

Nejbláznivější dostih všech dob je teď ještě bláznivější!

Pořadatelé prodloužili trať, ale velbloudům to nevadí. Berou to kolem pyramidy tryskem. Závody přilákaly i slavného fotografa, který se snaží pořídit pro svoji reportáž exkluzivní snímky velbloudích věží. Egyptská sázková společnost navíc přišla s několika zlepšováky, jak vydělat ještě víc peněz a udělat dostihy ještě napínavějšími. Chcete vědět, kdo bude nejlepší sázkař Superpoháru?

Velbloudi, připravit ke startu!

ÚVOD

Toto je rozšíření hry *Velbloudí dostihy*. Abyste si jej mohli zahrát, potřebujete i základní hru. Rozšíření obsahuje čtyři na sobě zcela nezávislé moduly, které můžete libovolně kombinovat. V popisu každého modulu je uvedeno, jaká pro něj platí pravidla a jaký herní materiál budete potřebovat.

Modul 1 přináší prodlouženou trať závodu a kostky trysku. Hra se tím trochu prodlouží a zároveň bude napínavější, protože velbloudi se mohou během jedné etapy pohnout až dvakrát. Navíc si můžete hru zpestřit jedním novým typem akce (*viz str. 3 a 4*).

Modul 2 přivádí do hry fotografa, jenž vám umožní získat tučnou odměnu, pokud se mu podaří udělat obzvlášť spektakulární snímek věže velbloudů (*viz str. 5*).

Modul 3 zavádí nové možnosti sázeckého pořadí velbloudů, čímž budou sázky flexibilnější, a navíc budete mít možnost ještě zachránit ztracenou sázku (*str. 6*).

Modul 4 představuje možnost uzavírat partnerství, takže konečně budete moci přestat tajit, že spolupracujete (*str. 7*).

Na straně 8 najdete shrnutí všech možností, které ve svém tahu máte.

Kromě toho obsahuje toto rozšíření potřebný materiál pro dva další hráče. Tím je možné si hru zahrát až v deseti.

Hra v devíti nebo deseti hráčích

Hrajete-li v takto vysokém počtu hráčů, doporučujeme vám použít **všechny 4 nové moduly** zároveň.



HERNÍ MATERIÁL



1 rozšiřující herní plán

Lícovou stranu rozšiřujícího herního plánu použijete při hře s **modulem 1** (viz následující stranu). Nehrajeťeli s tímto moduluem, můžete použít rubovou stranu plánu k organizaci herního materiálu pro **moduly 2 a 3**.



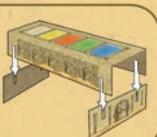
5 kostek trysku



Každá kostka barevně odpovídá jednomu velbloudovi a jsou na ní čísla **1** a **2**, každé na třech stranách. Pro odlišení od kostek ze základní hry jsou čísla **šedá**.

Před první hrou vyjměte opatrně kartónové díly z rámečků a sestavte pódiump a fotoaparát.

1 pódiump



1 fotoaparát



K fotoaparátu nabízíme dvě oboustranné čočky.



Použijte, kterou chcete.

22 dalších egyptských liber

Přidejte je k mincím ze základní hry.



1 přidavná destička pyramidy

(1)

5 přidavných destiček etapových sázek

(pro každého velblouda jedna, vždy s hodnotou 2)



4 destičky sázek na pořadí

(2., 3., 4. a 5. místo)



1 destička fotografa



2 destičky pouště

(po jedné pro oba nové hráče)



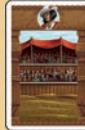
10 sázkových karet

(po pěti pro oba nové hráče)



10 karet partnerství

(po jedné pro každého hráče)



„Plácne mi si?“

„Ruka v rukávě“



MODULY



Modul 1: Prodloužená trať a kostky trysku

Budete potřebovat:

- rozšiřující herní plán
- 5 kostek trysku
- 1 pódium
- 1 přídavnou destičku pyramidy
- 5 přídavných destiček etapových sázek

Příprava hry

Partii nejprve připravte zcela jako v základní hře. Poté provedte navíc následující kroky:

1. Přeložte **rozšiřující herní plán** a přiložte ho k užší straně základního herního plánu podle obrázku – zasuňte ho až na doraz. Pole 7 až 11 původní závodní trati budou teď překryta a trať bude o 4 pole delší.



2. Postavte **pódium** na vyznačené místo herního plánu a na vyznačená barevná políčka připravte všechn 5 **kostek trysku**.
3. Přídavnou **destičku pyramidy** přidejte k ostatním. Bude jich teď 6.
4. Přídavné **destičky etapových sázek** přidejte k ostatním, vždy dospodu příslušného sloupečku. V každém sloupečku tak nyní budou 4 destičky setříděně shora dolů podle hodnot: 5 – 3 – 2 – 2.
5. Vezměte **kostku trysku** v barvě velblouda **na poslední pozici** (dle startovního pořadí) a vhodte ji do pyramidy ke kostkám ze základní hry.



Pravidla

Všechna pravidla základní hry stále platí. Pokud při použití pyramidy vypadne kostka trysku, pohně se příslušný velbloud úplně stejně jako v základní hře. Kostku trysku poté postavte na odpovídající políčko na pódiu.

Na začátku každé etapy, dříve než v ní začínající hráč provede svůj první tah, opět vhoděte do pyramidy kostku trysku v barvě velblouda, který je v tu chvíli na posledním místě.

Chcete-li si tento modul hry ještě více zpestřit, můžete zavést novou speciální akci, kterou mají hráči k dispozici **navíc** k běžnému tahu:

Dodatečná akce: Vhození kostky trysku do pyramidy

V případě, že máte alespoň jednu destičku pyramidy, můžete **na konci svého tahu** po provedení některé z obvyklých akcí navíc odevzdat jednu destičku pyramidy zpět na herní plán (*může to být destička získaná v tomto tahu nebo kdykoli dříve*) a vhodit do pyramidy jednu z kostek trysku z pódia. Nesmí to však být kostka v barvě **právě vedoucího velblouda!**

Důležité upozornění: V případě, že jste ve své normální akci právě vzali **poslední** destičku pyramidy, tuto akci navíc už provést **nemůžete**. Jinými slovy, vypadnutím poslední kostky z pyramidy a posunutím odpovídajícího velblouda je etapa oka-mžitě u konce.

Pokud v průběhu etapy vypadne z pyramidy kostka trysku, nevracejte ji na pódiu, ale postavte ji na políčko jámy příslušné barvy pod pódiem. **Tato kostka se v této etapě** už do pyramidy **znovu vhodit nesmí**.

Na začátku každé etapy, dříve než v ní začínající hráč provede svůj první tah, vraťte nejprve všechny kostky trysku z jam na pódiu a poté vhoděte do pyramidy kostku v barvě toho velblouda, který je v tu chvíli **na posledním místě**.

Příklad:

Ve svém tahu si David vzal destičku pyramidy, z pyramidy vypadla standardní modrá kostka a David posunul modrého velblouda o 1 políčko vpřed. Modrý velbloud se tím dostal na 3. místo. Protože David má destičku etapové sázky modrého velblouda, chce, aby tuto etapu vyhrál. Vrátí proto na herní plán destičku pyramidy a vhodí do pyramidy modrou kostku trysku z pódia.

Pokud by právě modrý velbloud v závodech vedl, David by nesměl vhodit do pyramidy modrou kostku trysku, musel by si vybrat jinou kostku z pódia (chtěl-li by vůbec tuto dodatečnou akci provádět). V případě, že by byl David ve svém tahu dobral poslední destičku pyramidy, nemohl by tuto dodatečnou akci provést vůbec.

Dodatečnou akci vhození kostky trysku do pyramidy mohl David provést i tehdy, pokud by ve svém tahu prováděl jinou akci než použití pyramidy a měl destičku pyramidy z nějakého předchozího tahu.

Modul 2: Fotograf a fotoaparát

Budete potřebovat:

• destičku fotografa

• fotoaparát

Příprava hry

Hru připravte (i podle pravidel případných dalších modulů) jako obvykle. Na vyznačené pole rozšiřujícího herního plánu dále položte destičku fotografa a na ni postavte fotoaparát. (Rozšiřující herní plán má políčko pro fotografa z obou svých stran. Pokud jste se rozhodli tento plán nepoužívat, můžete destičku a fotoaparát pochopitelně připravit na vhodné místo vedle herního plánu.)

Pravidla

Všechna pravidla základní hry stále platí. Tento modul pouze přináší novou možnost akce v tahu hráče.

Nová akce: „Staň se fotografem“

Pokud leží destička fotografa dosud na herním plánu, může si hráč na tahu jako akci (tj. místo jiných obvyklých akcí) vzít tuto destičku, položit ji před sebe na stůl a fotoaparát postavit k jednomu zvolenému prázdnému poli závodní dráhy (nesmí na něm ani ležet destička pouště). Je důležité, aby bylo vždy jasné zřetelné, u jakého pole fotoaparát stojí – toto pole je potom tzv. „v záběru“.

- Má-li destičku fotografa u sebe některý z hráčů, fotoaparát není tato akce pro ostatní k dispozici.
- Příde-li držitel destičky znova na řadu, může jako akci přemístit fotoaparát tak, aby zabíral jiné prázdné pole dráhy.



Pokud závodní jednotka ukončí svůj pohyb na poli v záběru, fotograf udělá snímek. Za něj obdrží příslušný hráč z banku tolik peněz, kolik velbloudů danou závodní jednotku tvoří (tedy 1 až 5 EL). Potom musí destičku i fotoaparát vrátit na herní plán, čímž je akce „Staň se fotografem!“ opět k dispozici pro všechny hráče (včetně jeho samotného).

Na začátku každé etapy, dříve než hráč v ní začínající provede svůj první tah, je třeba v každém případě destičku i fotoaparát vrátit na herní plán, aby byla tato akce k dispozici od prvního tahu.

Příklad:

Jelikož se na herním plánu právě vyskytuje věž o čtyřech velbloudech, cítí Ivana šanci na lukrativní snímek. Destička a fotoaparát jsou dosud na herním plánu, Ivana si je vezme, položí destičku před sebe na stůl a fotoaparát postaví před slibné prázdné pole trati. V dalším průběhu závodu vskutku na poli v záběru ukončí svůj pohyb věž o 3 velbloudech. Za to Ivana ihned obdrží 3 EL z banku a destičku i fotoaparát vrátí na herní plán.

Důležitá poznámka: Na pole v záběru není dovoleno pokládat destičky pouště.

Modul 3: Sázky na pořadí

Budete potřebovat:

- 4 destičky sázek na pořadí
- 5 přídavných destiček etapových sázek

Příprava hry

Hru připravte (*i podle pravidel případných dalších modulů*) jako obvykle. Na vyznačené pole herního plánu dále položte **4 destičky sázek na pořadí** (*nepoužíváte-li rozšiřující herní plán, můžete je připravit na vhodné místo vedle herního plánu*). Pokud jste tak dosud neučinili, přidejte k destičkám etapových sázek **přídavné destičky** tak, jak je popsáno v **modulu 1, bod 4 přípravy hry** na str. 3. V každém sloupečku by tedy měly ležet 4 destičky setříděné shora dolů podle hodnot: 5 – 3 – 2 – 2.

Pravidla

Všechna pravidla základní hry stále platí. Tento modul pouze přináší jednu novou možnost akce v tahu hráče a má vliv na průběh vyhodnocení etapy.

Nová akce: Vezměte si destičku sázky na pořadí

Ve svém tahu si hráč **jako akci** může vzít jednu z destiček sázek na pořadí, jež jsou dosud k dispozici. Tuto destičku položí na nějakou destičku etapové sázky tak, že překryje její spodní polovinu (*viz obrázek*), a to

- 1) **BUDĚ** destičky etapové sázky, kterou již má,
- 2) **NEBO** destičky, kterou si současně vezme z herního plánu. V tomto případě si však musí vzít z příslušného sloupečku **nejníže ležící** destičku etapové sázky.

Místo obvyklé sázky na vítěze etapy teď sázíte na určité konkrétní umístění daného velblouda v etapě (2., 3., 4. nebo 5. místo).

- Jednou přiloženou destičku sázky na pořadí už **není dovoleno** do konce etapy odstranit či přemístit.
- Je možné, aby jeden hráč měl u sebe více destiček sázek na pořadí, každá z nich však musí ležet na jiné destičce etapové sázky.



Příklad:

Dříve v průběhu této etapy si Monika vzala destičku etapové sázky žlutého velblouda v hodnotě 5 EL. Bohužel to vypadá, že žlutý velbloud skončí asi na 3. místě. Monika si proto ve svém tahu vezme destičku sázky na 3. místo a překryje jí spodní polovinu své zmíněné destičky etapové sázky. Žlutý velbloud skutečně skončí etapu na 3. místě a Monika tak při vyhodnocení etapy obdrží z banku 3 EL, místo aby přišla o 1 EL za špatně uzavřenou etapovou sázku.

Při vyhodnocení etapy pak v případě, že se velbloud v této barvě skutečně umístí **přesně** na tipované pozici, obdržíte z banky 3 EL.



Pokud se ale umístí na **jakémkoliv jiném místě**, 1 EL ztrácíte.

Na konci etapy vraťte všechny destičky sázek zpět na herní plán.

Modul 4: Partnerství

Použijte tento modul jen při hře 6 a více hráčů.

Budete potřebovat

- 10 karet partnerství

Příprava hry

Hru připravte (*i podle pravidel případných dalších modulů*) jako obvykle.

Každý hráč obdrží **kartu partnerství** své postavy a položí ji před sebe na stůl stranou „*Plác-neme si?*“ nahoru. Karty postav, které nejsou ve hře, vraťte do krabice.

Pravidla

Všechna pravidla základní hry stále platí. Tento modul pouze přináší jednu novou možnost akce v tahu hráče a má vliv na průběh vyhodnocení etapy.

Akce: Uzavření partnerství

Má-li hráč svoji kartu partnerství dosud nahoru stranou „*Plác-neme si?*“, může si ve svém tahu **jako akci** vybrat kteréhokoli jiného hráče, jenž má svou kartu partnerství také dosud stranou „*Plác-neme si?*“ nahoru, a vyměnit si s ním karty partnerství. Poté oba hráči otočí kartu partnerství svého nového spojence nahoru stranou „*Ruka v rukávě*“ (*hrajete-li v lichém počtu hráčů a mezi spoluhráči již není hráč bez uzavřeného partnerství, máte smůlu, tuto akci provést nemůžete*).

Zvolený spoluhráč **nemůže** uzavření partnerství **nijak odmítout**. Od tohoto okamžiku jste až do konce etapy partnery.



Při vyhodnocení etapy si můžete vybrat jednu jakoukoliv destičku (*pyramidy* či *etapové sázky*, i eventuálně upravenou destičkou *sázky na pořadí*) získanou partnerem a přičíst její hodnotu ke svým. Partner pak udělá totéž. Tento krok není povinný, máli partner pouze destičky přinášející mu ztrátu, nemusíte si vybrat nic.

Po vyhodnocení etapy si všichni vezmou své vlastní karty partnerství zpět a opět je otočí stranou „*Plác-neme si?*“ nahoru. V další etapě lze libovolně uzavírat partnerství opět s čistým štítem.

Příklad:

*V průběhu etapy získal Michal destičku etapové sázky žlutého velblouda v hodnotě 5 EL a destičku modrého velblouda v hodnotě 3 EL. Ivana získala pouze jednu destičku pyramidy. Oba mají svou kartu partnerství dosud stranou „*Plác-neme si?*“ nahoru. Ivana si ve svém tahu vymění kartu partnerství s Michalem a oba karty otočí stranou „*Ruka v rukávě*“ nahoru. Etapu vyhraje žlutý velbloud. Ivana si vybere Michalovu destičku v hodnotě 5 EL a její hodnotu přičte ke své jediné destičce pyramidy. Celkem v této etapě Ivana získá 6 EL. Michal si ke svému zisku může připočít 1 EL za Ivaninu destičku pyramidy (přitom si také normálně započítá i svoji zmíněnou žlutou destičku v hodnotě 5 EL).*

PŘEHLED MOŽNÝCH AKcí

Hráč ve svém tahu musí provést **jednu** z následujících akcí:

Základní hra

Vzít si vrchní destičku etapové sázky z libovolného sloupečku
(*a tak si vsadit na vítězství daného velblouda v etapě*).

nebo

Umístit (nebo přemístit) destičku pouště na prázdné pole.

nebo

Použít pyramidu a posunout příslušného velblouda vpřed.

nebo

Vsadit si na celkového vítěze závodu NEBO na saláta tím, že položí **sázkovou kartu** na příslušné pole herního plánu.

nebo

Modul 2 (Fotograf):

Stát se **fotografem**, vzít si příslušnou destičku a fotoaparát umístit k prázdnému poli závodní dráhy.

nebo

Modul 3 (Sázky na pořadí):

Vzít si destičku **sázky na pořadí** a překrýt jí spodní polovinu jedné z destiček etapových sázek získaných dříve NEBO zároveň v témže tahu (*pak to musí být spodní destička daného sloupečku*).

nebo

Modul 4 (Partnerství):

Vyměnit si **kartu partnerství** a uzavřít tak partnerství se zvoleným spoluhráčem.

VOLITELNÁ AKCE NAVÍC

Modul 1 (Prodloužená trať ve zpestřené verzi):

Vrátit destičku pyramidy a vhodit do pyramidky **kostku trysku** z pódia (*nesmí to být kostka právě vedoucího velblouda*).

NA HŘE SE PODÍLELI

Autor hry: Steffen Bogen

Ilustrace a grafika: Dennis Lohausen

Pravidla a jejich rozvržení: Philippe Schmit

Viktor Kobilke

Český překlad: Karel Vlasák

Grafická sazba: Michal Stárek

Jazyková korektura: Michal Šmíd, Michal Stárek,

Marie Rydllová

Copyright: © 2017 eggertspiele GmbH & Co. KG

Sinstorfer Weg 70

21077 Hamburg, Germany

Všechna práva vyhrazena.

www.eggertspiele.de



Albi

Výrobce a distributor ČR:

Albi Česká republika, a. s.

Thámova 13, Praha 8

www.albi.cz eshop.albi.cz

Infolinka: +420 737 221 010