتر از فضای میز می توانید چیدمان بازی را با پیچ و خم و یا منحنی بچینید. همانطوری که در شکل سمت چپ مشخص شده است.

۳. در بالای کارت‌های مسیر که چیده شده‌اند، ۵ کارت شرط بندی برنده نهایی و همچنین ۵ کارت شرط بندی بازنده نهایی قرار دهید.



۴. ۵ شتر را در کنار هم و بر روی کارت شروع قرار دهید.

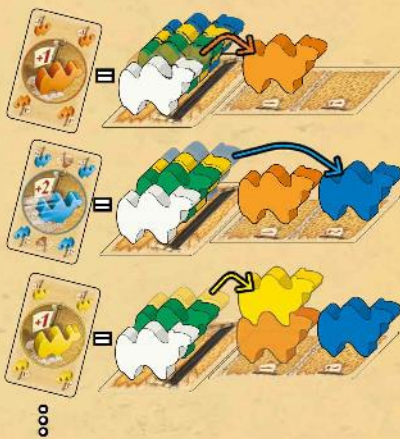
۵. کارت‌های پول ۹/۱۰ را در کنار کارت‌های مسیر به عنوان ذخیره قرار دهید.



۶. به هر بازیکن یک کارت پول اولیه داده شود، طوری که عدد ۳ آن رو به بالا باشد، به این معنی که همه بازیکنان با سرمایه اولیه ۳ پوند آغازگر بازی هستند. کارت‌های پول اولیه اضافی را به جعبه بازگردانید.

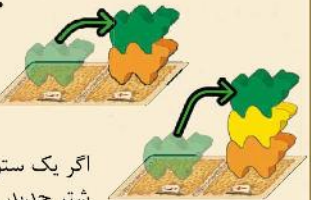


۷. ۳۰ کارت مسابقه را بر می‌زنیم و همه آنها را به پشت در کنار کارت‌های مسیر قرار می‌دهیم و شروع به رو کردن آن کارت‌ها می‌کنیم تا جایگاه اولیه شترها در بازی مشخص شوند:



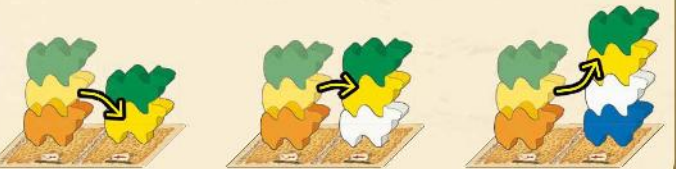
برای حرکت شترها قوانین زیر را به خاطر بسپارید:

• اگر یک شتر در پایان حرکتش بر روی جایگاهی قرارگیرد که شتر دیگری در آن جایگاه بوده است، شتر جدید بر روی شتر موجود در آن جایگاه بصورت یک ستون قرار می‌گیرد.



اگر یک ستون از شترها در آن جایگاه قرار گرفته باشند، شتر جدید روی ستون شترها می‌پرد.

• اگر شتری که جز یک ستون از شترها است، بخواهد حرکت کند، تمام شترهای روی خودش را نیز جابه‌جا خواهد نمود تا جایی که ستون شترها در بازی مشخص کرده فرود بیایند (فرقی نمی‌کند که جایگاه فرود ستون شترها خالی باشد یا یک شتر و یا یک ستون از شترها در آن جایگاه قرار گرفته باشند).



چیدمان شروع یک مرحله

۱. ۲۰ کارت شرط بندی روی برنده را بر اساس رنگ شترها مرتب می‌کنیم و ۴ کارت هم رنگ را بصورت یک ستون بر روی هم به این ترتیب قرار می‌دهیم: هر دو کارت‌های با ارزش ۲ پوند را روی هم قرار دهید، سپس کارت با ارزش ۳ پوند و در نهایت، کارت با ارزش ۵ پوند را روی ستون کارت‌های قبلی قرار دهید.



سپس، این ۵ ستون را در کنار هم و در زیر کارت‌های مسیر قرار دهید.

۲. در زیر هر رنگ از ستون کارت‌های شرط بندی روی برنده، کارت هم رنگ شرط بندی میانه آن ستون را قرار دهید.

۳. کارت‌های روباه و نخل را در کنار کارت‌های مسیر قرار داده و روباه و نخل را نیز بر روی کارت‌های مربوطه قرار دهید.



۴. تمام ۳۰ کارت مسابقه را بر بزنید. سپس بر اساس کارت آماده سازی مراحل، دسته کارت‌های مسابقه را ایجاد کنید (که در پایان پروسه، شامل ۱۰ یا ۱۲ کارت خواهد بود).



۱. به هر بازیکن، تعداد بنفش رنگ مشخص شده از کارت‌های مسابقه، به سمت پشت کارت‌ها بدهید. (کارت‌های باقیمانده به ستون کارت‌ها بازگردانده شود). سپس هر بازیکن از کارت‌های دستش به تعداد عدد خاکستری رنگ از دستش خارج کرده و به پشت به ستون کارت‌های بازگردانده شده اضافه می‌کند. (در حالت ۴ نفره، کارت روبرو، به هر بازیکن، ۷ کارت مسابقه داده می‌شود، یعنی ۲۸ کارت تقسیم شده و ۲ کارت باقی می‌ماند، آن ۲ کارت جدا شده و ستون کارت‌های بازگردانده را تشکیل می‌دهد، سپس از بین ۷ کارت دستش ۳ کارت را انتخاب کرده و به ستون کارت‌های بازگردانده اضافه می‌کند، اکنون هر بازیکن ۴ کارت در دست دارد).

۲. از کارت‌های باقیمانده در دستش به تعداد عدد قرمز رنگ، هر بازیکن طبق عدد سبز از کارت‌هایش برمی‌دارد و آن کارت را به سمت پشت کارت، به ستون دسته کارت‌های مسابقه اضافه می‌کند. (در حالت ۴ نفره، ۲ کارت را جدا کرده و به دسته کارت‌های مسابقه اضافه می‌کنیم، اکنون هر بازیکن ۲۲ کارت در دست دارد و تعداد دسته کارت‌های مسابقه ۸ عدد است)

۳. در بازی‌های بیشتر از ۲ نفر، هر بازیکن اکنون ۲ کارت دارد (تعداد عدد نارنجی). از این ۲ کارت، هر بازیکن ۱ کارت هوشمند انتخاب می‌کند (تعداد عدد آبی) که آن کارت را به پشت جلوی خودش قرار می‌دهد، وقتی که همه بازیکنان این کار را انجام دادند، همه بازیکنان کارت‌های هوشمند خود را طوری که تمام بازیکنان بتوانند آن را ببینند، رو می‌کنند. سعی کنید این کارت‌ها را به خاطر بسپارید. سپس همه کارت‌های هوشمند جمع می‌شوند و تمام آنها به پشت به دسته کارت‌های مسابقه اضافه می‌شوند. در نهایت، تمام کارت‌های دسته کارت‌ها بر زده می‌شود و در کنار مسیر مسابقه به پشت قرار می‌گیرند.

مهم: قبل از شروع یک مرحله، همیشه بررسی کنید که اگر یک فاصله کامل جای خالی بین شتر یا شترهای جلویی و آخرین شتر یا شترها است، در این صورت طوفان شن فعال می‌شود. یعنی شما باید آن کارت‌های مسیر خالی را قبل از شروع مرحله جدید به پشت برگردانید. در این حالت ۲ جایگاه موجود در این کارت مسیر به ۱ جایگاه تبدیل می‌شود که مانند دیگر جایگاه‌ها عمل خواهد کرد)

- هیچ وقت کارت قبل از کارت پایان را برنگردانید.
- kartی که تبدیل به طوفان شن شده است، تا پایان بازی به همان صورت باقی خواهد ماند.



بازی کردن یک مرحله

بازیکنی که کمترین پول را دارد مرحله جدید بازی را آغاز خواهد کرد، در حالت تساوی بازیکن جوانتر آن مرحله را شروع می‌کند. (در اولین مرحله، که تمام بازیکنان ۳ پوند سرمایه دارند، شروع کننده بازی جوانترین بازیکن خواهد بود.)

بازیکنان به جهت حرکت عقربه‌های ساعت بازی می‌کنند.

هنگامی که نوبت شماست، باید به درستی یک حرکت در مسیر مسابقه انجام دهید، به علاوه، شما می‌توانید به درستی یک شرط بندی کنید، شما

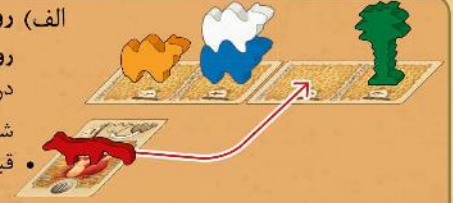
می‌توانید قبل یا بعد از حرکت در مسیر مسابقه شرط بندی کنید.

الف) روباه یا درخت نخل را بر روی مسیر مسابقه قرار دهید

روباه یا درخت نخل را از روی کارت‌شان برداشته و بر روی یکی از خانه‌های خالی مسیر مسابقه قرار دهید. در مورد روباه یا درخت نخل، کارت‌های آنها را هم جلوی روی خودتان قرار دهید.

شما فقط موقعی می‌توانید از این حرکت استفاده کنید که قطعات مربوطه بر روی کارت‌های مخصوص‌شان قرار داشته باشد (اگر از قبل روی مسیر مسابقه قرار داشته باشند، نمی‌توان از آنها استفاده کرد).

• شما نمی‌توانید یکی یا هر دوی این قطعات را در کارت پایان یا جایی بین کارت شروع و آخرین شتر قرار دهید.



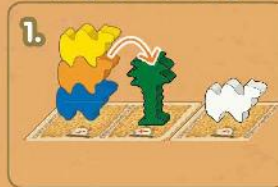
ب) آشکار کردن کارت رویی از ستون کارت‌ها

یک کارت از دسته کارت‌های مسابقه بردارید و به رو در کنار دسته کارت‌ها قرار دهید و یک ستون کارت‌های آشکار شده تشکیل دهید.

سپس رنگ شتر نشان داده شده در کارت را به اندازه‌ای که در کارت گفته شده (یا +۱ یا +۲). برای حرکت درست کردن توسط شترها به قوانین گفته شده در باکس سفید مراجعه فرمایید. قوانین اضافی زیر نیز اعمال می‌شود:



اگر یک شتر یا یک ستون شتر به جایگاهی برسند که درخت نخل در آن قرار دارد، شتر یا شترها باید یک جایگاه جلوتر روند. اگر شتر یا ستون شترها بر جایگاهی فرود بیایند که شتر یا ستون دیگری وجود دارد، طبق معمول شترها روی هم ستون تشکیل می‌دهند. سپس بلافاصله درخت نخل را از مسیر مسابقه برداشته و بر روی کارت مخصوصش قرار می‌دهیم.



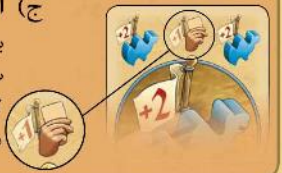
اگر یک شتر یا یک ستون شتر به جایگاهی برسند که روباه در آن قرار دارد، شتر یا شترها باید یک جایگاه به عقب برگردند. اگر شتر یا ستون شترها بر جایگاهی فرود بیایند که شتر یا ستون دیگری وجود دارد، شترها باز گردانده شده به زیر شترهایی می‌روند که در جایگاه قبلی وجود داشته‌اند منتقل می‌شوند. برخلاف حالت معمول. سپس بلافاصله روباه را از مسیر مسابقه برداشته و بر روی کارت مخصوصش قرار می‌دهیم.



ج) از دست خود کارت مسابقه را بازی کنید

به جای آشکار ساختن یک کارت از دسته کارت‌های مسابقه، شما می‌توانید از کارت‌های دستتان بازی کنید و شترها را حرکت دهید. سپس کارت را در ستون کارت‌های بازی شده قرار دهید.

توجه: اگر شما کارت +۲ را از دست خود بازی کنید، تنها می‌توانید ۱ خانه به جلو بروید. (اگر می‌خواهید از تمام قدرت کارت +۲ استفاده کنید باید آنرا در حین برپایی مراحل در بین ستون کارت‌های بازی قرار دهید.)



شرط بندی

الف) برداشتن یک کارت شرط بندی مراحل موجود

یکی از کارت‌های شرط بندی مرحله‌ای را که هنوز توسط سایر بازیکنان انتخاب نشده است (برنده یا میانی) را بردارید و در جلوی خود قرار دهید. (اگر شما می‌خواهید روی برنده یک مرحله شرط ببندید، بالاترین کارت موجود در ستون را بردارید.)
• هیچ محدودیتی در شرط بندی روی یک رنگ شتر برای بازیکنان وجود ندارد.



ب) برداشتن یک کارت شرط بندی نهایی موجود

از بالای مسیر مسابقه یک کارت شرط بندی نهایی را انتخاب نمایید و آنرا جلوی خود قرار دهید.

اگر شما یک کارت برنده نهایی را بر می‌دارید شما امیدوار هستید که رنگ شتری را برداشته‌اید در انتهای بازی برنده نهایی خواهد بود و برعکس اگر کارت شتری را به عنوان بازنده نهایی انتخاب می‌کنید، امیدوار هستید که این شتر نگویند بخت در انتهای بازی بازنده نهایی شود.



توجه: در یک زمان یک بازیکن تنها می‌تواند بر روی یک برنده یا بازنده نهایی یک شتر شرط بندی نماید، یعنی اگر نظرش در مورد برنده یا بازنده نهایی عوض شود، کارت شرط بندی نهایی قبلی اش را باز می‌گرداند و کاردی جدید را انتخاب می‌کند.

پایان یک مرحله

هنگامی که هر یک از بازیکنان آخرین کارت از دسته کارت‌های مسابقه را آشکار کنند، کار مورد نظر روی شترها مطابق معمول انجام می‌شود. سپس یک مرحله به پایان می‌رسد. این بدان معنی است که اگر بازیکن در حال بازی شرط بندی اختیاری را قبل از آشکار کردن آخرین کارت انجام نداده است، دیگر پس از آن اجازه چنین کاری را نخواهد داشت. تمام کارت‌های مسابقه در دستان بازیکنان که بازی نشده‌اند به ستون کارت‌های بازی شده منتقل شده و دیگر کارایی ندارند.

اکنون موقع حساب و کتاب است، یعنی ببینیم به هر بازیکن چقدر پول بدهیم یا از او چقدر پول بگیریم، برای محاسبه درآمدها، تمام درآمد حاصل از شرط بندی مراحل روی شترها را که جلوبتان است را جمع کنید (اما فعلا روی کارت‌های شرط بندی برنده و بازنده نهایی حسابی نکنید، البته در صورتی که بازی تمام نشده باشد).

قوانین محاسبه کارت‌های شرط بندی مراحل:



- اگر رنگ شتر نشان داده شده در کارت شرط بندی از شترهای دیگر جلوتر باشد به اندازه عدد نشان داده شده در کارت، پول دریافت خواهید کرد. (۲،۳ و یا ۵)
- اگر شتر در مقام دو در کورس رقابت باشد، شما یک پوند دریافت خواهید کرد.
- اگر شتر مورد نظر سوم، چهارم یا پنجم باشد، یک پوند از دست خواهید داد.

قوانین محاسبه کارت‌های شرط بندی میانی:



- اگر رنگ شتر نشان داده شده در کارت شرط بندی در مکان سوم باشد، شما ۲ پوند دریافت خواهید کرد.
 - اگر شتر در مقام دوم یا چهارم باشد، یک پوند دریافت خواهید کرد.
 - اگر شتر در مقام اول و یا پنجم باشد، یک پوند از دست خواهید داد.
- به علاوه داشتن کارت‌های درخت نخل و روباه نیز می‌تواند از دارایی شما بکاهد:
- به ازای داشتن کارت روباه و یا کارت نخل یک پوند از دست خواهید داد.



توجه: در تمام طول مسابقه در مورد ستون شترها هر جا صحبت از برنده است، منظور شتری است که روی ستون شترها قرار گرفته است و بالاترین شتر ستون شترهاست.

مثال برای حساب و کتاب کردن یک مرحله: شتر زرد در جلوترین شتر است، سفید دوم، آبی سوم و همینطور الی آخر.

نیم کارت‌های زیر را دارد، که در نهایت ۷ پوند به دست خواهد آورد.



بسته به مبالغی که از بازی دریافت می‌کنید، پول‌های خود را تنظیم کنید، مثلا برای مبلغ بین ۹ تا ۱۸ از دو کارت ۹/۱۰ استفاده نمایید....

مانند مثال زیر:



توجه: شما هیچگاه نمی‌توانید کمتر از یک پوند داشته باشید.

بعد از اینکه حساب و کتاب انجام شد و بازیکنان پول‌های خود را منظم کردند، مرحله بعد آغاز می‌شود، بدین ترتیب که تمام کارت‌های جلوی بازیکنان به جاهایش اصلی شان باز می‌گردند (به جز کارت‌های شرط بندی نهایی و کارت پول‌ها). سپس مانند قوانینی که در کارت چیدمان اولیه گفته شده است، دوباره مرحله جدید را شروع کنید.

مهم: اگر در آستانه شروع یک مرحله متوجه شدید که فاصله شتر صدر نشین و خط پایان کمتر از ۳ جایگاه است، شما باید مسیر مسابقه را گسترش دهید. به این صورت که بین کارت انتهایی مسیر مسابقه و کارت پایان کارت مسیر اضافه کنیم، طوری که دقیقا ۳ جایگاه در بینشان خالی باشد. در صورت لزوم از کارت‌های اضافه مسیر که در جعبه بازی گذاشته بودی، استفاده شود.

پایان بازی

به محض اینکه یک شتر و یا یک ستون از شترها از خط پایان عبور کنند، مسابقه به پایان خواهد رسید (ولی حرکت شرط بندی کماکان مجاز است).

حالا حساب و کتاب نهایی انجام می‌شود، ابتدا تبادل مالی مربوط به مرحله اخیر مطابق توضیحات بالا انجام می‌شود (شامل کسر پول به ازای داشتن کارت روباه و درخت نخل). سپس تبادل مالی مربوط به شرط بندی روی برنده و یا بازنده نهایی انجام می‌گیرد و تنظیمات پول‌ها انجام می‌پذیرد.

قوانین محاسبه کارت‌های شرط بندی برنده نهایی:



- اگر رنگ شتر نشان داده شده در کارت برنده نهایی اول شده باشد، شما ۷ پوند دریافت خواهید کرد.
- اگر جایگاه شتر دوم باشد، ۳ پوند دریافت خواهید کرد.
- اگر جایگاه شتر سوم، چهارم و یا پنجم باشد یک پوند از دست خواهید داد.

قوانین محاسبه کارت‌های شرط بندی بازنده نهایی:



- اگر رنگ شتر نشان داده شده در کارت بازنده نهایی (پنجم) شده باشد، شما ۷ پوند دریافت خواهید کرد.
- اگر جایگاه شتر چهارم باشد، ۳ پوند دریافت خواهید کرد.
- اگر جایگاه شتر سوم، دوم و یا اول باشد یک پوند از دست خواهید داد.

سپس بازی تمام می‌شود و بازیکنی که بیشترین پول را داراست برنده نهایی بازی خواهد بود. در حالت تساوی، پیروزی تقسیم می‌شود.

نکات عمومی:

- اگر کارت‌های پول تمام شدند، از وسایل دیگر برای جایگزینی پول استفاده کنید.
- شما تنها از کارت‌های شرط بندی می‌توانید استفاده کنید که در اطراف صفحه بازی هستند و از کارت‌هایی که دیگر بازیکنان برای شرط بندی جلوی خودشان قرار داده‌اند، نمی‌توانید استفاده کنید.
- به شما اجازه داده می‌شود که در هر زمان، مابین کارت های بازی آشکار شده را ببینید تا متوجه شوید چه کارت‌هایی آشکار شده‌اند. ولی به شما اجازه داده نمی‌شود که ستون کارت‌های بازی شده و یا دست کارت‌های بازی نشده را ببینید.
- روباه و درخت نخل تا موقعی می‌توانند در مسیر مسابقه باشند که یک ستون یا یک شتر روی جایگاه آنها فرود می‌آیند و سپس دوباره به روی کارت‌هایشان منتقل شده تا بازیکنی از آنها استفاده کند.
- در هنگام حساب و کتاب شترهایی که در خانه شروع هستند، به عنوان نفر پنجم محسوب می‌گردند.



طراح: Steffen bogen | گرافیسیت: Dennis Lohausen



مترجم: هانی فتوت | تنظیم راهنمای فارسی: مجید علی‌نژاد
سرزمین ذهن زیبا بزرگترین ارائه کننده بازی‌های فکری و بردگیم‌های روز دنیا
برای دانلود راهنمای بازی ها به سایت و تلگرام ما مراجعه فرمائید. اخبار ما را در اینستاگرام ما دنبال کنید.
LBMiND.COM @LBMiND www.LBMiND.com @LBMiND

