

شاهد دیوانه وار ترین مسابقه شترها در تمام اعصار باشید، چنان که وقتی شترها روی هم سوار و کل اهرام وارونه می شوند، همه چیز درهم و برهم خواهد شد!

به عنوان اعضاء عالی رتبه مصری ها، تنها با یک هدف ساده در صحرا گرد هم آمده اید: با شرط بندی روی شتر صحیح برنده یک قسمت و یا کل مسابقه باشید و بیشترین پول را بدست بیاورید. اگرچه در این مسابقه، شانس به تنهایی عامل پیروزی نخواهد بود، بلکه یادگیری مکانیزم و نحوه پیشرفت مسابقه و داشتن زمان بندی مناسب برای شرط بندی روی شتر صحیح و کسب پیروزی به همان اندازه مهم خواهد بود.

اجزاء

۱ هرم

متشکل از:

۱ هرم خارجی



۱ هرم داخلی



۱ تقاطع



۱ سوپاپ



۱ عدد کش پلاستیکی



(در تصاویر برای تشخیص راحت تر، کش به رنگ قرمز نشان داده شده است)

۲۰ کش اضافه

۱ صفحه بازی

مسیر مسابقه

خط پایان

محل قرار گیری هرم



محل شرط بندی برای برنده کل

محل قرار گیری کاشی های هرم

محل شرط بندی برای بازنده کل

۵ شتر



۵ تاس



هر تاس مطابق با یک رنگ شتر می باشد که اعداد ۱، ۲ و ۳ هر کدام دوبار رویشان حک شده است.

(۵ عدد از هر شخصیت) ۴۰ کارت شرط بندی مسابقه

(۱ عدد از هر شخصیت) ۸ کاشی صحرا

روی کارت

پشت کارت



سمت واحه

سمت سراب



شخصیت

(۳ عدد از هر رنگ شتر) ۱۵ کاشی شرط بندی جانبی



۵ کاشی هرم



۵۰ سکه پوند مصری

۱ پوندی • ۳۵

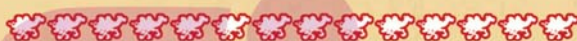
۵ پوندی • ۱۵

۲۰ کارت پوند مصری

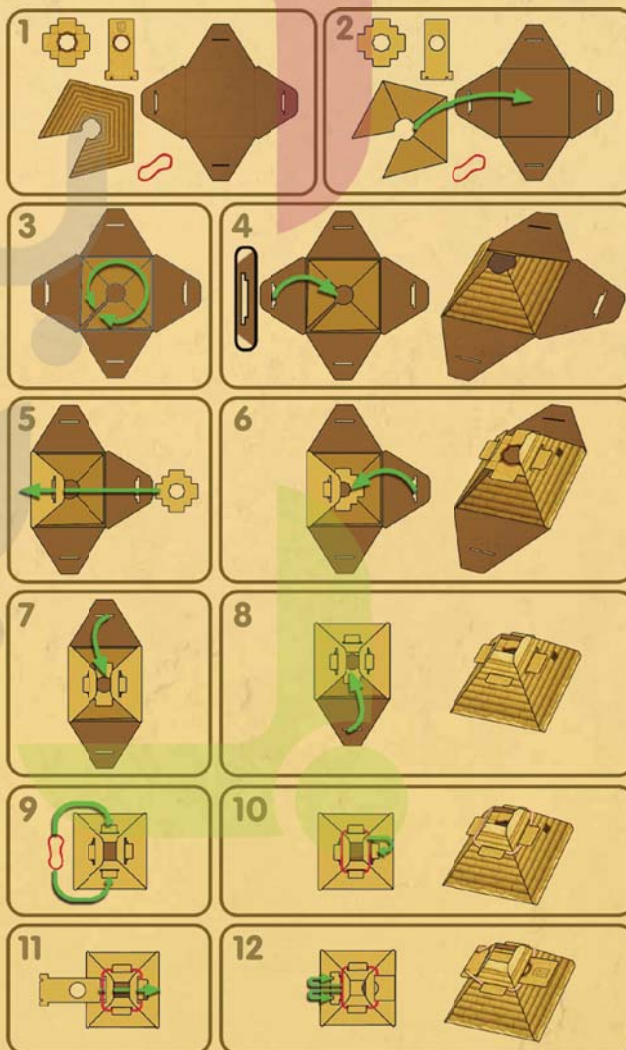
۱۰ پوندی • ۱۰

۲۰ پوندی • ۲۰

۱ نشانگر شروع کننده شرط جانبی



قبل از اولین بازی، تمام قطعات را با احتیاط پنج صفحات جدا کرده و هرم را مطابق زیر سرهم کنید:



هنگامی که هرم را سرهم کردید، می توانید از این پس آن را رو به بالا در جعبه قرار دهید.

چیدمان

۱. صفحه بازی را وسط میز قرار دهید.

۲. ۵ کاشی هرم را به صورت یک دسته بر روی مکانش در صفحه بازی بگذارید.

۳. کاشی های شرط بندی جانی را بر اساس رنگشان (۵ رنگ کلی) مرتب کنید. سپس ۳ کاشی موجود از هر رنگ را به ترتیب زیر چیده و یک دسته تشکیل دهید: کاشی ۲- پول در زیر کاشی ۳- پول در وسط و کاشی ۵- پول بر رو نهایتا هر دسته را روی رنگ متناسبش در صفحه بازی قرار دهید.

۴. ۵ شتر را بر روی چادرهای هم رنگشان در کنار کاشی های شرط بندی جانی قرار دهید.

۵. سکه ها و کارت های

پوند مصری را بر اساس ارزششان جدا کرده و آنها را به عنوان بانک در کنار صفحه قرار دهید

۶. به هر بازیکن ۵ کارت شرط بندی مسابقه از یک شخصیت به همراه کاشی صحرای آن شخصیت را بدهید.

کارت ها و کاشی های صحرای اضافی را به جعبه برگردانید. هر بازیکن کاشی صحرایش را در مقابلش قرار داده و ۵ کارت شرط بندی اش را پنهان از بقیه بازیکنان نگاه می دارد.

۷. هر بازیکن در ابتدای بازی ۳ پوند گرفته و آنها را مقابلش می گذارد.

۸. نشانگر شروع کننده شرط جانی را به جوان ترین بازیکن بدهید

۹. حالا جوان ترین بازیکن، مکان شروع شترها را با ریختن همزمان ۵ تاس مشخص می کند. سپس شترها را از چادرهایشان برداشته و هر کدام را در نقطه مشخص شده، بر روی مسیر مسابقه قرار می دهد: هر شتری که تاس هم رنگش عدد ۱ را نشان می دهد، در خانه شماره ۱ (خانه با پرچم عدد ۱) قرار می گیرد. هر شتری که تاس هم رنگش عدد ۲ را نشان می دهد، در خانه شماره ۲ (خانه با پرچم عدد ۲) قرار می گیرد. هر شتری که تاس هم رنگش عدد ۳ را نشان می دهد، در خانه شماره ۳ قرار می گیرد. در نهایت همه شترهایی که در یک خانه هستند را روی هم گذاشته و یک دسته تشکیل می دهد (ترتیب قرار گیری شترها اهمیتی ندارد).

مثال :

بازیکن تاس رو به رو را می آورد : شترهای سبز، زرد و نارنجی را روی هم (به هر ترتیبی) گذاشته و آنها را در خانه ۱ قرار می دهد. سپس شترهای آبی و سفید را روی هم (به هر ترتیبی) گذاشته و در خانه ۳ قرار می دهد.



در نهایت ۵ تاس را با فنار دادن سوپاپ به سمت هرم (مطابق فلش)، یکی یکی از حفره بالای هرم به درون آن می اندازد. سپس هرم پر شده را در مکان اش در وسط مسیر مسابقه قرار می دهد.



مرور کلی

حرکت شترها



شترها به صورت ساعتگرد در مسیر مسابقه حرکت می کنند. در روند بازی، بازیکنان با استفاده از هرم، شترها را حرکت می دهند. زمانیکه یک بازیکن هرم را وارونه می کند، سوپاپ را فشرده و یک تاس را نمایان می کند. سپس او باید شتر هم رنگ تاس را به تعداد عدد روی تاس جلو ببرد.



شترهای روی یک خانه همیشه یک دسته شتر را می سازند. اگر یک شتر درون یک دسته حرکت کند، تمامی شترهای نشسته بر رویش را هم حمل خواهد کرد. مابقی شترهایی که در زیرش بوده اند دست نخورده و سر جایشان باقی می مانند.

از آن جایی که شترها گاهی به صورت تکی و گاهی به صورت دسته ای : واحد شتری حرکت می کنند، ما از اصطلاح واحد شتری استفاده خواهیم کرد. یک واحد شتری از یک شتر تکی و یا از یک دسته شتر تشکیل می شود. اگر یک واحد شتری حرکتش در خانه ای که در آن یک واحد شتری دیگر وجود دارد تمام شود، بر روی واحد شتری دیگر پریده و روی آن می نشیند.

مهم: برای تمام مقاصد رتبه بندی، شتری که روی شتر دیگری نشسته است همیشه از شتر زیری (که روی آن نشسته است) جلوتر به حساب می آید.

(برای توضیحات تکمیلی درباره نحوه حرکت شترها و استفاده از هرم صفحه بعدی را ببینید).

شرط بندی های جانی

مسابقه از چندین شرط بندی جانی تشکیل می شود. یک شرط جانی زمانی پایان می یابد که آخرین تاس ز هرم بیرون آمده و شتر متناسب با آن حرکت کرده باشد. دقیقاً در انتهای هر شرط جانی، مرحله امتیاز دهی آن اتفاق می افتد، به این صورت که بازیکنان مطابق با کاشی هایی که در طول آن شرط بندی به دست آورده اند، پول بدست آورده و یا از دست می دهند. در نهایت با برگرداندن کاشی های به دست آمده به صفحه بازی و ۵ تاس به داخل هرم، شرط بندی جانی جدیدی شروع می شود.

پایان بازی

بازی به محض رد شدن اولین شتر از خط پایان، تمام می شود. سپس مرحله امتیازدهی شرط جانی برای آخرین بار، و امتیازدهی برای شتر برنده کلی و شتر بازنده کلی اتفاق می افتد.



پول

- ارز در این بازی، پوند مصری است (که من بعد به اختصار پوند گفته خواهد شد).
- پول هایتان به صورت نمایان در مقابلتان قرار خواهد گرفت. اگرچه می توانید به هر صورتی که دوست دارید آنها را روی هم بچینید.
- برای استمرار مسابقه، هیچ بازیکنی مجبور به فاش کردن میزان دقیق پول هایش نیست.
- در هر زمانی در طول بازی، می توانید پول هایتان را با بانک معاوضه کنید (برای مثال، پنج سکه ۱ پوندی را با یک سکه ۵ پوندی تعویض کنید).
- پول هیچ بازیکنی نمی تواند منفی شود. بدان معنی که اگر پول برای پرداخت شرط بخته تان را ندارید، از پرداخت آن معاف می شوید.

نحوه انجام بازی

بازیکن دارنده نشانگر شروع کننده شرط بندی جانبی (و در نتیجه بازی) را با انجام دادن دقیقاً یک کار آغاز می کند. سپس بازیکن سمت چپ او ۱ کار انجام می دهد، سپس بازیکن بعدی و الی آخر همینطور به صورت ساعتگرد. وقتی نوبت شما فرا رسید از مین ۴ کار ممکن، باید تنها یکی از آنها را انتخاب کرده و آن را انجام دهید.

۱- برداشتن کاشی شرط بندی جانبی یکی از دسته ها (و در نتیجه شرط بندی روی شتر همرنگ آن برای برنده شدن در شرط بندی جانبی فعلی).

۲- گذاشتن کاشی صحرائتان روی مسیر مسابقه.

۳- برداشتن یک کاشی هرم و سپس حرکت دادن یک شتر با استفاده از هرم.

۴- شرط بندی روی برنده و یا بازنده کلی با گذاشتن یکی از کارت های شرط بندی مسابقه تان به پشت (محفی) بر روی محل شرط بندی متناسب.

۱ برداشتن کاشی شرط بندی جانبی

بالا ترین کاشی شرط بندی جانبی یکی از دسته ها را از روی صفحه برداشته و در مقابلتان قرار دهید. با انجام اینکار شما روی شتر همرنگ آن کاشی شرط بسته اید (بدان معنی که به پیشتر بوند این شتر در انتهای این شرط بندی امید بسته اید). محدودیتی در تعداد کاشی هایی که در طول یک شرط بندی جمع می کنید، وجود ندارد. حتی ممکن است شما چند کاشی از یک رنگ را برداشته باشید.



۲ گذاشتن کاشی صحرا

کاشی صحرائتان را بر روی یک خانه خالی (مکانی که هیچ شتر و یا کاشی صحرای دیگری در آن نیست) در مسیر مسابقه قرار دهید اگرچه شما مجاز به گذاشتن کاشی تان در محلی که مجاور با خانه ایست که از قبل در آن یک کاشی صحرا وجود دارد، نیستید. همچنین هیچگاه نمی توانید کاشی تان را بر روی خانه شماره ۱ مسیر قرار دهید. اگر کاشی صحرائتان در حال حاضر بر روی صفحه بازی است، می توانید از این کار استفاده کرده تا آن را به خانه دیگری انتقال دهید (با رعایت قوانین بالا). زمانی که کاشی تان را روی خانه مورد نظر گذاشتید (و یا انتقال دادید)، می توانید آنرا به سمت واحد و یا سمت سرابش قرار دهید. بر اساس سمت اش، کاشی صحرا بر روی حرکت شترهایی که بر روی آن می ایستند، تأثیر می گذارد (برای جزئیات بیشتر پایین را ببینید).



۳ برداشتن کاشی هرم

بالا ترین کاشی هرم را از روی دسته اش در صفحه بازی برداشته و مقابلتان قرار دهید. سپس بلافاصله هرم را برداشته، تکان داده، و یک تاس را از دروش نمایان کنید.



نحوه استفاده از هرم

<p>۱</p> <p>بعد از تکان دادنش، هرم را وارونه بر روی میز (سطح) در مقابلتان قرار دهید.</p>	<p>۲</p> <p>هرم را ثابت نگه داشته و با دست دیگر، سوپاپ را به طرف داخل فشار دهید. اینکار حفره ای را در هرم باز کرده که باعث می شود یک تاس از داخل آن به روی میز بی افتد.</p>	<p>۳</p> <p>یک لحظه صبر کرده و سپس سوپاپ را رها کنید (حفره را ببندید). مهم: رأس هرم در طول تمامی این مراحل باید در تماس مستقیم با سطح میز بوده و فاصله ای میان آن دو وجود نداشته باشد.</p>	<p>۴</p> <p>پس از رها کردن سوپاپ، هرم را به صورت مستقیم بلند کرده و مجدداً رو به بالا در مکانش بر روی صفحه بازی نثار دهید.</p>
--	---	--	--

توجه: اگر تاسی نمایان نشد، یکبار دیگر هرم را برگردانده و مجدداً تکان داده و دوباره مراحل بالا را طی کنید.

مثال:

پس از نمایان شدن تاس، شتر همرنگ آن را مطابق با عدد روی تاس به جلو حرکت دهید: ۱ و یا ۳ خانه. یادآوری: اگر شتری را باید حرکت دهید که قسمتی از یک دسته شتر است، آن شتر به همراه تمامی شترهایی که روی آن نشسته اند جا به جا خواهد شد (و با آنها یک واحد شتری تشکیل خواهد داد).

تاس نارنجی با عدد ۳ نمایان شده است. شتر نارنجی در حالی که شتر زرد همچنان بر روی آن نشسته است ۳ خانه به جلو می رود.



اگر یک واحد شتری حرکتش بر روی خانه ای که واحد شتری دیگری بر روی آن است تمام شود، بر روی آن واحد دیگر پریده و روی آن می نشیند.

مثال:

تاس سفید با عدد ۲ نمایان شده است. شتر سفید در حالی که شتر سبز را حمل می کند ۲ خانه به جلو حرکت کرده و از آن جایی که شتر زرد بر روی خانه مقصد آنها از قبل حضور دارد؛ شتر سفید و سبز به عنوان یک واحد شتری بر روی آن پریده و رویش می نشینند.



کاشی های صحرا

اگر حرکت یک واحد شتری بر روی خانه ای که با کاشی صحرا اشغال شده است تمام شود، صاحب آن کاشی بلافاصله ۱ پوند از بانک می گیرد. همچنین (متناسب با سمتی که کاشی نشان می دهد) واحد شتری باید یک خانه اضافی به جلو حرکت کرده و یا یک خانه به عقب بازگردد:

اگر سمت واحد کاشی نمایان بود، واحد شتری ۱ خانه به جلو حرکت می کند. اگر در خانه نهایی واحد شتری دیگری حضور داشت، همچون قبل روی واحد دیگر پریده و بالای آن می نشیند.

اگر سمت سراب کاشی نمایان بود، واحد شتری ۱ خانه به عقب باز می گردد اگر در خانه نهایی واحد شتری دیگری حضور داشت، اینبار، واحد شتری در زیر واحد شتری دیگر قرار می گیرد (برعکس حالت عادی).

در هر دو حالت، کاشی صحرا در جای خود باقی می ماند (حداقل تا مرحله امتیاز شماری شرط بندی بعدی).

بعد از جا به جایی شتر متناسب، تاس را روی جادر همرنگش قرار دهید. اینکار باعث می شود تا همه بدانند چه تاس هایی از هرم خارج شده است.



کاشی های هرم بدست آورده را در مقابلتان نگه دارید. در مرحله امتیاز شماری شرط بندی پیش رو، به ازای هر کاشی هرمی که در طول آن شرط کسب کرده اید ۱ پوند خواهید گرفت.



شرط بندی بر روی برنده و یا بازنده کلی 4



به عنوان کار نوبتتان می توانید بر روی برنده کلی شرط بندی کنید. بدان معنا که مخفیانه بر روی شتری شرط می بندید که فکر می کنید در انتهای بازی به عنوان شتر اول از خط پایان عبور خواهد کرد. برای انجام این کار، مخفیانه یکی از کارت های شرط بندی مسابقه تان را انتخاب کرده (کارت همرنگ با شتر مورد نظر) و آن را به پشت بر روی محل شرط بندی برای برنده کلی قرار می دهید.



یا ممکن است در عوض بر روی بازنده کلی (شتری که فکر می کنید در انتهای بازی آخرین شتر در مسابقه خواهد بود) شرط ببندید. بدین صورت که مخفیانه یکی از کارت های شرط بندی مسابقه تان را انتخاب کرده و آن را به پشت در محل شرط بندی برای بازنده کلی قرار دهید.

- اگر در محل شرط بندی مورد نظرتان از قبل کارتی وجود داشت، خیلی ساده شما کارتان را روی آنها بگذارید.
- زمانی که کارتی در محل ها قرار گیرد دیگر هرگز نمی توانید جا به جایش کنید، حتی اگر متوجه شوید که اشتباه کرده اید. اگرچه تا زمانی که هنوز کارتی در دست دارید، می توانید به عنوان کار نوبتتان یکی از آنها را در هر کدام از دو محلی که دوست دارید قرار دهید.



پایان شرط بندی جانبی

هنگامی که بازیکنی آخرین کاشی هرم را از روی صفحه بر می دارد، ابتدا آخرین تاس درون هرم را نمایان و شتر متناسبش را جا به جا کرده و سپس قبل از آن که بوبت بازیکن بعدی شود، مرحله امتیاز شماری شرط جانبی برای تمامی بازیکنان اتفاق می افتد:

ابتدا نشانگر شروع کننده شرط جانبی به کسی که بوبت بعدی مال او است (نفر سمت چپی کسی که آخرین کاشی هرم را برداشته) داده می شود (در نتیجه اینکه "بوت بعد متعلق به چه کسی است" فراموش نمی شود). سپس بررسی کنید که کدام شتر پیشواز است (جلو ترین شتر حال حاضر در مسیر مسابقه). اگر یک دسته شتر، جلوترین بود؛ شتری که در بالای آن دسته است جلوترین شتر به حساب می آید. اکنون هر بازیکن متناسب با کاشی های هرم و شرط جانبی ای که در مقابلش است پول گرفته و یا از دست می دهد.

هر بازیکن مجموع مقدارش را محاسبه کرده و سپس آن را از بانک می گیرد (و یا به آن می پردازد).

به ازای هر کاشی شرط جانبی متعلق به شتر پیشواز، بازیکن به مقدار عدد نوشته شده روی آن کاشی اش پوند می گیرد: ۵، ۳ و ۲.

به ازای هر کاشی متعلق به شتر مکان دوم (شتر بعد از شتر پیشواز)، بازیکن ۱ پوند می گیرد.

به ازای هر کاشی متعلق به باقی شترها، بازیکن ۱ پوند می پردازد.

به ازای هر کاشی هرم، بازیکن ۱ پوند می گیرد.



مثال:

در مرحله امتیاز شماری شرط جانبی، شتر سبز پیشواز و شتر زرد دوم است. بازیکنی کاشی های زیر را در مقابلش دارد که مجموعاً به او ۹ پوند خواهند داد:



بعد از اینکه تمامی بازیکن پولهایشان را گرفتند (و یا دادند)، تمامی کاشی های هرم و کاشی های شرط جانبی را به محل شان روی صفحه برگردانید (به همان ترتیب و چیدمان ابتدای بازی). همچنین تمامی کاشی های صحرا را از روی صفحه برداشته و به صاحبانشان برگردانید.

در نهایت ۵ تاس را از روی چادر ها برداشته و مجدداً داخل هرم بیاندازید.

سپس بازیکن دارای نشانگر شروع کننده شرط، شرط بندی جانبی جدید را آغاز می کند.

پایان بازی

به محض عبور اولین واحد شتری از خط پایان، بازی بلافاصله پایان می یابد. حالا برای آخرین بار مرحله امتیاز شماری شرط جانبی را انجام دهید (مطابق توضیحات سمت چپ).



پس از امتیاز شماری شرط جانبی برای بار آخر، امتیاز شماری نهایی برای برنده و بازنده کلی روی می دهد. برای اینکار، ابتدا به سراغ کارت های گذاشته شده در محل شرط بندی برای برنده کلی بروید. به یاد داشته باشید که پایین ترین کارت، اولین کارتی است که گذاشته شده و بالاترین کارت، آخرین کارت گذاشته شده است. همه کارت ها را رو کنید، در این حالت بالاترین کارت اولین کارت گذاشته شده و پایین ترین کارت آخرین کارت گذاشته شده است. حالا بازیکنان بر اساس کارت هایی که گذاشته اند، پول به دست آورده و یا از دست می دهند. از بالاترین کارت شروع کرده و یک به یک پیش بروید. تنها کارت هایی که متعلق به شتر برنده کلی است پول به دست خواهند آورد:

بازیکنی که (اگر بود) اولین کارت صحیح را گذاشته است ۸ پوند از بانک می گیرد. بازیکنی که دومین کارت صحیح را گذاشته است ۵ پوند می گیرد. بازیکن سوم ۳ پوند، بازیکن چهارم ۲ پوند و باقی بازیکنانی که درست گذاشته اند ۱ پوند می گیرند. یادآوری: توضیحات بالا تنها برای کارت هایی است که برنده کلی را صحیح نمایش می دهند. برای هر کارتی که شتر دیگری را به جز شتر برنده نشان می دهد، صاحب آن کارت باید ۱ پوند به بانک بپردازد.



بعد از برنده کلی به سراغ کارت های شرط بندی برای بازنده کلی رفته و مجدداً مطابق بالا عمل کنید. بدیهی ست که بازنده کلی، شتری است که در پایان بازی از همه عقب تر است (اگر عقب ترین یک دسته شتر بود بازنده کلی شتری است که در پایین آن دسته قرار دارد).

مثال:

شتر سبز برنده مسابقه و شتر سفید بازنده آن است. پول دهی و پول گیری کارت های شرط بندی مطابق زیر است:



پس از امتیاز شماری نهایی، همه بازیکنان پول هایشان را شمرده و بازیکن با بیشترین پول برنده بازی است. در صورت تساوی، پیروزی تقسیم خواهد شد.



CREDITS
 Author: Steffen Bogen | Illustrations and graphics: Dennis Lohausen
 Rule book and Rule book layout: Alfred Viktor Schulz | Rule book revision: Neil Crowley
 Copyright: © 2014 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany
 All rights reserved. | www.eggertspiele.de
 Distribution: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Germany | www.pegasus.de



SB would like to thank all the testers who led the Camel to their oases. Special thanks go to those testers whose names are engraved at the foot of the Pyramid



Ashkan Rohani
 Translated and
 Published by
 BoardBaz.com