

Camel Up

Diseñado por Steffen Bogen

2-8 jugadores / 30 minutos / 8+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)

Sé testigo de la carrera del siglo, pues las cosas se pondrán locas con camellos apilándose y pirámides enteras volteándose de cabeza. Los miembros de la alta sociedad egipcia se reúnen en el desierto con una sola meta: ganar la mayor cantidad de dinero respaldando al camello correcto que ganará una “pata” o incluso la carrera. Sin embargo, en esta carrera, no sólo los más afortunados podrán vencer las probabilidades. Leer la dinámica de la carrera y tener un buen sentido del momento preciso es igual de importante cuando se trata de respaldar al camello correcto y tomar la victoria.

PREPARACION

- Coloca el tablero al centro.
- Apila las losetas de pirámide y colócalas en su espacio sobre el tablero.
- Separa las losetas de apuestas de “Pata” por color, y apílalas por separado de manera que el \$5 quede arriba y el \$2 abajo. Coloca cada pila en el espacio correspondiente del tablero.
- Coloca los 5 camellos sobre su tienda.
- Forma el banco con los billetes y monedas egipcias.
- Cada jugador recibe:
 - 5 cartas de apuesta de un personaje que mantiene ocultas en su mano..
 - 1 loseta de desierto del mismo personaje que coloca frente a él.
 - \$3 que coloca frente a él (aunque puede apilarlos para confundir).
- El **jugador inicial** recibe el marcador correspondiente. El lanza los 5 dados a la vez y coloca cada camello en el espacio señalado por el dado de su color. En caso de que haya más de un camello, el JI decide cuál queda sobre cuál. Luego coloca los dados dentro de la pirámide.

“PATA”

Fase 1: Turno de los jugadores. Escoger 1 acción:

1. Tomar 1 loseta de apuestas de Pata
2. Colocar/Mover tu loseta de desierto
3. Tomar 1 loseta de pirámide y mover 1 camello
4. Apostar por el ganador o perdedor de la carrera.

Fase 2: Fin de una Pata

FASE 1: TURNO DE LOS JUGADORES.

En su turno, un jugador debe efectuar exactamente 1 de las siguientes acciones.

TOMAR 1 LOSETA DE APUESTAS DE PATA

- Toma la loseta de apuestas superior de cualquier pila y colócala frente a ti.
- No hay límite a la cantidad de losetas de apuesta que puedas tener. Incluso puedes tener varias del mismo color.

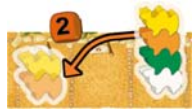
COLOCAR/MOVER TU LOSETA DE DESIERTO

- Si la tienes en tu poder → Coloca tu loseta de desierto sobre la pista
Si tu loseta ya está en la pista → Puedes cambiarla de posición.
- Limitantes:
 - El espacio debe estar vacío (sin camellos u otras losetas de desierto).
 - Nunca puede haber 2 losetas adyacentes.
 - No puedes colocarla en la casilla “1” de la pista.
- Al colocarla/moverla, debes escoger si la dejas con la cara de oasis o de espejismo hacia arriba.



TOMAR 1 LOSETA DE PIRÁMIDE Y MOVER 1 CAMELLO

- Toma la loseta de pirámide superior y colócala frente a ti.
- Toma la pirámide, bátela, colócala al revés sobre el tablero y revela un dado.
- Avanza el camello correspondiente 1, 2 o 3 espacios según indique el dado siguiendo estas normas:
 - Camellos sobre él → Se mueven apilados, manteniendo el orden.
 - Camellos bajo él → Quedan dónde están.
 - Si llega a una casilla con camellos → Los camellos movidos quedan sobre los que estaban en la casilla.
 - Si llega a una casilla con loseta de desierto →
 - El dueño de la loseta gana \$1.
 - Lado Oasis → El grupo avanza 1 casilla
 - Lado Espejismo → El grupo retrocede una casilla. Si en la nueva casilla hay camellos → Los camellos movidos quedan **debajo** los que estaban en la casilla
- Coloca el dado utilizado sobre la tienda de su color.



APOSTAR POR EL GANADOR O PERDEDOR DE LA CARRERA.

- Toma una de tus cartas de apuestas y colócala boca abajo ya sea en la pila de apuesta del ganador o perdedor de la carrera.
- Si ya había cartas ahí → La nueva carta debe ser colocada sobre las anteriores.
- Una vez colocada una carta, esta no puede ser removida.
- En otro turno puedes ejecutar esta misma acción usando otra carta para apostar por otro ganador/perdedor.

FASE 2: FIN DE UNA PATA

- La Pata termina al final del turno del jugador que reveló el quinto dado.
- Se realiza de inmediato una **Puntuación de Pata**, antes del turno del siguiente jugador. (entrégale el marcador de jugador inicial para no olvidar que él comenzará la próxima Pata)
- Verifica que camello está a la cabeza: el más avanzado en la carrera. Si hay varios en la misma casilla será el que esté más arriba en el grupo.

PUNTUACION DE PATA:

El jugador suma y resta todas sus ganancias y pérdidas y luego recibe/paga lo que corresponda al banco (Si el jugador no tiene suficiente dinero, simplemente no paga).

- Cada loseta de pirámide → +\$1
- Losetas de apuesta de patas:
 - 1^{er} lugar → +\$5
 - 2^o lugar → +\$1
 - Cualquier otra posición → -\$1



PREPARACIÓN NUEVA PATA

- Los jugadores devuelven las losetas de apuestas de Pata y las losetas de pirámide a sus lugares correspondientes, colocándolas tal como en la preparación.
- Devuelve las losetas de desierto que estén sobre el tablero a sus dueños.
- Coloca los 5 dados dentro de la pirámide.
- Los camellos conservan sus posiciones.
- El jugador con el marcador de jugador inicial comienza la nueva Pata.

FIN DEL JUEGO

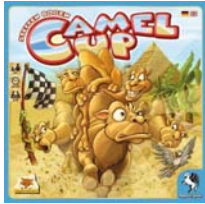
- Termina de inmediato cuando un camello atraviese la línea de meta.
- Lleva a cabo una Puntuación de Pata.
- Lea a cabo una Puntuación de Carrera.

PUNTUACION DE CARRERA

- Toma todas las cartas de apuestas por el ganador, sin alterar su orden. Da vuelta el montón.
- Las cartas con el ganador GANAN el dinero indicado. Ganará más quien apostó antes por el ganador (\$8/\$5/\$3/\$2/\$1... para quien apostó 1^o, 2^o, 3^o, 4^o, 5^o o después).
- Las cartas con cualquier otro camello pierden \$1 (si el jugador no tiene dinero, entonces no pierde nada).
- Hacer lo mismo con las apuestas por el Gran Perdedor (camello a la cola, y más abajo).



El jugador que luego de la Puntuación de Pata y la Puntuación de Carrera tenga más dinero será el ganador. No hay desempates.



Camel Up

Diseñado por Steffen Bogen

2-8 jugadores / 30 minutos / 8+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)

Sé testigo de la carrera del siglo, pues las cosas se pondrán locas con camellos apilándose y pirámides enteras volteándose de cabeza. Los miembros de la alta sociedad egipcia se reúnen en el desierto con una sola meta: ganar la mayor cantidad de dinero respaldando al camello correcto que ganará una “pata” o incluso la carrera. Sin embargo, en esta carrera, no sólo los más afortunados podrán vencer las probabilidades. Leer la dinámica de la carrera y tener un buen sentido del momento preciso es igual de importante cuando se trata de respaldar al camello correcto y tomar la victoria.

PREPARACION

- Coloca el tablero al centro.
- Apila las losetas de pirámide y colócalas en su espacio sobre el tablero.
- Separa las losetas de apuestas de “Pata” por color, y apílalas por separado de manera que el \$5 quede arriba y el \$2 abajo. Coloca cada pila en el espacio correspondiente del tablero.
- Coloca los 5 camellos sobre su tienda.
- Forma el banco con los billetes y monedas egipcias.
- Cada jugador recibe:
 - 5 cartas de apuesta de un personaje que mantiene ocultas en su mano..
 - 1 loseta de desierto del mismo personaje que coloca frente a él.
 - \$3 que coloca frente a él (aunque puede apilarlos para confundir).
- El **jugador inicial** recibe el marcador correspondiente. El lanza los 5 dados a la vez y coloca cada camello en el espacio señalado por el dado de su color. En caso de que haya más de un camello, el JI decide cuál queda sobre cuál. Luego coloca los dados dentro de la pirámide.

“PATA”

Fase 1: Turno de los jugadores. Escoger 1 acción:

1. Tomar 1 loseta de apuestas de Pata
2. Colocar/Mover tu loseta de desierto
3. Tomar 1 loseta de pirámide y mover 1 camello
4. Apostar por el ganador o perdedor de la carrera.

Fase 2: Fin de una Pata

FASE 1: TURNO DE LOS JUGADORES.

En su turno, un jugador debe efectuar exactamente 1 de las siguientes acciones.

TOMAR 1 LOSETA DE APUESTAS DE PATA

- Toma la loseta de apuestas superior de cualquier pila y colócala frente a ti.
- No hay límite a la cantidad de losetas de apuesta que puedas tener. Incluso puedes tener varias del mismo color.

COLOCAR/MOVER TU LOSETA DE DESIERTO

- Si la tienes en tu poder → Coloca tu loseta de desierto sobre la pista
Si tu loseta ya está en la pista → Puedes cambiarla de posición.
- Limitantes:
 - El espacio debe estar vacío (sin camellos u otras losetas de desierto).
 - Nunca puede haber 2 losetas adyacentes.
 - No puedes colocarla en la casilla “1” de la pista.
- Al colocarla/moverla, debes escoger si la dejas con la cara de oasis o de espejismo hacia arriba.

TOMAR 1 LOSETA DE PIRÁMIDE Y MOVER 1 CAMELLO

- Toma la loseta de pirámide superior y colócala frente a ti.
- Toma la pirámide, bátela, colócala al revés sobre el tablero y revela un dado.
- Avanza el camello correspondiente 1, 2 o 3 espacios según indique el dado siguiendo estas normas:
 - Camellos sobre él → Se mueven apilados, manteniendo el orden..
 - Camellos bajo él → Quedan dónde están.
 - Si llega a una casilla con camellos → Los camellos movidos quedan sobre los que estaban en la casilla.
 - Si llega a una casilla con loseta de desierto →
 - El dueño de la loseta gana \$1.
 - Lado Oasis → El grupo avanza 1 casilla
 - Lado Espejismo → El grupo retrocede una casilla. Si en la nueva casilla hay camellos → Los camellos movidos quedan **debajo** los que estaban en la casilla
- Coloca el dado utilizado sobre la tienda de su color.

APOSTAR POR EL GANADOR O PERDEDOR DE LA CARRERA.

- Toma una de tus cartas de apuestas y colócala boca abajo ya sea en la pila de apuesta del ganador o perdedor de la carrera.
- Si ya había cartas ahí → La nueva carta debe ser colocada sobre las anteriores.
- Una vez colocada una carta, esta no puede ser removida.
- En otro turno puedes ejecutar esta misma acción usando otra carta para apostar por otro ganador/perdedor.

FASE 2: FIN DE UNA PATA

- La Pata termina al final del turno del jugador que reveló el quinto dado.
- Se realiza de inmediato una **Puntuación de Pata**, antes del turno del siguiente jugador. (entregale el marcador de jugador inicial para no olvidar que él comenzará la próxima Pata)
- Verifica que camello está a la cabeza: el más avanzado en la carrera. Si hay varios en la misma casilla será el que esté más arriba en el grupo.

PUNTUACION DE PATA:

El jugador suma y resta todas sus ganancias y pérdidas y luego recibe/paga lo que corresponda al banco (Si el jugador no tiene suficiente dinero, simplemente no paga).

- Cada loseta de pirámide → +\$1
- Loquetas de apuesta de patas:
 - 1^{er} lugar → +\$5
 - 2^o lugar → +\$1
 - Cualquier otra posición → -\$1

PREPARACIÓN NUEVA PATA

- Los jugadores devuelven las loquetas de apuestas de Pata y las loquetas de pirámide a sus lugares correspondientes, colocándolas tal como en la preparación.
- Devuelve las loquetas de desierto que estén sobre el tablero a sus dueños.
- Coloca los 5 dados dentro de la pirámide.
- Los camellos conservan sus posiciones.
- El jugador con el marcador de jugador inicial comienza la nueva Pata.

FIN DEL JUEGO

- Termina de inmediato cuando un camello atraviese la línea de meta.
- Lleva a cabo una Puntuación de Pata.
- Lea a cabo una Puntuación de Carrera.

PUNTUACION DE CARRERA

- Toma todas las cartas de apuestas por el ganador, sin alterar su orden. Da vuelta el montón.
- Las cartas con el ganador GANAN el dinero indicado. Ganará más quien apostó antes por el ganador (\$8/\$5/\$3/\$2/\$1... para quien apostó 1^o, 2^o, 3^o, 4^o, 5^o o después).
- Las cartas con cualquier otro camello pierden \$1 (si el jugador no tiene dinero, entonces no pierde nada).
- Hacer lo mismo con las apuestas por el Gran Perdedor (camello a la cola, y más abajo).

El jugador que luego de la Puntuación de Pata y la Puntuación de Carrera tenga más dinero será el ganador. No hay desempates.