Przebiegłe Wielbłądy
Superpuchar

Rozpędzone wielbłądy w drodze po superpuchar!

Będzie jeszcze szybciej i jeszcze bardziej przebiegle! Przygotujcie się na ogromne emocje!

Sława wyścigu ściągnęła do Egiptu ***paparazzich****! Podobno wielbłądy biegną tak szybko, że nie da się im zrobić dobrego zdjęcia! Ktoś spróbuje?*

Tymczasem w loży zasiadacie już jako prawdziwi ***koneserzy****. Spróbujecie przewidzieć dokładną kolejność wielbłądów na trasie! Od teraz obstawiacie też z* ***handicapem*** *i możecie dać wielbłądom prawdziwy* ***zastrzyk adrenaliny****. Będziecie zawierać* ***sojusze*** *z innymi gośćmi szejka. To oznacza jeszcze więcej nagród!*

WPROWADZENIE

4 dodatki do *Przebiegłych Wielbłądów*!
Możecie je łączyć w dowolny sposób z podstawową grą, ale nie możecie grać bez niej.

Dodatek 1: Handicap i zastrzyk adrenaliny, który zawiera dłuższy tor wyścigu i dodatkowe kostki, sprawi, że gra będzie jeszcze bardziej ekscytująca. Od teraz wielbłądy będą mogły poruszać się dwukrotnie w każdym etapie gry! A dodatkowa akcja (*strony 3 – 4*) tylko podkręci te emocje.

Dodatek 2: Paparazzi! wprowadza do gry fotografa i nagradza graczy, którzy będą umieli dokładnie przewidzieć, gdzie zatrzyma się jak największa wieża wielbłądów (*strona 5*).

Dodatek 3: Koneserzy sprawia, że typowanie staje się jeszcze bardziej taktyczne (*strona 6*).

Dodatek 4: Sojusznicy wprowadza do gry sojusze, które pozwalają graczom na bardziej otwartą współpracę w rozgrywkach od 6 osób wzwyż (*strona 7*).

Na stronie 8 znajdziecie podsumowanie wszystkich dostępnych akcji w turze gracza.

Niniejsze rozszerzenie posiada również pełen zestaw komponentów dla 2 dodatkowych graczy, co pozwala na grę w *Przebiegłe wielbłądy* nawet 10 osobom.

Rozgrywka w 9 lub 10 osób

Jeżeli gracie w takim składzie, powinniście dołączyć do podstawowej wersji gry **wszystkie 4 dodatki** z tego rozszerzenia.

ELEMENTY GRY

1 rozszerzenie planszy do gry

Przód rozszerzenia planszy do gry jest potrzebny jedynie w grach z **dodatkiem 1** (*patrz następna strona*). W pozostałych grach możecie użyć tyłu tej planszy do przechowywania elementów gry z dodatku 2 i/lub dodatku 3.

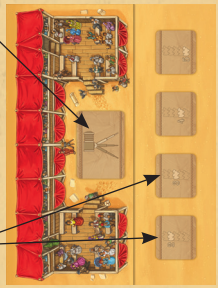
Przód planszy

Miejsce na kafelek fotografa

Miejsce na platformę widokową

Kratery

Miejsce na kafelki typowania kolejności



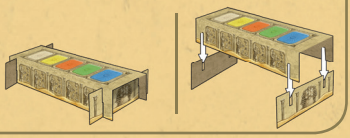
Tył planszy

5 dodatkowych kostek

Każda dodatkowa kostka odpowiada kolorem dokładnie 1 wielbłądowi. Na każdej z nich widnieją **trzykrotnie** cyfry 1 i 2. Są one **szare**, aby odróżniały się od cyfr na kostkach z podstawowej wersji gry.

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wyciśnijcie z wypraski wszystkie elementy i złóżcie platformę widokową i aparat fotograficzny zgodnie z poniższymi rysunkami.

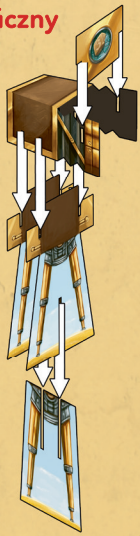
1 platforma widokowa



1 aparat fotograficzny

Aparat posiada 2 dwustronne obiektywy.

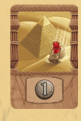
Użyjcie tego, który podoba się Wam najbardziej.



22 dodatkowe monety

Dodajcie je do monet z podstawowej wersji gry.

1 dodatkowy kafelek piramidy



5 dodatkowych kafelków typowania

(1 dodatkowy kafelek z 2 monetami dla każdego wielbłąda)

4 kafelki typowania kolejności

1 kafelek fotografa

2 kafelki pustyni

(1 dla każdego nowego gracza)

10 kart typowania
(5 dla każdego nowego gracza)

10 kart sojuszu
(1 dla każdego gracza)

strona dostępności

strona sojuszu

DODATKI

Dodatek 1: Handicap i zastrzyk adrenaliny

Potrzebne elementy
- rozszerzenie planszy do gry
- 5 dodatkowych kostek
- 5 dodatkowych kafelków typowania
- platforma widokowa
- 1 dodatkowy kafelek piramidy

Przygotowanie gry

Rozłóżcie podstawową wersję gry. Teraz przygotujcie dodatek 1 w następujący sposób:

1. Złóżcie **rozszerzenie planszy do gry** i połóżcie je przednią stroną przy planszy z torem wyścigu z podstawowej wersji gry. Teraz przesuńcie planszę z rozszerzenia na planszę z podstawowej wersji gry tak, aby zakryła ona pola od 7 do 11 na planszy z podstawowej wersji gry. To sprawi, że tor wyścigu wydłuży się o 4 pola.

2. Połóżcie **platformę widokową** na miejscu wskazanym przez rysunek. Następnie umieśćcie na niej **5 dodatkowych kostek** na polach w odpowiadających im kolorach.
3. Dodajcie dodatkowy **kafelek piramidy** do stosu tych kafelków znajdujących się na planszy z podstawowej wersji gry. Powstanie stos z 6 kafelkami piramidy.
4. Połóżcie **5 dodatkowych kafelków typowania** na spodzie odpowiednich stosów na planszy z podstawowej wersji gry. W każdym stosie będą teraz 4 kafelki w następującej kolejności – od góry do dołu: 5-monetowy > 3-monetowy > 2-monetowy > 2-monetowy.
5. Po ustaleniu pozycji startowych wielbłądów wrzućcie do piramidy dodatkową kostkę wielbłąda, który znajduje się na **ostatnim miejscu** (w piramidzie będzie teraz 6 kostek).

Zasady

Rozgrywka przebiega normalnie. Gdy z piramidy, po wykonaniu akcji *weź 1 kafelek piramidy*, wypadnie dodatkowa kostka, ruszcie wielbłądem w odpowiednim kolorze zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry. Następnie połóżcie tę kostkę z powrotem na jej miejsce na platformie widokowej. **Na początku każdego etapu wyścigu** wrzućcie do piramidy dodatkową kostkę wielbłąda zajmującego obecnie **ostatnie miejsce** w wyścigu.

Jeśli chcecie jeszcze bardziej podkręcić emocje, wprowadźcie do gry **dodatkową akcję specjalną**. Możecie ją wykonać po każdej normalnej akcji w grze (*patrz strona 8*):

Akcja dodatkowa: Zastrzyk adrenaliny

Na końcu swojej tury, po wykonaniu *normalnej* akcji w grze, jeśli posiadacie przynajmniej 1 kafelek piramidy, możecie wykonać następującą *akcję dodatkową*:

Zwróćcie 1 kafelek piramidy na stos tych kafelków. Nie ma przy tym znaczenia, kiedy otrzymaliście ten kafelek (w obecnej turze czy we wcześniejszej). Następnie wybierzcie 1 dodatkową kostkę z tych, które znajdują się na platformie widokowej i wrzućcie ją do piramidy. Pamiętajcie, że **nie możecie wybrać kostki wielbłąda, który jest liderem**.

Ważne: Graczowi **nie wolno** wykonać tej dodatkowej akcji, jeśli, wykonując akcję w swojej turze, wziął on **ostatni** kafelek piramidy ze stosu (w sytuacji, w której nie ma już żadnych kostek w piramidzie, obecny etap gry natychmiast się kończy).

Jeżeli gracie z tą dodatkową akcją i którykolwiek z wielbłądów poruszy się dzięki dodatkowej kostce, połóżcie tę kostkę na rozszerzeniu planszy do gry na **kraterze w odpowiadającym jej kolorze** (ta kostka nie może zostać ponownie wybrana w obecnym etapie gry). **Na początku każdego nowego etapu** połóżcie **wszystkie** dodatkowe kostki z powrotem na swoje miejsca na platformie widokowej. Następnie, jak zwykle, wrzućcie do piramidy dodatkową kostkę wielbłąda zajmującego obecnie **ostatnie miejsce** w wyścigu.

Przykłady:

W swej normalnej akcji Julia bierze kafelek piramidy, wypada niebieska kostka i niebieski wielbłąd rusza się o 1 pole do przodu, jest teraz na 3. miejscu. Ponieważ Julia posiada kafelek typowania dla niebieskiego wielbłąda i liczy na jego wygraną, decyduje się na zwrot swojego kafelka piramidy w zamian za wrzucenie do piramidy dodatkowej kostki w kolorze niebieskim.

Jeżeli natomiast w przykładzie powyżej niebieski wielbłąd ruszyłby się o 3 pola do przodu zamiast o 1 i dzięki temu znalazłby się na 1. miejscu, to Julia mogłaby w akcji specjalnej wrzucić do piramidy dodatkową kostkę ***inną niż niebieska****.*

Z kolei w sytuacji gdy kafelek piramidy, który Julia wzięła w swej normalnej akcji, byłby ostatnim w stosie, nie wolno by jej było wykonać dodatkowej akcji w ogóle.

Wracając do przykładu powyżej, zamiast wyrzucać kostkę z piramidy, Julia mogłaby wykonać jakąkolwiek inną normalną akcję. Mogłaby również zwrócić kafelek piramidy, który wzięła w jednej z wcześniejszych tur, aby móc wrzucić dodatkową kostkę do piramidy.

Dodatek 2: Paparazzi!

Potrzebne elementy • 1 kafelek fotografa • 1 aparat fotograficzny

Przygotowanie gry

Rozłóżcie podstawową wersję gry (i każdy z pozostałych dodatków) tak jak zwykle. Jeżeli gracie z dodatkiem 1, połóżcie **kafelek fotografa** na przypisanym mu miejscu na rozszerzeniu planszy do gry. W innym wypadku połóżcie ten kafelek obok planszy z podstawowej wersji gry lub skorzystajcie z miejsca na tylnej stronie rozszerzenia planszy do gry. Aparat umieśćcie na kafelku fotografa lub obok planszy z podstawowej wersji gry.

Zasady

Rozgrywka przebiega normalnie, a dodatek wprowadza do gry jedynie nową akcję.

Akcja: Wynajmij fotografa

W swojej turze, jeżeli kafelek fotografa **nie znajduje się przed innym** graczem, możecie wykonać następującą akcję (zamiast każdej innej *normalnej* akcji):

Zabierzcie kafelek fotografa i połóżcie go przed sobą, aby oznaczyć, że właśnie wynajęliście fotografa. Następnie umieśćcie aparat **obok** dowolnego **pustego** pola na torze wyścigu. Upewnijcie się przy tym, że aparat jasno wskazuje na to **pole**. Od teraz będzie ono nosiło nazwę *pole aparatu*.

- Tak długo, jak kafelek fotografa znajduje się przed jednym z graczy, żaden inny gracz nie może wykonać akcji *wynajmij fotografa*.
- Jeżeli wynająłeś fotografa, możesz powtórzyć tę akcję w kolejnych turach, aby ustawić aparat przy innym wolnym polu.

Jeżeli **jednostka wielbłądów** (jeden lub wieża) zakończy swój ruch na *polu aparatu*, fotograf robi zdjęcie, a gracz otrzymuje **1 funt egipski za każdego wielbłąda w jednostce wielbłądów** (od 1 do 5 FE). Następnie gracz wynajmujący fotografa musi zwrócić kafelek fotografa i aparat na miejsca, z których je zabrał. Tym samym akcja *wynajmij fotografa* staje się znowu dostępna dla wszystkich graczy (fotografa można wynająć wiele razy).

Pamiętajcie jednak o tym, że **na początku każdego nowego etapu gry, zawsze musicie** zwrócić kafelek fotografa i aparatu na swoje bazowe miejsca na/obok planszy.

Przykład:
W swojej turze Mateusz wyczuł szansę na zysk, gdyż 4 wielbłądy utworzyły wieżę. Ponieważ nikt nie posiada kafelka fotografa, Mateusz postanowił wynająć fotografa. Położył więc kafelek fotografa przed sobą, a aparat obok obiecującego pustego pola. Okazało się, że miał rację i 3 wielbłądy zakończyły swój ruch na wybranym przez niego polu aparatu. Natychmiast otrzymał 3 monety z banku i zwrócił aparat i kafelek fotografa na swoje miejsca.

Ważne: Jeżeli gracz wykonuje **akcję *połóż swój kafelek pustyni***, nigdy nie może umieścić go na *polu aparatu*.

Dodatek 3: Koneserzy

Potrzebne elementy	• 4 kafelki typowania kolejności • 5 dodatkowych kafelków typowania

Przygotowanie gry

Rozłóżcie podstawową wersję gry (i każdy z pozostałych dodatków) tak jak zwykle.
Jeżeli gracie z dodatkiem 1, połóżcie **4 kafelki typowania kolejności** na przypisanych im miejscach na rozszerzeniu planszy do gry. W innym wypadku połóżcie te kafelki obok planszy z podstawowej wersji gry lub skorzystajcie z miejsca na tylnej stronie rozszerzenia planszy do gry. Umieśćcie **5 dodatkowych kafelków typowania** na spodzie odpowiadających im stosów na planszy z podstawowej wersji gry. W każdym stosie będą teraz 4 kafelki w następującej kolejności – od góry do dołu: 5-monetowy > 3-monetowy > 2-monetowy > 2-monetowy.

Zasady

Rozgrywka przebiega normalnie, a dodatek wprowadza do gry kolejną nową akcję, która ma pewien wpływ na punktowanie etapu.

Akcja: Weź 1 kafelek typowania kolejności

W swojej turze możecie wykonać następującą akcję (zamiast każdej innej *normalnej* akcji):

Weźcie **jeden** z dostępnych kafelków typowania kolejności i:

1) zakryjcie nim dolną połowę jednego ze swoich kafelków typowania

LUB

2) wyciągnijcie jeden kafelek typowania ze **spodu** jednego ze stosów tych kafelków znajdujących się na planszy z podstawowej wersji gry, a następnie zakryjcie jego dolną połowę wziętym kafelkiem typowania kolejności.

W ten sposób zakrywacie nagrodę widniejącą na kafelku typowania, a w zamian typujecie konkretne miejsce wielbłąda w kolorze widniejącym na tym kafelku.
Dołączone do gry 4 kafelki typowania kolejności pozwalają na wskazywanie miejsc od 2 do 5.

- Dopóki nie zakończy się punktowanie danego etapu gry, **nie wolno** Wam usunąć żadnego kafelka typowania kolejności z kafelków typowania.
- Można posiadać kilka takich kafelków, ale każdy musi zakrywać **inny** kafelek typowania.

Na końcu etapu gry, podczas **punktowania etapu**, gracze otrzymują 3 funty egipskie za każde **dokładnie** wytypowane miejsce wielbłąda w tym etapie wyścigu.

Za każdy kafelek typowania kolejności z błędnie określonym miejscem wielbłąda gracz płaci karę w wysokości 1 funta egipskiego.

Po zakończeniu punktowania etapu gry odłóżcie wszystkie kafelki typowania kolejności na swoje miejsca na/obok planszy.

Przykład:
Julia posiada żółty kafelek typowania o wartości 5 monet. Jednak kostki nie sprzyjają żółtemu wielbłądowi i wygląda na to, że ukończy on etap na 3. miejscu. W swojej następnej turze Julia bierze więc kafelek typowania kolejności z tym właśnie miejscem i zakrywa nim dolną część swego żółtego kafelka typowania o wartości 5 monet. I rzeczywiście żółty wielbłąd kończy ten etap wyścigu na 3. miejscu, dając Julii podczas punktowania etapu 3 FE. Gdyby jednak żółty wielbłąd zakończył ten etap na innym miejscu, Julia straciłaby 1 FE.

Dodatek 4: Sojusznicy

Używajcie tego dodatku tylko w rozgrywkach w 6 lub więcej osób

Potrzebne elementy
- 10 kart sojuszu

Przygotowanie gry

Rozłóżcie podstawową wersję gry (i każdy z pozostałych dodatków) w normalny sposób. Następnie każdy gracz otrzymuje **kartę sojuszu** z wizerunkiem swojej postaci i umieszcza ją przed sobą stroną *dostępności* skierowaną ku górze.
Wszystkie niewykorzystane karty sojuszu odłóżcie do pudełka.

Zasady

Rozgrywka przebiega normalnie, a dodatek wprowadza do gry kolejną nową akcję, która ma pewien wpływ na punktowanie etapu.

Akcja: Zawiąż sojusz

Jeżeli w swojej turze posiadacie przed sobą kartę sojuszu ze stroną *dostępności* skierowaną ku górze, możecie wykonać następującą akcję (zamiast każdej innej *normalnej* akcji):

Wybierzcie innego gracza, który również ma przed sobą kartę sojuszu ze stroną *dostępności* skierowaną ku górze. Teraz weźcie jego kartę sojuszu i połóżcie ją przed sobą stroną *sojuszu* skierowaną ku górze. Następnie przekażcie temu graczowi swoją kartę sojuszu, aby on też mógł umieścić ją przed sobą stroną *sojuszu* skierowaną ku górze. Gracz, z którym wymieniacie karty sojuszu, **nie może** odmówić takiej wymiany. Od teraz jesteście sojusznikami w tym etapie gry.

Na końcu etapu gry, podczas **punktowania etapu**, każdy gracz, który ma sojusznika, **może** wybrać **jeden** z jego kafelków (typowania, typowania kolejności lub piramidy) i dodać widniejącą na nim nagrodę do nagród z własnych kafelków (sojusznicy otrzymują nagrody z własnych kafelków i 1 nagrodę od partnera w sojuszu). Obaj sojusznicy otrzymują nagrodę z kafelka wybranego przez partnera w sojuszu – nagroda jest wspólna, nie jest zabierana przez wybierającego. Gracz natomiast nie musi dodawać nagrody z kafelka sojusznika do swoich nagród, jeśli nie chce (np. kiedy partner w sojuszu ma tylko *negatywne* kafelki). Po zakończeniu punktowania etapu gry, zwróćcie wszystkie karty sojuszu ich właścicielom stroną *sojuszu* skierowaną ku górze.

Przykład:
Mateusz posiada żółty kafelek typowania o wartości 5 monet i pomarańczowy o wartości 3 monet. Z kolei Julia ma tylko 1 kafelek piramidy. W swojej akcji decyduje się zawiązać sojusz z Mateuszem (wymieniają się kartami sojuszu). Podczas punktowania etapu Julia może dodać nagrodę z jednego z kafelków Mateusza do nagród ze swoich kafelków. Mateusz postępuje dokładnie tak samo. Liderem wyścigu jest żółty wielbłąd, więc Julia wybiera żółty kafelek Mateusza o wartości 5 FE, dodaje 1 FE ze swojego kafelka piramidy, co daje jej łącznie 6 FE. Z kolei Mateusz dodaje 1 FE z kafelka piramidy Julii do nagród z własnych kafelków.

PODSUMOWANIE AKCJI W GRZE

W swojej turze musicie wykonać **jedną** z następujących *normalnych* akcji:

Podstawowa wersja gry

Weź wierzchni **kafelek typowania** z dowolnego stosu (żeby wytypować, który wielbłąd wygra bieżący etap wyścigu).

lub

Połóż swój **kafelek pustyni** na torze wyścigu.

lub

Weź 1 **kafelek piramidy**, wyrzuć kostkę i przesuń wielbłąda.

lub

Wytypuj zwycięzcę całego wyścigu LUB największego przegranego za pomocą **kart typowania**.

lub

z dodatkiem 2: Wynajmij fotografa, biorąc **kafelek fotografa** i umieszczając **aparat fotograficzny** obok pustego pola na torze wyścigu.

lub

z dodatkiem 3: Weź 1 **kafelek typowania kolejności** i zakryj nim dolną połowę jednego ze swoich kafelków typowania LUB zakryj ten, który wziąłeś przed chwilą ze spodu jednego ze stosów kafelków typowania.

lub

z dodatkiem 4: Zawiąż sojusz z innym graczem poprzez wzajemną wymianę **kart sojuszu**.

Po każdej powyższej akcji możecie przeprowadzić akcję dodatkową:

z dodatkiem 1: zastrzyk adrenaliny — Zwróć 1 kafelek piramidy na stos tych kafelków, a następnie wrzuć do piramidy 1 **dodatkową kostkę** z platformy widokowej (wyłączając kostkę wielbłąda, który jest liderem wyścigu).

TWÓRCY GRY

Autor: Steffen Bogen
Ilustracje i grafika: Dennis Lohausen
Instrukcja i jej układ graficzny: Philippe Schmit, Viktor Kobilke
Tłumaczenie na język polski: Krzysztof Wasyliszyn

Copyright: © 2015 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Niemcy
Wszystkie prawa zastrzeżone. | **www.eggertspiele.de**

Dystrybucja: Wydawnictwo Lucrum,
ul. Podwale 47, 43-300 Bielsko-Biała

LUCRUM GAMES

eggertspiele