

# Camel Up

Upplifið æsilegasta kameldýraveðhlaup allra tíma, þar sem allt fer úr böndunum þegar kameldýrin fara að hrannast upp og heilu píramídarnir snúast á hvolf.

Yfirstéttin í Egyptalandi safnast saman í eyðimörkinni með aðeins eitt markmið: að græða stórar fjárhæðir með því að veðja á hvaða kameldýr sigrar hvern áfanga hlaupsins eða jafnvel hlaupið í heild. Í þessari keppni ræður þó ekki heppnin ein heldur er jafnmikilvægt að kunna að lesa í aðstæður og tímasetja sig vel til að ná að veðja á réttu kameldýrin og bera sigur úr bítum.

## INNIHALD

### 1 píramídi

*sem samanstandur af:*

1 ytri píramída

1 innri píramída

1 krossi

1 haki

1 ljósri gúmmíteygju (í samsetningarleiðbeiningunum er teygjan rauð til að hún sjáist betur)

+ 2 auka gúmmíteygjum

Áður en spilað er í fyrsta skipti eru allir hlutar píramídans losaðir varlega úr spjaldinu og settir saman á eftirfarandi hátt:

### *Myndir*

Þegr einu sinni er búið að setja píramídan saman er hægt að geyma hann í heilu lagi uppréttan í spilakassanum.

### 1 spilaborð

Hlaupabraut

Marklína

Reitur fyrir píramídan

Veðpottur fyrir sigurvegara hlaupsins í heild

Reitur fyrir píramídaspjöld

Veðpottur fyrir þann sem tapar hlaupinu í heild

### 5 kameldýr

**5 teningar** - Hver teningur er í sama lit og eitt kameldýranna og á þeim eru tölurnar 1, 2 og 3 tvisvar sinnum hver.

**40 veðhlauspjöld** (5 með hverri persónu)

**8 eyðimerkurspjöld** (1 með hverri persónu)

Framhlið

Bakhlið

Persónan

Hliðin með eyðimerkurvininni

Hliðin með hillunum

15 áfangaveðspjöld (3 í lit hvers kameldýrs)

5 píramídaspjöld  
50 myntspjöld í egypskum pundum  
35 x 1 pund 15 x 5 pund  
20 seðlaspjöld í egypskum pundum  
10 x 10 pund 10 x 20 pund  
1 merki sem sýnir hver byrjar áfanga (upphafsmerki)

## UNDIRBÚNINGUR

1. Setjið **spilaborðið** á mitt borðið.
2. Leggið **píramídaspjöldin 5** í bunka á sinn stað á spilaborðinu.
3. Flokkið **áfangaveðspjöldin** eftir litum (5 litir alls). Staflað síðan spjöldunum þremur í hverjum lit á eftirfarandi hátt:  
tveggja peninga-spjaldið neðst,  
þriggja peninga-spjaldið í miðjuna  
og fimm peninga-spjaldið efst.  
Setjið síðan hvern bunka á reit í samsvarandi lit á spilaborðinu.
4. Raðið **kameldýrunum fimm** á tjöld í sama lit hjá áfangaveðspjöldunum.
5. Flokkið **myntir og seðla í egypskum pundum** eftir verðgildi og leggið við hliðina á spilaborðinu sem banka.
6. Gefið hverjum leikmanni **5 veðhlauspjöld** með sömu persónu ásamt **eyðimerkurspjaldi** með sömu persónu. Veðhlaupa- og eyðimerkurspjöld sem ganga af fara aftur í kassann. Hver leikmaður heldur spilunum sín fimm á hendi þannig að aðrir leikmenn sjái þau ekki en leggur eyðimerkurspjaldið niður fyrir framan sig.
7. Hver leikmaður fær **3 egypsk pund** í startfé sem hann leggur fyrir framan sig.
8. Afhendið yngsta leikmanninum **upphafsmerkið**.
9. Nú ákvarðar yngsti leikmaðurinn upphafsstöðu kameldýranna með því að kasta **teningunum fimm**. Síðan tekur hann kameldýrin fimm af tjöldum sínum og setur hvert og eitt á réttan reit á hlaupabrautinni. Kameldýr sem fékk upp 1 á teningi í samsvarandi lit fer á fyrsta reitinn (reit merktur 1). Kameldýr sem fá 2 fara á annan reit og þau sem fá 3 fara á þriðja reit. Að lokum staflar hann upp öllum kameldýrunum sem lenda á sama reit (það skiptir ekki máli í hvaða röð þeim er staflað).

*Dæmi:*

*Leikmaðurinn fær eftirfarandi upp á teningunum: 1 1 1 3 3  
Hann staflar upp græna, gula og appelsínugula kameldýrinu á 1. reit (sama í hvaða röð þau eru). Síðan staflar hann bláa og hvíta kameldýrinu upp á 3. reit (skiptir heldur ekki máli í hvaða röð).*

Síðan setur hann teningana fimm inn í samsettan píramídanum með því að ýta hakinu í átt að píramídanum (í þá átt sem örin bendir) og láta teningana detta hvern af öðrum ofan í gatið á toppi hans. Píramídanum er síðan komið fyrir á réttum stað í miðju hlaupabrautarinnar.

## YFIRLIT

### Að færa kameldýrin

Kameldýrin færast réttislaus eftir hlaupabrautinni. Leikmenn nota píramíðann til að færa þau úr stað.

Þegar einhver leikmanna snýr píramíðanum á hvolf og ýtir á hakið dettur út einn litateningur. Þá verður hann að færa kameldýrið í þeim lit áfram um jafnmarga reiti og talan á teningnum segir til um.

**Kameldýrastafli:** Kameldýrum, sem lenda á sama reit, er alltaf staflað hverju ofan á annað. Ef færa á kameldýr, sem í stafla, ber það með sér **öll** kameldýr sem sitja **á baki þess**. Kameldýr sem eru neðar í staflanum verða hins vegar eftir á reitnum.

**Kameldýraeining:** Þar eð stundum er stakt kameldýr fært til og stundum stafli af dýrum, er talað um **kameldýraeiningu**.

Kameldýraeining getur verið eitt stakt kameldýr eða stafli af dýrum.

Ef kameldýraeining lendir á reit þar sem önnur kameldýraeining er fyrir, er henni bætt ofan á þá einingu.

**Mikilvægt:** Þegar röð kameldýranna er skoðuð telst kameldýr, sem situr á baki annars kameldýrs, alltaf vera **á undan** kameldýrinu sem það situr á.

*(Nánari lýsingu á því hvernig færa á til kameldýrin og nota píramíðann er að finna á næstu síðu).*

### Áfangar

Hlaupið samanstendur af nokkrum áföngum. Áfanga lýkur þegar síðasti teningurinn af fimm eru komnir út úr píramíðanum og búið er að færa viðkomandi kameldýr. Í lok hvers áfanga eru gefin stig fyrir áfangann þar sem leikmenn fá eða tapa peningum samkvæmt spjöldunum sem þeir hafa safnað meðan á áfanganum stóð. Síðan hefst nýr áfangi á því að spjöldunum, sem safnað var, er skilað á spilaborðið og teningarnir fimm eru settir aftur inn í píramíðann.

### Lok spilsins

Spilinu lýkur um leið og fyrsta kameldýrið kemst yfir marklínuna. Þá eru gefin stig fyrir síðasta áfangann og einnig fer fram stigagjöf fyrir það **kameldýr sem vinnur hlaupið í heild** og **það sem tapar hlaupinu í heild**.

### Peningar

- Gjaldmiðill spilsins eru egypsk pund (EP)
- Leikmenn verða að geyma peningana sína fyrir framan sig í allra auglýn. Þeir mega þó stafla þeim eins og þeir vilja.
- Engum leikmanni er skylt að sýna háa fjárhæð hann á nákvæmlega meðan á hlaupinu stendur.
- Hvenær sem er, meðan á spilinu stendur, mega leikmenn skipta peningum í bankanum (t.d. skipta fimm 1 pundu myntum fyrir eina 5 punda mynt o.s.frv.).
- Enginn leikmanna má fara niður fyrir 0 EP. Það merkir að sá sem á ekki peninga til að borga veðmál, sem hann tapar, þarf þess ekki.

## GANGUR SPILSINS

Sá sem er með **upphafsmerkið** byrjar fyrsta áfangann með því að framkvæma **eina aðgerð**.

Því næst framkvæmir sá, sem situr honum á vinstri hönd, **eina aðgerð**, síðan næsti leikmaður og þannig koll af kalli. Ávallt er farið réttisælis í kringum borðið. Fjórar aðgerðir koma til greina. Sá sem á leik verður að **velja** og framkvæma **nákvæmlega eina þeirra**.

1. Taktu efsta **áfangaveðspjaldið** í einhverjum bunkanum (og veðjaðu þannig á að kameldýrið í þeim lit vinni þennan áfanga).  
eða
2. Leggðu eyðimerkurspjaldið þitt á hlaupabrautina.  
eða
3. Taktu 1 píramíðaspjald og færðu síðan 1 kameldýr með píramíðanum.  
eða
4. Veðjaðu á hver sigrar hlaupið í heild EDA tapar hlaupinu í heild með því að leggja eitt af **veðhlaupaspjöldunum** þínum á hvolf í viðeigandi veðpott.

### 1. Að taka 1 áfangaveðspjald

Taktu **efsta áfangaveðspjaldið** úr einhverjum bunka á spilaborðinu og leggðu fyrir framan þig. Með því veðjarðu á kameldýrið sem er í sama lit (sem þýðir að þú vonir að það muni verða fyrst í lok **áfangans**).

Það eru engin takmörk fyrir því hversu mörgum áfangaveðspjöldum má safna meðan á áfanganum stendur. Þú mátt jafnvel hafa nokkur spil í sama lit fyrir framan þig.

### 2. Að leggja niður eyðimerkurspjald

Leggðu eyðimerkurspjaldið þitt niður á **auðan reit** á hlaupabrautinni (þar sem ekkert kameldýr eða eyðimerkurspjald er fyrir). Ekki má þó leggja það á reit **sem liggur að** reit þar sem eyðimerkurspjald er fyrir. Aldrei má heldur leggja eyðimerkurspjald á fyrsta reitinn á hlaupabrautinni.

Ef eyðimerkurspjaldið þitt er þegar á spilaborðinu máttu nota þessa aðgerð til að færa það til (eftir sömu reglum).

Þegar þú leggur niður (eða færir til) eyðimerkurspjaldið þitt geturðu annað hvort lagt það niður þannig að **hliðin með eyðimerkurvininni** snúi upp eða þannig að **hliðin með hillingunum** snúi upp. Áhrif spjaldsins á kameldýrin sem lenda á reitnum fara eftir því hvor hliðin snýr upp (*sjá nánar hér á eftir*).

#### **Dæmi:**

*Eyðimerkurspjald má leggja niður á hvaða auða reit sem er sem liggur ekki að reit með öðru eyðimerkurspjaldi.*

### 3. Að taka 1 píramíðaspjald

Taktu efsta **píramíðaspjaldið** úr stafnanum á spilaborðinu og leggðu fyrir framan þig. Taktu því næst píramíðann, hristu hann vel og láttu einn tening detta úr honum.

#### **Hvernig nota á píramíðann**

1. Hristu píramíðann og leggðu hann á **hvolf** á sléttan flöt á borðinu fyrir framan þig.
2. Haltu píramíðanum stöðugum og ýttu hakinu í átt að honum. Þá opnast gat á píramíðanum og einn teningur dettur á borðið.
3. **Bíddu** augnablik og slepptu svo hakinu (svo gatið lokist). **Mikilvægt:** Toppur píramíðans verður að vera stöðugur og í snertingu við borðið á meðan.

4. **Eftir** að þú hefur sleppt hakinu lyftirðu píramídanum **lóðrétt** upp og setur hann aftur á sinn stað í miðju hlaupabrautarinnar.

**ATH.** ef enginn teningur dettur út, snúðu þá píramídanum við og hristu hann áður en þú reynir aftur.

Þegar teningurinn kemur í ljós færirðu kameldýrið í þeim lit um jafmarga reiti og talan á teningnum segir til um: 1, 2 eða 3 reiti.

**Munið:** ef þú færir kameldýr sem er í kameldýrastafla, ber það með sér öll kameldýrin **sem sitja á baki þess** (og myndar kameldýraeiningu með þeim).

*Dæmi:*

*Appelsínuguli teningurinn kemur upp og á honum er talan 3. Appelsínugula kameldýrið færir áfram um 3 reiti og ber með sér gula kameldýrið.*

Ef kameldýraeining lendir á reit þar sem önnur eining er fyrir er hún sett **ofan á** hana.

*Dæmi:*

*Hvíti teningurinn kemur upp og á honum er talan 2. Hvíta kameldýrið færir áfram um tvo reiti og ber með sér græna kameldýrið. Þar sem gula kameldýrið er fyrir á reitnum þar sem þau lenda, eru hvíta og græna kameldýrið sett ofan á það og mynda einingu.*

### **Eyðimerkurspjöld**

Ef kameldýraeining lendir á reit með eyðimerkurspjaldi fær eigandi þess spjalds þegar í stað **1 egypskt pund** úr bankanum. Einnig þarf kameldýraeiningin að færa sig þegar í stað um 1 aukareit áfram eða aftur á bak (eftir því hvor hlið spjaldsins snýr upp).

Ef hliðin sem sýnir **eyðimerkurvin** snýr upp færir kameldýraeiningin **áfram** um 1 reit. Ef hún lendir þá á reit með annarri kameldýraeiningu er hún sett **ofan á** hana eins og venjulega.

Ef hliðin sem sýnir **hillingar** snýr upp færir kameldýraeiningin um 1 reit **aftur á bak**. Ef hún lendir þar með á reit með annarri kameldýraeiningu er hún hins vegar sett **undir** þá einingu.

Í báðum tilvikum er eyðimerkurspjaldið látið liggja áfram á sínum stað (a.m.k. þar til búið er að gefa stig fyrir þennan áfanga).

Þegar þú hefur fært viðkomandi kameldýr leggurðu teninginn ofan á tjald í sama lit. Þannig geta allir séð hvaða teningar eru komnir út úr píramídanum.

Láttu píramídaspjaldið, sem þú fékkst, liggja fyrir framan þig. Þegar gefin verða stig fyrir **áfangann** færðu **1 egypskt pund** fyrir hvert píramídaspjald sem þú hefur aflað þér í þessum áfanga.

### **4. Veðjaðu á hver sigrar hlaupið í heild eða tapar hlaupinu í heild**

Þú getur notað aðgerðina þína til að veðja á sigurvegara hlaupsins í heild. Það merkir að þú veðjar í leyni á það kameldýr sem þú heldur að muni vera fremst í lok spilsins. Til þess velurðu leynilega eitt af veðhlaupaspjöldunum þínum (í lit kameldýrsins sem þú heldur að muni vinna) og leggur það á hvolf í **veðpottinn fyrir heildarsigurvegarann**.

Þú mátt allt eins veðja á hver **muni tapa hlaupinu í heild** (með því að veðja á það kameldýr sem þú heldur að muni verða aftast á hlaupabrautinni í lok spilsins) með því að velja í leynd eitt af veðhlauspjöldunum þínum og leggja það á hvolf í **veðpottinn fyrir þann sem tapar hlaupinu í heild**.

- Ef einhver spjöld eru fyrir í veðpottinum leggurðu þín spjöld einfaldlega ofan á þau.
- Þegar búið er að leggja niður spjald verður það að liggja þar áfram jafnvel þótt þér verði ljóst að þú hafir veðjað á rangt kameldýr. Hins vegar geturðu alltaf, svo lengi sem þú ert enn með spil á hendi, valið að leggja eitt þeirra í annan veðpottinn þegar þú átt leik.

## LOK ÁFANGA

Þegar leikmaður tekur síðasta píramídaspjaldið af spilaborðinu kastar hann fyrst teningi úr píramídanum og færir viðkomandi kameldýr eins og venjulega. Því næst fer **fram stigagjöf fyrir áfangann** áður en næsti maður á leik:

Byrjið á að láta þann leikmann sem situr vinstra megin við þann sem tók síðasta píramídaspjaldið fá upphafsmerkið (til að muna hver á að byrja næsta áfanga).

Kannið því næst hvaða kameldýr er fremst í röðinni (komið lengst á hlaupabrautinni). Ef á þeim reit er stafli kameldýra er það dýrið sem er **efst** í staflanum,

Nú vinnur eða tapar hver leikmaður egypskum pundum í samræmi við píramídaspjöldin og áfangaveðspjöldin sem liggja fyrir framan hann.

- Hver leikmaður reiknar út heildarupphæðina sína og fær samsvarandi upphæð frá bankanum (eða borgar hana til bankans).

Fyrir hvert áfangaveðspjald sem leikmaður hefur veðjað á **kameldýrið, sem er fremst**, fær hann þann fjölda egypskra punda sem prentaður er stórum stöfum á spjaldið: 5, 3 eða 2.

Fyrir hvert áfangaveðspjald sem leikmaður hefur veðjað á **næstfremsta kameldýrið** fær hann 1 EP.

Fyrir hvert áfangaveðspjald sem leikmaður hefur veðjað á önnur kameldýr tapar hann 1 EP.

Fyrir hvert píramídaspjald fær leikmaður 1 EP.

### Dæmi:

*Þegar gefin eru stig fyrir áfangann er græna kameldýrið fremst. Það gula er í öðru sæti. María er með eftirfarandi spjöld fyrir framan sig, sem færa henni 9 egypsk pund alls:*

Þegar allir leikmennirnir hafa fengið peningana sína (eða borgað) er öllum **áfanga-veðspjöldunum** og öllum **píramídaspjöldunum** skilað á sinn stað á spilaborðinu (á sama hátt og þegar raðað var á borðið í upphafi). Einnig eru öll **eyðimerkurspjöldin** tekin af spilaborðinu og þeim skilað til eigenda sinna.

Að lokum er teningunum fimm, sem eru á tjöldunum, skilað í píramídan.

Því næst byrjar leikmaðurinn með upphafsmerkið næsta áfanga.

## LOK SPILSINS

Um leið og fyrsta kameldýrið kemst yfir marklínuna lýkur hlaupinu þegar í stað. Þá eru gefin stig fyrir síðasta áfangann (*eins og útskýrt er hér á undan*).

Eftir að gefin hafa verið stig fyrir síðasta áfangann fer fram stigagjöf fyrir þann sem sigrar hlaupið í heild og þann sem tapar hlaupinu í heild. Þá er skoðað í spjaldabunkann sem liggur á hvolfi í **veðpottinum fyrir heildarsigurvegarnum**. Munið: neðsta spilið er það sem fyrst var lagt niður en það efsta síðast. Snúið bunkanum við öllum í einu þannig að spjaldið, sem fyrst var lagt niður, sé efst en spjaldið, sem síðast var lagt niður sé neðst í bunkanum. Nú vinna leikmenn eða tapa peningum í samræmi við spilin sem þeir hafa lagt. Byrjið efst og farið í gegnum bunkann sem snýr upp spil fyrir spil. Aðeins þau spil sem sýna kameldýrið sem vann gefa peninga:

Sá leikmanna (ef einhver er) sem lagði niður fyrsta spilið sem sýnir sigurvegara hlaupsins fær 8 egypsk pund úr bankanum.

Sá leikmanna (ef einhver er) sem lagði niður annað spilið sem sýnir sigurvegarann fær 5 EP, þriðji leikmaðurinn fær 3 EP, sá fjórði 2 EP og allir aðrir fá 1 EP.

Munið: þetta á einungis við um spil sem sýna **þann sem vann**. Eigandi hvers spjalds í bunkanum sem sýnir annað kameldýr en það sem vann verður að borga 1 EP aftur til bankans.

Eftir að hafa farið í gegnum bunkann fyrir sigurvegara hlaupsins í heild er farið á sama hátt í gegnum spjaldabunkann fyrir **þann sem tapar spilinu í heild**. Sá sem tapar spilinu í heild er auðvitað það kameldýr sem komið er styst á hlaupabrautinni (ef á þeim reit er stafli er það kameldýrið sem er neðst í staflanum).

*Dæmi:*

*Græna kameldýrið vann hlaupið en það hvíta tapaði. Bunkarnir í veðpottunum gefa eigendum spjalda hvors kameldýrs um sig egypsk pund sem hér segir:*

Fyrsti Annar Þriðji Fjórði

Fyrsti Annar Þriðji Fjórði Fimmti

Þegar lokastigagjöfin hefur farið fram telja allir leikmenn peningana sína. Sá sem safnað hefur flestum egypskum pundum vinnur spilið. Ef um jafntefli er að ræða deila hlutaðeigandi leikmenn með sér sigrinum.