

4. Tee pakkumine üldvõitjale või –kaotajale



Oma tegevusena võid sa teha ka pakkumise üldvõitjale. See tähendab, et sa panustad salaja ühele kaamelile, kes sinu arust võiduajamise võidab. Selleks vali salaja üks pakkumiskaart (sinu arust võitva kaameli värvusest) ning aseta see **võitja pakkumise kohale**.



Teisalt võid sa teha ka pakkumise üldkaotajale (tehes panuse kaamelile, kes sinu arust jääb viimaseks), valides ühe oma pakkumiskaardi ning asetades selle **kaotaja pakkumise kohale**.

- Kui sinu poolt valitud pakkumise kohas on juba mõni kaart, pane enda oma lihtsalt nende peale.
- Panust ei saa enam tagasi võtta, isegi kui selgub, et sinu pakutud kaamel ei võida/kaota. Samas on sul alati võimalus teha uus panus, kuniks sul on veel pakkumiskaarte.



ETAPI LÕPP

Kui mängija võtab mängulaualt viimase püramiidimärgi, võtab ta ka püramiidist viimase täringu ning liigutab vastavat kaamelit täringul näidatud sammude võrra edasi. Seejärel, enne järgmise mängija käiku, toimub etapi lõpu **kihlvedude lahendamine**. Esiteks tuleb alustava mängija marker anda mängijale, kes istub etapi lõpetanud (kes võttis püramiidist viimase täringu) mängijast vasakul (sellega jääb meelde, kes peaks uut etappi alustama). Seejärel vaadatakse, milline kaamel juhib (on võiduajamisrajal kõige kaugemale jõudnud). Kui juhtimas on kaameli kuhi, juhib võiduajamist **kõige pealmine** kaamel. Järgnevalt saab või kaotab raha iga mängija vastavalt enda ees olevatele püramiidi- ja pakkumismärkidele.

- Iga mängija liidab kokku võidetava (või kaotatava) summa ning võtab (või annab) selle pangast.

Iga **juhtiva kaameli** etapi pakkumismärk on väärt sellele trükitud summa naeltes: 5, 3 või 2.

Iga **teisel kohal** oleva kaameli etapi pakkumismärk on väärt 1 naela.

Kõik teised etapi pakkumismärgid on väärt -1 naela.

Iga püramiidimärgi eest saab mängija 1 naela.

Näide:

Etapi lõpus juhib roheline kaamel. Teisel kohal on kollane kaamel. Mardi ees on järgnevad pakkumismärgid, mis toob talle kokku tulu 9 naela väärtuses:



Kui kõik mängijad on raha saanud (või ära andnud), pannakse kõik **pakkumis- ning püramiidimärgid** tagasi nende õigetele kohtadele mängulaual. Samuti võetakse rajalt ära kõik **kõrbetükid** ning antakse nende omanikele tagasi. Viimaks pannakse püramiidi tagasi ka kõik 5 **täringut**.

Seejärel alustab uut etappi mängija, kelle käes on alustava mängija marker.

KADABRA

Levitaja Leedus, Lätis ja Eestis:
UAB „Kadabra“ - Pole põhjust mitte mängida!
Tel. +370 37 20 84 48, Savanoriu pr. 192-306, LT - 44151,
Kaunas, Leedu. www.kadabra.eu

Autor: Steffen Bogen | Illustratsioonid ning graafika: Dennis Lohausen
Mängujuhend ning selle küllendus: Alfred Viktor Schulz | Mängujuhendi toimetaja: Neil Crowley
Autoriõigused: © 2014 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany
Kõik õigused kaitsitud. | www.eggertspiele.de



Steffen tänab kõiki katsemängijaid, kes juhtisid oma kaamelid oaside juurde. Erilised tänusõnad lähevad aga neile, kelle nimed on graveeritud püramiidi jalamile.

MÄNGULÕPP

Võiduajamine lõpeb niipea, kui esimene kaamel ületab finišjoone, mille järel lahendatakse viimast korda etapi lõpu kihlveod (*vasakul kirjeldatud moel*).

Pärast viimast kihlvedude lahendamist määratakse kindlaks üldvõitja ning –kaotaja. Selleks vaadatakse kõigepealt **võitja pakkumise kohta** pandud kaarte. Pea meeles: kõige all olev kaart pandi sinna esimesena ning kõige pealmine viimasena. Pööra kogu pakk teistpidi, et kõige all olnud kaart oleks nüüd õigetpidi kõige peal. Nüüd saavad või kaotavad mängijad oma panustest lähtuvalt raha. Alusta pealt ning ava kaardihaaval kõik panustatud kaardid. Raha saab vaid kaardi eest, millel on märgitud võitnud kaamel:

Mängija, kes tegi esimesena võitnud kaamelile panuse, saab pangast 8 naela. Teisena võitjale panuse teinud mängija saab 5 naela, kolmandana teinud mängija 3 naela, neljandana 2 ning kõik ülejäänud 1 naela.

Pea meeles: see käib vaid kaartide kohta, millel on märgitud **üldvõitja**. Kõikidele teistele kaamelitele tehtud panuste eest tuleb panuse teinud mängijal maksta panka 1 nael.

Pärast paki läbivaatamist tuleb pakk uuesti läbi sirvida ning sarnaselt eelnevale

teha kindlaks panused üldkaotajale. **Üldkaotaja** on loomulikult kõige viimaseks jäänud kaamel (kuhja puhul kõige alumine kaamel).

Näide:

Roheline kaamel on võiduajamise võitja, valge kaamel on viimane. Pakkumiste kohas olnud kaardipakid toovad pakkumiste omanikele sissetulekuid järgmiselt:



Pärast viimast punktilugemist loevad kõik mängijad oma raha üle. Suurima hulga Egiptuse naeltega mängija võidab. Viigi puhul jagavad mängijad võitu.



KIHUTAVAD KAAMELID



Ole tunnistajaks kõige meeletumale kaamelite võiduajamisele läbi aegade, kus asjad võivad minna üpriski hulluks ning isegi püramiidid võivad saada pea peale pööratud.

Egiptuse kõrgema klassi liikmetena on teil kõrbesse kogunedes vaid üks eesmärk: paigutada oma raha õige kaameli peale, kes võidab ühe etapi või lausa kogu võiduajamise. Kuid selles mõõduvõtus ei võida vaid õnnelikud. Õige kaameli peale kihlveo sõlmimisel ning teiste eest võidu napsamisel on võiduajamise dünaamika jälgimine ning õige ajastus vähemalt sama olulised.

MÄNGU OSAD

1 Püramiid

mis koosneb:

1 välimine püramiid

1 sisemine püramiid

1 rist

1 liugur

1 kollane kummipael

(kokkupanemise juhendis on see äratundmise eesmärgil märgitud punaselt)
+2 kummipaela varuks

1 Mängulaud



5 Kaamelit



5 Täringut

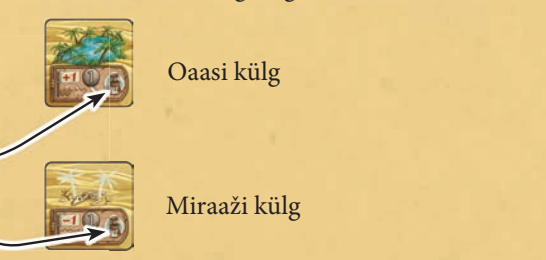


Iga täring vastab ühele kaameli värvusele ning selle tahkudel on numbrid 1, 2 ja 3 kaks korda.

40 Pakkumiskaarti (5 iga tegelase kohta)



8 Kõrbetükki (1 iga tegelase kohta)



15 etapi pakkumismärki (3 igast kaameli värvusest)



5 püramiidimärki



50 Egiptuse naela münti

35 × väärtusega 1

15 × väärtusega 5

20 Egiptuse naela kaarti

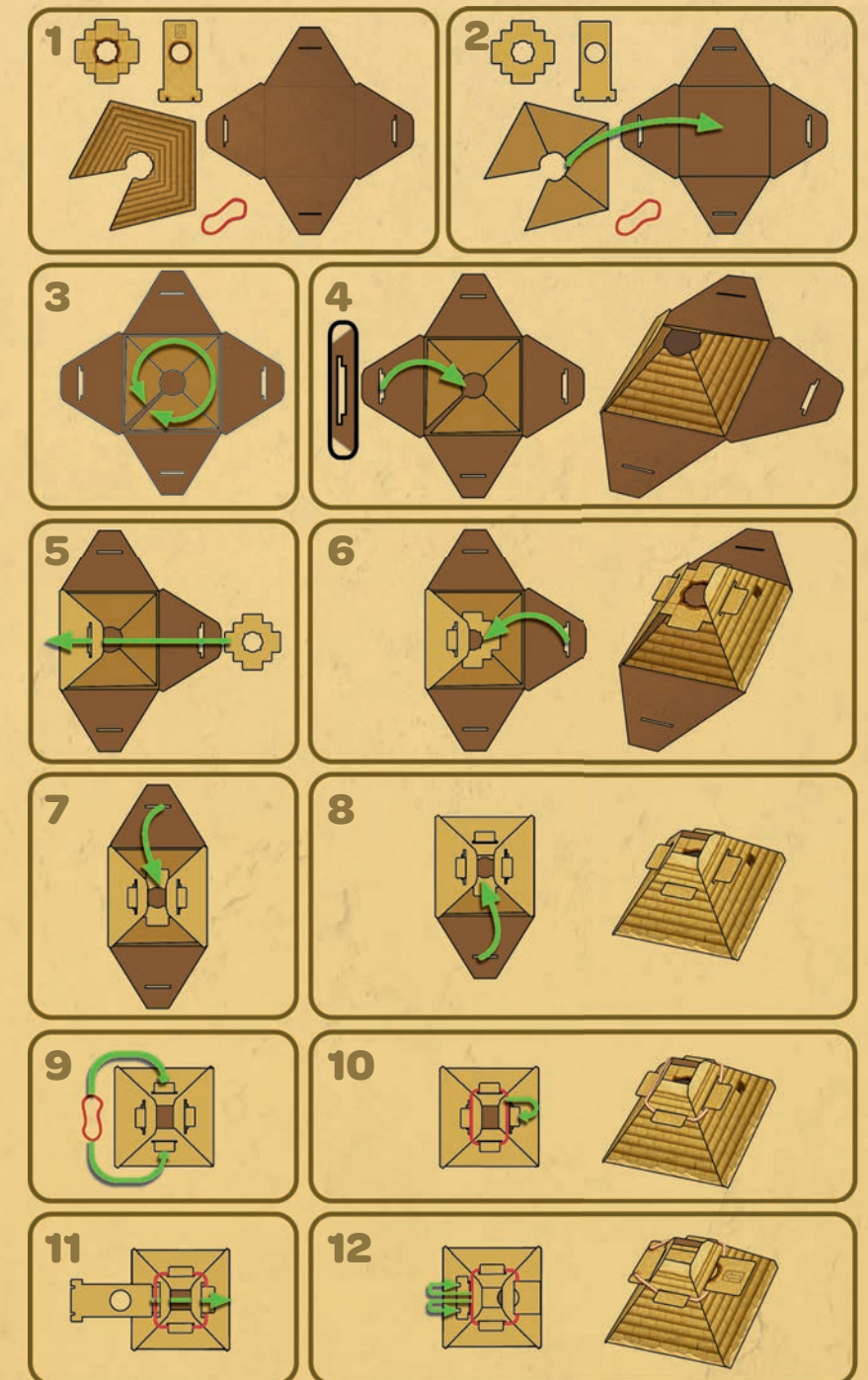
10 × väärtusega 10

10 × väärtusega 20

1 alustava mängija marker



Enne esimest mängu eemalda papist mängu osad ettevaatlikult raamidest. Pane püramiid kokku järgmise juhendi järgi:



Kui sa oled püramiidi kokku pannud, mahub see ühes tükis püstiselt ka karpi

MÄNGUÜLESSEADMINE

1. Aseta **mängulaud** laua keskele.

2. Aseta 5 **püramiidimärki** pakina neile mõeldud kohale mängualal.

3. Sorteer **etapi pakkumiskaardid** värvuse järgi (kokku 5 värvust). Samast värvusest pakkumismärgid tuleb asetada lauale kasvavas järjekorras: 2 naelaga kaart kõige alla; 3 naelaga kaart keskele; ning 5 naelaga kaart kõige peale. Seejärel aseta iga pakk talle ettenähtud kohale mängualal.

4. Aseta 5 **kaamelit** telkidele pakkumiskaartide kõrval, iga kaamel oma värvusest telgile.



5. Sorteer **Egiptuse naelte mündid** ning kaardid värtuse järgi ning aseta need mängulaua kõrvale. Sellest saab mängu „pank“.



6. Anna igale mängijale 5 **pakkumiskaarti** ning tema **kõrбетүкк**. Kõik üle jäänud pakkumiskaardid ning kõrбетүкк pannakse karpi tagasi. Iga mängija hoiab saadud viit kaarti teiste mängijate eest saladuses ning asetab kõrбетүкк enda ette.



7. Iga mängija saab algkapitalina 3 **Egiptuse naela**, mille ta asetab enda ette.



8. Noorim mängija saab **alustava mängija markeri**.



9. Noorim mängija määrab seejärel viie erivärvilise täringuga kaamelite stardikohad. Pärast täringuveeretust võtab ta telkidelt kaamelid ning asetab need täringuveeretusele vastavatele kohtadele: iga kaamel, kelle värvusest täringuga veeretati 1, läheb kohale 1 (1-ga märgitud ala võiduajamisrajal); iga kaamel, kelle värvusest täringul veeres 2, läheb kohale 2; iga kaamel, kelle värvusest täringul veeres 3, läheb kohale 3. Viimaks asetab ta kõik samal kohal asuvad kaamelid üksteise peale (järjekord ei ole oluline).

Näide:
Mängija veeretab täringutega järgmise tulemuse: Ta asetab roheline, kollase ning oranži kaameli kohale 1 (suvalises järjekorras). Valge ning sinine kaamel lähevad kohale 3 (samuti suvalises järjekorras).



Seejärel paneb ta 5 täringut **püramiidi**, lükates liugurit püramiidi poole (noolega näidatud suunas) ning poetas täringud üksteise järel püramiidi tipus olevast august sisse. Täringutega püramiid asetatakse seejärel võiduajamisraja keskele mängualuale.



MÄNGUÜLEVAADE

Kaamelite liikumine

Kaamelid liiguvad mängualal päripäeva. Mängu käigus liigutatakse kaameleid püramiidist täringuid võttes. Kui mängija pöörab püramiidi ümber ning vajutab liugurile, tuleb välja üks värviline täring. Mängija peab liigutama vastavat värvi kaamelit täringul näidatud arv kohti edasi.



Kaamelite kuhi: Samas kohas asuvad kaamelid on alati **kuhjas**. Kui kuhjasolevat kaamelit liigutatakse, liiguvad kaasa ka kõik tema **peal** olevad kaamelid. Liikuva kaameli all olnud kaamelid kaasa ei liigu.



Kaameliüksused: Kuna kaamelid võivad liikuda nii ükski kui kuhjana, kasutatakse nende kohta sõna **kaameliüksus**. Kaameliüksus koosneb kas ühest või mitmest kuhjas olevast kaamelist. Kui kaameliüksus lõpetab oma käigu kohas, kus juba on mõni kaameliüksus, hüppab ta neile selga.



Tähtis: Järjekorra arvestamisel on kõige pealmine kaamel alati alumistest ees.

(Kaamelite liigutamise ning püramiidi kasutamise kohta vaata detailset kirjeldust järgmisel leheküljel.)

Etapid

Võiduajamine koosneb mitmest etapist. Etapp saab läbi, kui püramiidist on võetud viimane täring ning vastav kaamel on oma liikumise lõpetanud. Iga etapi lõpus **lahendatakse etapi kihlveod**, mille käigus mängijad kas kaotavad või võidavad raha vastavalt kaartidele, mille nad on etapi käigus soetanud. Pärast kihlvedude lahendamist algab uus etapp ning võetud kaardid pannakse oma kohale ning täringud tagasi püramiidi.

Mängu lõpp

Mäng lõppeb niipea, kui esimene kaamel ületab finišijoone. Siis toimub viimase etapi ning ka kihlvedude lõplik lahendamine, kus selgitatakse välja nii **võitnud** kui **kaotanud** kaamel.

Raha

• Mängus kasutatav raha on Egiptuse nael (edaspidi nael).

• Raha peab olema avalikult mängija ees laual, kuid seda võib enda äranägemise järgi virnadesse laduda.

• Mängija võib raha suvalisel hetkel kinni või lahti vahetada.

• Mängijal ei saa olla vähem raha kui 0 naela. See tähendab, et kui sul ei ole kihlveo kaotamisel tasumiseks piisavalt raha, ei pea sa seda tegema.

MÄNGUKÄIK

Alustava mängija markeri omanik alustab esimest etappi (ja sellega ka mängu) sooritades **ühe** tegevuse. Seejärel sooritab temast vasakul istuv mängija ühe tegevuse ja nii edasi. Mängu järjekord liigub päripäeva. Võimalikke tegevusi on 4. Oma käigul **pead** sa valima neist **ühe**.

1. Võta kõige pealmine **etapi pakkumismärk** (tehes sellega pakkumise, et vastavat värvi kaamel võidab etapi

2. Aseta oma **kõrбетүкк** võiduajamisraja

3. Võta üks **püramiidimärk** ning liiguta püramiidist võetud täringuga kaamelit

4. Tee pakkumine üldvõitjale või -kaotajale, asetades ühe **pakkumiskaardi** tagurpidi vastavale kohale.

1. Võta üks etapi pakkumismärk

Võta ükskõik millisest pakist **kõige pealmine pakkumismärk** ning aseta see enda ette. Seda tehes, vead sa vastavat värvi kaameli peale kihla (lootes et ta etapi lõpus on kõige ees).



• Mängija poolt võetav pakkumismärkide arv ei ole etapi kestel piiratud. Mängijal võib olla enda ees ka mitu sama kaameli pakkumismärki.

3. Võta üks püramiidimärk

Võta mängualalt **kõige pealmine püramiidimärk** ning aseta see enda ette. Seejärel võta püramiid, raputa seda korralikult ning võta sealt välja üks täring.



Kuidas kasutada püramiidi



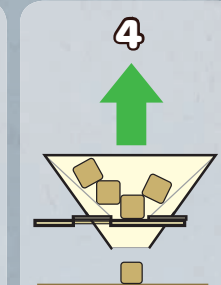
Pärast püramiidi korralikku raputamist, aseta see **tagurpidi** lauale.



Hoi a püramiidi paigal ning lükka liugurit selle suunas. See avab püramiidi tipu, läbi mille kukub täring lauale.



Oota hetk ning lase liugur lahti (sulgedes sellega ava).
Tähtis: Püramiidi tipp peab kogu selle aja olema laua vastas.



Pärast liuguri vabastamist tõsta püramiid **otse** üles ning aseta see tagasi võiduajamisraja keskele.

Märkus: Kui täring ei tulnud välja, raputa püramiidi uuesti ning proovi veel korra.

Pärast täringu välja võtmist liiguta vastavat värvi kaamelit täringul näidatud arv samme.

Näide: Püramiidist võetakse oranž täring, millel on 3. Oranž kaamel liigub seega 3 sammu, võttes endaga kaasa ka tema peal olnud kollase kaameli.



Pea meeles: Kui sa liigutad kaamelit, mis on osa kuhjast, liiguvad kõik tema peal olevad kaamelid samuti kaasa.

2. Aseta kõrбетүкк

Aseta oma kõrбетүкк võiduajamisraja **tühjale kohale** (sinna, kus ei ole kaameleid ega teist kõrбетүкк). Sa **ei tohi** aga oma tükki panna teise varem pandud kõrбетүкк **kõrvale**. Samuti ei tohi kõrбетүкк kunagi panna kohale 1.

• Kui sinu kõrбетүкк on juba mängualal, võid sa seda tegevust kasutada selle liigutamiseks (järgides samu reegleid).

Kõrбетүкki mängualale pannes võid sa jätta ülespoole kas **oaasi** või **miraaži**. Sõltuvalt ülesjäetud küljest mõjutab see tükki kaamelite liikumist (*vaata all*).

Näide:

Kõrбетүкki võib asetada tühjale kohale, mille naabruses ei ole juba ühtegi kõrбетүкki.



Kui kaamel lõpetab oma liikumise kohas, kus on juba kaameliüksus, läheb ta nende **peale**.

Näide: Püramiidist tuleb välja valge täring tulemusega 2. Valge kaamel liigub seega kaks sammu, kandes kaasa ka rohelist kaamelit. Kuna kollane kaamel on juba kohas, kuhu nad jõuavad, hüppavad valge ning roheline kaamel üheskoos kollasele selga.



Kõrбетүкк

Kui kaamel lõpetab oma liikumise kohas, kus asub kõrбетүкк, saab kaameli omanik koheselt **ühe naela**. Sõltuvalt sellest, kas kõrбетүкki pealmisele küljele on märgitud oaas või miraaž, liigub kaamel kas ühe koha edasi või tagasi:

Kui kõrбетүкile on märgitud **oaas**, liigub kaamel ühe koha edasi. Kui ta satub selle tulemusena kohale, kus on juba kaameliüksus, hüppab ta neile selga, nagu tavaliselt.



Kui kõrбетүкile on märgitud **miraaž**, liigub kaamel ühe sammu tagasi. Kui ta satub selle tulemusena kohale, kus on juba kaameliüksus, asetatakse ta **üksuse alla**.



Mõlemal juhul jääb kõrбетүкк mängualale (vähemalt etapi lõpuni).



Pärast vastava kaameli liigutamist aseta püramiidist võetud täring vastavat värvi telgile. Sel moel näevad kõik, millised täringud on juba püramiidist võetud.

Hoi a võetud püramiidimärgid enda ees. **Etapi lõpus** saad sa iga etapi jooksul võetud püramiidimärgi eest **ühe naela**.

