

Camel UP

GUT GEPACKT!

Die Saison der total verrückten Kamelrennen ist gerade vorüber und schon wandern die Karawanen los. Eure starken und tüchtigen Kamele helfen euch beim Transport wertvoller Waren. Dabei gilt es vor allem darauf zu achten, die Waren geordnet unterzubringen und die Kamele nicht zu überladen! Von Gier gepackt könnte der ein oder andere Händler das bei seinen Besorgungen aus den Augen verlieren. Zeigt euer Können als gewiefte Händler, beladet eure Kamele mit Bedacht und häuft das größte Vermögen an!

SPIELMATERIAL

1 TURM



5 KARAWANEN MIT JE 4 KAMELEN



5 WÜSTENZELTE



6 DOPPELSEITIGE MÄRKTE



127 WARENKARTEN



20 VERKAUFSÜBERSICHTEN



120 MÜNZEN (Ägyptische Pfund)



SPICK-MARKER



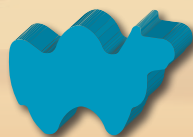
5X

ZUSATZVERKAUF-MARKER



5X

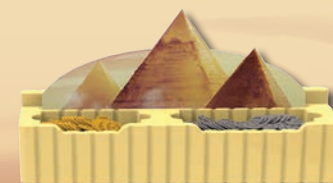
STARTSPIELER-KAMEL



1 BEIBLATT



1 MÜNZVORRAT (mit Pyramiden-Einsatz)






SPIELVORBEREITUNG

1 Jeder Spieler legt 1 Karawane und 1 Wüstenzelt gleicher Farbe vor sich aus. Zusätzlich erhält jeder ein Set aus 4 verschiedenen Verkaufsübersichten (je 1 pro Warenart).

2 Stellt den Turm zusammengesteckt am Rand auf. Legt übrige Karawanen, Zelte und Übersichten zurück in die Schachtel.

3 Mischt alle Warenkarten gründlich durch und legt sie auf die obere Ebene des Turms. Dies ist der Nachziehstapel. In der unteren Ebene ist der Bereich für den offenen Ablagestapel.

4 Legt die Spick-Marker (5x ) , die Zusatzverkauf-Marker (5x ) und das Startspieler-Kamel  neben den Turm.

5 Legt die Märkte mit Seite 1 nach oben (unten rechts markiert) im Spielbereich aus. Ihr benötigt 1 Markt mehr als Spieler:



▲ 5 Spieler: Alle 6 Märkte werden verwendet.

▲ 4 Spieler: Entfernt zufällig 1 Markt.

▲ 3 Spieler: Entfernt zufällig 2 Märkte, je 1 von A-B-C und 1 von D-E-F.

Die entfernten Märkte werden in die Schachtel zurückgelegt.


6 Zieht für jeden Markt die angegebene Anzahl Warenkarten und platziert sie gut sichtbar unter den jeweiligen Markt.

Das obere Symbol  (Kartenvorderseite) zeigt, wie viele der Warenkarten **offen** unter den jeweiligen Markt gelegt werden. Das untere Symbol  (Kartenrückseite) zeigt die Anzahl der **verdeckten** Warenkarten, die ebenfalls unter diesem Markt ausgelegt werden (optional gestapelt).

7 Füllt die Münzen sortiert nach Wert in die beiden Fächer der Kunststoffschale und bringt den Pyramiden-Einsatz daran an. Stellt diesen Münzvorrat ebenfalls am Rand auf.



Aufbau für 4 Spieler

8 Schließlich erhält jeder Spieler noch 5 Ägyptische Pfund (5x ) , die in das eigene Wüstenzelt gelegt werden. Geld ist also geheim.

EINLEITUNG

In Camel Up - Gut gepackt! werdet ihr zu Händlern, die darum wetteifern, mit ihrer Karawane den meisten Profit zu erlangen. Wer clever bietet, hat die erste Wahl, wenn es darum geht, die verschiedenen Waren auf seine Kamele zu laden. Dabei gilt es stets im Blick zu behalten, die eigenen Kamele nicht zu überladen, da die wertvollen Waren sonst herunterfallen und für immer in der Wüste verloren gehen.

ZIEL DES SPIELS

Der Händler mit dem meisten Geld bei Spielende gewinnt.



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

1 AUKTION

2 MÄRKTE

3 VERKAUF



PHASE 1 – AUKTION

Eine Runde beginnt mit der Auktionsphase, um den Startspieler für die Runde festzulegen. Die Regeln der Auktion der aktuellen Runde werden durch die **oberste** (verdeckte) Karte im Turm bestimmt. Für die meisten Auktionen gelten die Regeln der Standard-Auktion.

Hinweis: Alle Sonder-Auktionen sind im Beiblatt erklärt. Falls im Turm keine verdeckte Karte liegt (selten), verwendet die Standard-Auktion.

STANDARD-AUKTION

Alle Spieler nehmen **geheim** eine beliebige Anzahl Münzen aus ihrem Wüstenzelt in ihre Faust, strecken diese dann vor und öffnen sie gleichzeitig. Der Spieler mit dem **höchsten** gebotenen Betrag erhält das **Startspieler-Kamel** und legt seinen Einsatz in den Münz-vorrat. Alle anderen Spieler legen ihr Gebot zurück in ihr Wüstenzelt.

Hinweis: Ihr dürft so viel bieten, wie ihr möchtet. Auch 0 ist ein Gebot.

Sollte es beim Höchstgebot einen Gleichstand geben, gewinnt das **zweithöchste** Gebot! Herrscht auch dabei Gleichstand, gewinnt das **nächsthöhere** Gebot. Für den Fall, dass alle Spieler an Gleichständen beteiligt sind, wird die Auktion wiederholt.

Steht nun wieder kein Auktions-gewinner fest, verbleibt das wo es ist und **alle** legen ihr Gebot zurück ins Zelt. Nur in Runde 1 wird es jetzt zufällig vergeben.



Beispiel 1: Nach der geheimen Wahl und dem gleichzeitigen Vorzeigen ihrer Einsätze haben **Moritz** und **Andrea** beide 3 geboten. **André** und **Katja** haben jeweils 1 geboten. Da Moritz und Andrea also Gleichstand beim Höchstgebot haben, wird das zweithöchste Gebot betrachtet. Weil es hierbei auch einen Gleichstand zwischen André und Katja gibt, nehmen alle ihren Einsatz zurück und die Auktion wird wiederholt.

Beispiel 2: In der wiederholten Auktion kommt es zwischen **Moritz** und **Andrea**, die beide abermals 3 geboten haben, erneut zum Gleichstand (beim Höchstgebot). **André** hat 1 geboten und **Katja** 0. Da André somit das zweithöchste Gebot abgegeben hat, legt er seinen Einsatz in den Münzvorrat und erhält das Startspieler-Kamel.

Zur Erinnerung: Hat nur ein Spieler 0 geboten und alle anderen Spieler haben Gleichstand, gewinnt dieser die Auktion (ohne Geld abzugeben).

PHASE 2 – MÄRKTE

Nun wählt jeder Spieler 1 Markt. Beginnend beim Spieler mit dem führt jeder folgende Schritte (am Stück) der Reihe nach durch:

- Wähle einen Markt, der in dieser Runde noch nicht gewählt wurde, und nimm alle Münzen darauf an dich. (**verpflichtend**)
- Aktiviere die Fähigkeit des gewählten Markts. (**freiwillig**)
Manche Märkte erlauben (nur) einen Sofort-Effekt, während andere Märkte Marker bringen, die später verwendet werden können. (Übersicht hierzu siehe Beiblatt.)
- Decke alle verdeckten Karten am gewählten Markt auf. Nimm dann **alle** dort liegenden Warenkarten zu dir. (**verpflichtend**)
- Lege **alle** Warenkarten an deine Karawane an und **prüfe** auf überladene Kamele (siehe unten und Seite 5). (**verpflichtend**)

Fahrt mit Phase 2 fort, bis alle Spieler diese 4 Schritte nacheinander reihum im Uhrzeigersinn durchgeführt haben. Danach folgt Phase 3.

WARENKARTEN AN DIE KARAWANE ANLEGEN

Alle erhaltenen Warenkarten müssen an die eigene Karawane angelegt werden. Es gibt 4 verschiedene Warenarten und jede darf **zeitgleich nur einem Kamel zugeordnet sein!** Sobald ein Spieler 1 oder mehrere Warenkarten derselben Art an ein Kamel angelegt hat, darf er diese Warenart nur noch dort und an kein anderes Kamel mehr anlegen (bis diese Art komplett verkauft wurde). Ein Verschieben ist **nicht** erlaubt.

Beispiel 3: André deckt am gewählten Markt alle verdeckten Karten auf. Die insgesamt 5 erworbenen Warenkarten (3x Tuch, 1x Datteln und 1x Keramik) nimmt er zu sich und verteilt sie auf seine Karawane. Da er noch kein Tuch an einem seiner Kamele ausliegen hat, legt er die 3x Tuch **zusammen** an ein beliebiges unbeladenes Kamel an. Weil eines seiner Kamele bereits Keramik trägt, **muss** er die neu erworbene Keramik dort anlegen. Das Gleiche gilt für die Datteln.



ÜBERLADENES KAMEL

Nachdem ein Spieler alle Warenkarten seinen Kamelen zugeordnet hat, überprüft er, ob 1 oder mehrere Kamele überladen sind. Als überladen gilt ein Kamel, wenn es mit **mehr** Warenkarten bestückt wurde, als es tragen kann.

Diese Höchstanzahl an Karten (3–6 Stück), die ein Kamel tragen kann, ist rechts neben jedem Kamel eurer Karawane angegeben. Sollte diese Anzahl **überschritten** werden, verliert das betroffene Kamel **alle** Warenkarten – also auch die gerade erhaltenen. Legt die verlorenen Karten auf den Ablagestapel (untere Ebene im Turm).



Beispiel 4: *Katja* hat insgesamt 6 Warenkarten erworben – von denen 3 zuvor verdeckt waren. Sie nimmt die 3x Keramik, 2x Obst und 1x Tuch zu sich und verteilt sie auf ihre Karawane. Die beiden Obst-Karten mit Bananen und das rote Tuch darf sie nach Art getrennt an 2 ihrer 3 unbeladenen Kamele anlegen. Da sie bereits ein Kamel mit Keramik beladen hat, muss sie die gerade erworbene Keramik zu diesem legen. Leider kann dieses Kamel aber nur 5 Warenkarten tragen. Aufgrund der überzähligen Karte fällt die gesamte Keramik herunter und *Katja* muss alle 6 Karten auf den Ablagestapel legen.

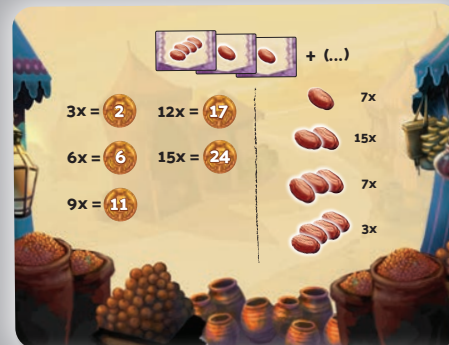


PHASE 3 – VERKAUF

Angefangen beim Startspieler der Runde und dann reihum im Uhrzeigersinn darf in dieser Phase jeder Spieler **genau 1 Verkauf** abwickeln. Also Ware (teilweise oder ganz) von **einem** seiner Kamele auf den Ablagestapel legen und den entsprechenden Betrag aus dem Münzvorrat nehmen. Außer beim Obst haben die Warenarten dabei eine **Mindestverkaufsmenge**.

Auf den Verkaufsübersichten sind 3 wichtige Angaben dargestellt:

1. Oben sind die **Verkaufsbeschränkungen** dieser Warenart zu sehen.
2. Die Mengenangaben neben den jeweiligen Münzen zeigen an, wie viel Geld eine **bestimmte Anzahl** einer Warenart einbringt.
3. Die Zahlen neben den jeweiligen Waren geben die **Häufigkeit** der Karten der **verschiedenen Typen** einer Warenart im Spiel an.



Die auf den Karten abgebildete Anzahl an **Datteln** muss in einer durch 3 teilbaren **Menge** (von min. 3 bis max. 15) verkauft werden. Für den Verkauf unnötige Karten **verbleiben** auf dem Kamel.

Falls die Karten keine passgenaue Aufteilung zulassen, dürft ihr auch 1–2 Datteln überverkaufen (z. B. 3 Karten mit 11 Datteln für 11 Geld).



Tuch kann nur in einer **Gruppe** bestehend aus **unterschiedlichen Farben** (wenigstens 2) verkauft werden.



Keramik muss in einer **Gruppe gleicher Form** (von min. 2 bis max. 6) verkauft werden.

Hinweis: Es gibt 3 verschiedene Formen, wobei manche Karten zwei zur Wahl anbieten.

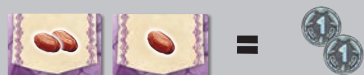


Vom **Obst** muss immer der Typ mit dem **geringsten** (Verkaufs-) **Wert** zuerst verkauft werden.

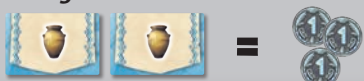
Dies dürfen auch mehrere Obstschalen dieses kleinsten verladenen Typs sein, aber **niemals** gemischtes Obst.

Beispiel 5: In der Verkaufsphase hat **Moritz** nun 4 Möglichkeiten: Entweder verkauft er Datteln, Keramik, Obst oder Tuch:

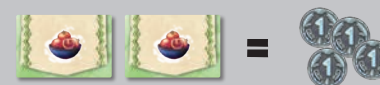
1 Er könnte von seinen 4 Datteln (zwei Karten mit je 1 Dattel und eine Karte mit 2 Datteln) **genau** 3 Datteln für 2 Ägyptische Pfund verkaufen. Dabei **müsste** er eine der beiden Karten mit 1 Dattel auf dem Kamel lassen!



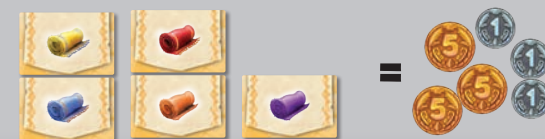
2 Für 3 Ägyptische Pfund könnte er 2 Keramik gleicher Form verkaufen.



3 Oder er verkauft die beiden Schalen mit Granatäpfeln für 4 Ägyptische Pfund. Die Schale mit Ananas dürfte er (jetzt) **nicht** verkaufen, da sie einen **höheren** Wert hat.



4 Letztlich entscheidet er sich zum Verkauf von 5 Tuch in unterschiedlichen Farben für 18 Ägyptische Pfund. Das übrige gelbe Tuch **muss** auf diesem Kamel verbleiben!



NEUE RUNDE VORBEREITEN

Nachdem alle Spieler die Verkaufsphase abgeschlossen haben, wird 1 Ägyptisches Pfund (aus dem Münzvorrat) auf den Markt platziert, der von **keinem** Spieler gewählt wurde.

Alle gewählten Märkte werden umgedreht (auf ihre andere Seite) und mit der aufgedruckten Anzahl von Warenkarten bestückt.

Wichtig: Wenn am **nicht gewählten** Markt zu wenige offene und/oder verdeckte Karten ausliegen (durch den Effekt eines anderen Markts), fügt ihr entsprechend Karten hinzu, bis die aufgedruckte Anzahl (für beides) erreicht ist. Sollten mehr Warenkarten an diesem Markt ausliegen, wie die angegebene Zahl vorgibt, entfernt **keine** davon.

Beispiel 6: Der Markt B1 wurde von **keinem** gewählt, weshalb vom Münzvorrat 1 Ägyptisches Pfund auf diesem platziert wird. **Alle anderen Märkte** werden auf ihre andere Seite gedreht und mit Warenkarten bestückt. Am Markt B1 liegen 2 verdeckte und 1 offene Karte. Weil die Angabe auf ihm 2 offene Karten verlangt, wird 1 offene Karte zu den insgesamt 3 dort schon liegenden Karten **hinzugefügt**.

Anschließend beginnt eine neue Runde mit der Auktionsphase.

Wichtig: Im seltenen Fall, dass **alle** Spieler kein Geld zu Beginn einer Runde haben, erhält jeder Spieler 5 Ägyptische Pfund (5x 1).

SPIELENDE

Sobald sich nach einer Verkaufsphase nicht ausreichend Warenkarten im Nachziehstapel befinden, um die Märkte **aufzufüllen**, wird das Ende eingeläutet. Alle Karten vom Ablagestapel werden gründlich gemischt und noch fehlende Marktkarten hinzugefügt. Es folgt die letzte Runde.

Wichtig: Sollten die Warenkarten des Nachziehstapels **durch** die Aktivierung einer Marktfähigkeit ausgehen, mischt ihr ebenso alle Karten des Ablagestapels und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit. Zieht bei Bedarf Karten für die aktivierte Fähigkeit nach. Das Spielende wird auch hierdurch ausgelöst und die **nächste** Runde ist die letzte.

Beispiel 7: **Moritz** wählt den Markt A1 und nutzt dessen Fähigkeit. Er nennt 1 Warenart, um dann 3 Karten zu ziehen. Nachdem er nur 2 gezogen hat, ist der Nachziehstapel aufgebraucht. Er mischt nun alle Karten des Ablagestapels gründlich und bildet einen neuen Nachziehstapel, von dem er die 3. Karte zieht. – Die laufende Runde wird noch beendet und dann die Märkte für die letzte Runde bestückt.

In der Verkaufsphase der **letzten** Runde dürfen alle Spieler 1 Verkauf von **jedem** ihrer Kamele abwickeln (falls möglich). Sollte ein Kamel zu wenig Waren zum Verkaufen haben, **verfällt** dessen Verkauf.

Nachdem die letzte Verkaufsphase abgeschlossen ist, addieren alle ihre Münzen. Der **wohlhabendste Händler** gewinnt. Bei Gleichstand um den Sieg verkaufen die daran Beteiligten erneut einmal von jedem ihrer Kamele. Derjenige mit der hierbei höchsten erzielten Summe ist der Sieger. Herrscht nach wie vor Gleichstand, teilen sie sich den Sieg.

IMPRESSUM

AUTOREN: Anna Oppolzer & Stefan Kloß
REALISATION: Sophie Gravel
ENTWICKLUNG: Pierre-Olivier Gravel, Martin Bouchard
ILLUSTRATION: Chris Quilliams
GRAFIKDESIGN: Maryse Hébert-Lemire, Stéphane Vachon, Tarek Saoudi
ÜBERSETZUNG: André Bierth

Entwickelt von: info@planbgames.com
www.planbgames.com



Alle Rechte vorbehalten
 © 2021 Plan B Games Europe GmbH
 Am Römerkastell 10
 70376 Stuttgart
 Germany

Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis des Verlages weder im Ganzen noch in Teilen vervielfältigt werden. Anleitung bitte aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält. Made in China.



Camel Cup

GUT GEPACKT!

SPIELANLEITUNG