

Camel Up Cartas v2

Diseñado por Steffen Bogen

2-6 jugadores / 30-60 minutos / 8+

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

Los 5 camellos compiten en una carrera a lo largo de varias etapas. Los jugadores son corredores de apuestas cuyo objetivo es ser el jugador más rico al final de la carrera. Para ello deben apostar en cada etapa por el camello que creen llegará a la cabeza y en tercera posición, así como el camello que ganará la carrera y el que llegará último.



PREPARACION

- Coge la carta de preparación de etapa correspondiente a la cantidad de jugadores.
- Cartas de posición en la carrera: Forma una línea con las 5 cartas de camello ganador, y bajo ella una línea con las 5 de camello perdedor.
- Crea la pista de carreras (no necesita ser recta).
 - Carta de "salida".
 - Cartas de línea hasta el número indicado en la bandera de la carta de preparación de etapa.
 - Carta de línea de meta. Es posible que deba tapan algún espacio de la última carta de línea.
- Coloca los 5 camellos uno junto a otro en la carta de salida.
- Baraja las 30 cartas de carrera. Revela las 5 cartas superiores llevando a cabo su efecto una a la vez (teniendo en cuenta las reglas de movimiento).
- Coloca las cartas de dinero 9/10 a un costado.
- Cada jugador recibe:
 - Una carta de dinero con el valor 3 hacia arriba.



ETAPA

Fase 1: Preparación de la etapa

Fase 2: Jugando una etapa

Fase 3: Final de una etapa

REGLAS DE MOVIMIENTO

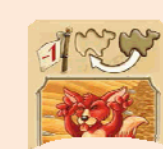
- Si un camello **termina en un espacio con otro(s) camello(s)** → Colócalo arriba
- Si el camello que se mueve **tiene camellos sobre él** → Los lleva consigo.



- Si un camello o apilamiento acaba en un espacio con **palmera** → Avanza un espacio adicional. Coloca la palmera sobre la carta a un costado de la pista.



- Si un camello o apilamiento acaba en un espacio con **fénec** → Retrocede un espacio. Si la casilla a la que llega tiene un apilamiento → coloca el camello o apilamiento movido debajo del que ocupa la casilla. Coloca el fénec sobre la carta a un costado de la pista.



- Si todos los camellos han pasado la palmera y/o el fénec → Coloca nuevamente las figuras sobre sus cartas.

FASE 1: PREPARACIÓN DE LA ETAPA

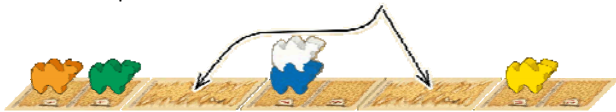
- Separa las 20 cartas de ganador por color y forma 5 pilas dejando el premio de 5 libras arriba y el de 2 abajo. Forma una fila con las 5 pilas.
- Separa las 5 cartas de **tercer lugar** y forma una fila.
- Coloca las cartas de fénec y palmera cerca de la pista. Coloca las figuras correspondientes sobre ellas.

- Baraja las 30 cartas de carrera y sigue las indicaciones de la carta de preparación de etapa para formar el **mazo de carrera**. El número color..... indica:



- **Rosa:** entrega a cada jugador esa cantidad de cartas. Forma el **mazo de descartes** con el resto.
- **Gris:** cada jugador coloca esa cantidad de cartas en el descarte.
- **Rojo:** Cantidad de cartas que debe tener cada jugador
- **Verde:** Cantidad de cartas que cada jugador debe colocar en el **mazo de carrera**.

- o **Naranja:** Con más de 2 jugadores cada jugador quedará con 2 cartas.
- o **Azul:** Cada jugador coloca 1 carta boca abajo frente a él – *carta de información*. Luego las revelan simultáneamente. Luego se añaden al mazo de carrera. Baraja el mazo y colócalo cerca de la pista.
- o Cada jugador quedará con una carta en la mano.
- Si hay menos de 3 espacios entre el camello a la cabecera y la meta → agranda la pista hasta que haya exactamente tres cartas antes de la meta.
- Tormenta de Arena:
 - o Verifica si hay cartas en la pista, entre la salida y el camello a la cabecera, que no tengan camellos sobre ella → Voltéalas.
 - o Estas cartas representarán ahora un solo espacio en la pista.
 - o No pueden ser volteadas nuevamente.



FASE 2: JUGANDO UNA ETAPA

- Comienza el jugador con menos dinero y luego en sentido horario. Empate → el menor juega primero.
- Cada jugador debe realizar **una** acción de carrera y puede realizar **una** acción de apuesta, en cualquier orden.

ACCIONES DE CARRERA (obligatoria)

Poner al fénec o la palmera en la pista de carrera:

- Sólo si la figura que quieres usar está disponible sobre su carta.
- Coloca la figura en un *espacio vacío* de la pista, excepto la carta de meta o en las cartas entre la salida y el camello que va a la cola.
- Coloca la carta correspondiente frente a ti.
- Está permitido que ambas figuras estén en espacios adyacentes.



Revelar la carta superior del mazo de carrera:

- Mueve el camello indicado los espacios indicados.
- Sigue las reglas de movimiento.



Juega una carta de carrera de la mano:

- Avanza el camello exactamente 1 casilla (como recordatorio las cartas +2 tienen el símbolo central de mano con +1).
- Sigue las reglas de movimiento.



ACCIONES DE APUESTA (opcional)

Coger una carta de apuesta de etapa:

- Elige una de las cartas que aún esté disponible y colócala frente a ti.
- No hay límite a la cantidad de cartas de apuestas de etapa que puedes tener.
- Puedes tener cartas de camellos diferentes.



Coger una carta de apuesta final

- Elige una de las cartas que aún esté disponible y colócala frente a ti.
- Cada jugador puede tener solo una carta de camello ganador y una de camello perdedor. Si realiza la acción y ya tiene del tipo que quiere robar → puede devolver la anterior.



FASE 3: FINAL DE UNA ETAPA

- Cuando un jugador robe la última carta del mazo de carrera → Mueve al camello y la etapa finaliza de inmediato. Si no ha realizado aún su acción de apuesta → no podrá hacerlo.
- Los jugadores descartan las cartas de sus manos.
- Se considera que va ganando el camello que esté más adelante. Si hay varios apilados, gana el de más arriba.
- Si aún hay camellos en la carta de salida → Todos ellos se consideran en 5ª posición.
- Se lleva a cabo el **pago de las apuestas de etapa**.
 - o Apuestas a ganador
 - El camello va 1º → \$5/\$3/\$2
 - El camello va 2º → \$1
 - El camello va 3º, 4º o 5º → -\$1
 - o Apuestas a tercer lugar
 - El camello va 3º → \$2
 - El camello va 2º o 4º → \$1
 - El camello va 1º o 5º → -\$1
 - o Tener la carta de fénec o palmera → -\$1
- Suma todas tus ganancias/pérdidas y modifica tu carta de dinero. Si es necesario saca cartas \$9/\$10.
- Nunca puedes tener menos de \$1.
- Los jugadores regresan las cartas de apuesta de etapa (ganador y tercer lugar) y las cartas de fénec/palmera.
- Los jugadores conservan su dinero y las cartas de apuesta final.

FIN DE LA CARRERA

- Si un camello o apilamiento llega a la línea de meta o la pasa → la carrera acaba de inmediato (si el jugador no ha realizado su acción de apuesta la pierde).
- Se lleva a cabo el **pago de las apuestas de etapa**. (tal como antes).
- Se lleva a cabo el **pago de las apuestas finales**:
 - o Apuestas a ganador
 - El camello va 1º → \$7
 - El camello va 2º → \$3
 - El camello va 3º, 4º o 5º → -\$1
 - o Apuestas a perdedor
 - El camello va 5º → \$7
 - El camello va 4º → \$3
 - El camello va 1º, 2º o 3º → -\$1
- Suma todas tus ganancias/pérdidas.
- El jugador con más dinero será el ganador.

ACLARACIONES

- Si las cartas de dinero no dan abasto → usa un sustituto.
- Siempre puedes revisar las cartas *reveladas* del mazo de carrera.