

4. Sázka na celkového vítěze nebo na saláta

Posledním typem akce je možnost vsadit si na celkového vítěze nebo na velblouda, který skončí v závodě poslední – saláta.

Sázka na vítěze se provádí tak, že sázkovou kartu svého favorita položíte lícem dolů na příslušné místo herního plánu.

Sázka na saláta se provádí stejně, jen kartu položíte na toto místo.

- Leží-li na zvoleném poli již nějaké karty, položíte svou kartu prostě navrch.
- Všechny karty zde zůstávají ležet až do konce hry. Přijdete-li v průběhu závodu na to, že váš tip asi správný nebude, můžete na hromádku klidně přidat jinou kartu, pokud ještě nějakou máte. Pamatujte však, že pro každého velblouda máte jen jednu sázkovou kartu.



KONEC ETAPY

Hráč, který si bere poslední destičku pyramid, provede celou akci jako obvykle – použije pyramidu, aby uvolnil poslední kostku, a provede příslušný posun odpovídajícího velblouda. Žeton začínajícího hráče etapy předejte soupeři po levici, abyste nezapomněli, kdo bude začínat v následující etapě.

Poté proběhne vyhodnocení etapy: Určete aktuální pořadí velbloudů v závodě – vede ten, který je nejbližší cíli, je-li nejbližší věž velbloudů, je to velbloud na jejím vrcholu. Analogicky určíte i pořadí velbloudů na dalších místech. Nyní hráči získají nebo zaplatí peníze za nasbírané destičky etapových sázek a za destičky pyramidy. Každý hráč si spočítá celkovou částku, kterou následně z banku obdrží nebo do něj zaplatí.

Za každou získanou destičku etapové sázky odpovídající barvě vedoucího velblouda získá její držitel z banku obnos, který je na destičce vyznačen – 5, 3 nebo 2 EL.

Za každou destičku etapové sázky odpovídající barvě velblouda na aktuálně druhém místě získá její držitel 1 EL bez ohledu na obnos uvedený na destičce.

Za každou destičku odpovídající velbloudům na dalších místech ztratí každý hráč po 1 EL bez ohledu na konkrétní pořadí velbloudů a na hodnotě destičky.

Za každou získanou destičku pyramidy získá její držitel 1 EL.

Příklad:

Po skončení aktuální etapy je ve vedení zelený velbloud. Na druhém místě je žlutý velbloud. Hráč A nasbíral v této etapě následující destičky, které mu zajistí zisk 9 EL.



Jakmile všichni hráči dostanou nebo zaplatí určené částky, vraťte všechny destičky na svá místa, destičky etapových sázek opět setříděné jako na začátku hry. Ze závodní dráhy odstraňte všechny destičky pouště a vraťte je jejich majitelům. Nakonec vhoďte všechny kostky zase do pyramidy.

Další etapu zahájí svou první akcí držitel žetonu začínajícího hráče etapy.

KONEC ZÁVODU

V okamžiku, kdy první závodní jednotka protne cílovou pásku (překročí cílovou čáru), je závod u konce. Proveďte ještě jedno vyhodnocení etapy podle předchozího odstavce.

Na závěr proběhne vyhodnocení sázek na celkového vítěze a na poslední velblouda – saláta. Vezměte nejprve všechny sázkové karty ležící na poli sázek „vítěz“ na herním plánu. Neměňte přitom jejich pořadí – připomínáme, že spodní karta byla na toto pole položena nejdříve, vrchní karta nejspíše. Otočte nyní celý balíček karet lícovou stranou nahoru, takže navrchu bude ležet nejdříve položená karta. Nyní berte shora jednu kartu po druhé a přidejte správně sázejícím prémie.

První správně tipující dostane z banku 8 EL, druhý 5 EL, třetí 3 EL, čtvrtý 2 EL a všichni případní další správně tipující dostanou po 1 EL. Berou se v úvahu samozřejmě pouze karty odpovídající vítěznému velbloudovi.

Za každou kartu patří jinému velbloudovi musí naopak její majitel do banku 1 EL zaplatit.

Poté proveďte totéž se sázkovými kartami ze sázkového pole „salát“. Jako poslední se pochopitelně umístil velbloud, který je cíli nejvíce vzdálen, resp. nachází se vespod nejbližší věže velbloudů.

Příklad:

Vítězem závodu je zelený velbloud, jako poslední se umístil velbloud bílý. Za sázkové karty obdrží (resp. zaplatí) jejich majitelé peníze takto:



Po tomto vyhodnocení si každý hráč spočítá svou hotovost. Kdo má peněz nejvíce, stává se vítězem hry. V případě shody je vítězů více.

VELBLOUDÍ DOSTIHY

Připravte, ke startu, pozor, TEĎ! Největší velbloucí dostihy uprostřed Sahary právě odstartovaly a vy máte jedinečnou možnost vydělat pořádný balík peněz. Stačí si jen vsadit na toho správného „koně“! Ale nebude to tak snadné, sázkařů lačných po výhře je na dostizích spousta. Velbloudi se předhánějí a do poslední chvíle není jisté, který z nich protne cílovou pásku jako první. K úspěchu budete potřebovat správný odhad, včasné rozhodování a samozřejmě i trochu štěstí.

HERNÍ MATERIÁL

Pyramida

sestavující z následujících dílů:

- 1 vnější plášť
- 1 vnitřní konstrukce
- 1 spojovací díl
- 1 gumička (v návodu na sestavení pyramidy vpravo je pro názornost zvýrazněna červeně)
- +2 náhradní gumičky
- 1 západka

Herní plán



5 figurek velbloudů



Každá kostka barevně odpovídá jedné figurce velblouda a na jejich stěnách se vyskytují hodnoty 1, 2 a 3, každá dvakrát.

5 hracích kostek



40 sázkových karet (po pěti pro každou postavu) 8 destiček pouště (po jedné pro každou postavu)



15 destiček etapových sázek (po třech pro každého velblouda)



5 destiček pyramidy



50 mincí

(egyptské libry, dále jen „EL“) 35 ks v hodnotě 1 EL 15 ks v hodnotě 5 EL

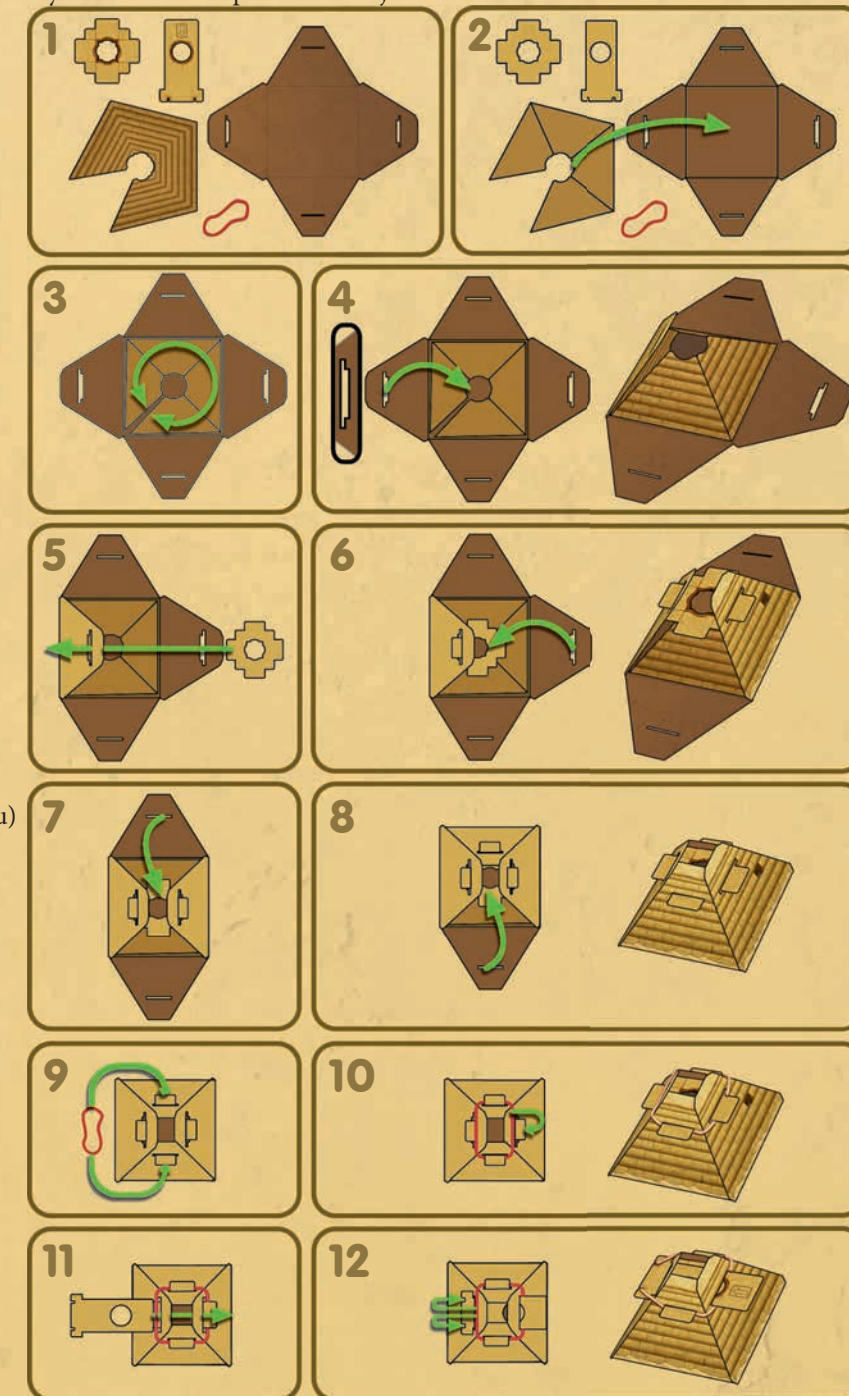
20 bankovek

(také egyptské libry) 10 ks v hodnotě 10 EL 10 ks v hodnotě 20 EL

žeton začínajícího hráče etapy



Před první hrou nejprve opatrně vyjměte všechny kartónové díly z rámečku. Pyramidu sestavte podle následujícího návodu:



Pyramidu stačí sestavit jednou. Do dalších partií ji můžete skladovat v krabici sestavenou.

Distributor pro ČR:

Albi Česká republika a.s.
Thámova 13, Praha 8
www.albi.cz
email: hry@albi.cz
Infolinka: +420 737 221 010

Autor: Steffen Bogen
Ilustrace a grafika: Dennis Lohausen
Pravidla: Alfred Viktor Schulz
Překlad: Karel Vlasák



Autor děkuje všem, kdo pomohli dovést velbloudy do oázy, zejména testovacím hráčům, jejichž jména jsou uvedena u paty pyramidy.

PŘÍPRAVA HRY

1. **Herní plán** rozložte doprostřed stolu.

2. Z **destiček pyramid** vytvořte hromádku a položte ji na vyznačené místo na herním plánu.

3. **Destičky etapových sázek** roztrháte podle barvy a v každé barvě vytvořte hromádku tak, aby nahoře ležela destička s hodnotou 5, pod ní destička s hodnotou 3 a dole destička s hodnotou 2. Všechny setříděné hromádky položte na vyznačená místa na herním plánu.

4. Každého **velblouda** postavte na herní plán na barevně odpovídající stan vedle sloupečku destiček etapových sázek.

5. Roztrháte **peníze** podle hodnot a vytvořte z nich společný bank poblíž herního plánu.

6. Každý hráč si zvolí postavu a obdrží **5 sázkových karet a destičku pouště** své postavy. Karty si vezměte do ruky tak, aby do nich ostatní neviděli, destičku pouště položte před sebe na stůl. Karty a destičky nepoužitých postav můžete vrátit do krabice.

7. Do začátku obdrží každý hráč z banky **3 EL**.

8. Nejmladší hráč obdrží **žeton začínajícího hráče etapy**.

9. Začínající hráč nejprve vylosuje startovní pozici všech velbloudů. Vezme si 5 kostek a všemi najednou hodí. Podle výsledku hodu umístí každého velblouda na příslušné pole závodní dráhy – velbloudy, jimž padla **1**, umístí na první pole dráhy (je označeno obrázkem praporku s číslem 1), velbloudy, jimž padla **2**, umístí na druhé pole dráhy a velbloudy, jimž padla **3**, umístí na třetí pole dráhy. Velbloudy, kteří začnou závod na téže poli, postaví do komínku na sebe v libovolném pořadí.

Příklad: Začínající hráč postaví zeleného, žlutého a oranžového velblouda v libovolném pořadí do komínku na sebe na pole 1 závodní dráhy. Bílého a modrého velblouda postaví opět v libovolném pořadí na sobě na pole 3.

Poté hráč vhodí postupně všech **5 kostek** do **pyramidy** – přitom zasune západku ve směru šipky tak, aby kostky mohly otvorem v západce propadnout dovnitř. Plnou pyramidu postaví na vyhrazené místo na herním plánu.

Pohyb velbloudů

Velbloudi se pohybují po závodní dráze po směru hodinových ručiček. Jejich pohyb je dán kostkami vypadávajícími z pyramidy. Postavíte-li pyramidu nohama vzhůru a zasunete západku, vypadne právě jedna kostka.

Barevně příslušný velbloud se posune o příslušný počet polí vpřed.

Věž velbloudů: Komínku dvou a více velbloudů na sobě říkáme věž. Má-li se posunout velbloud tvořící součást věže, posunou se s ním i **všichni** velbloudi, co **stojí na něm**, zatímco velbloudi pod ním zůstanou stát na původním poli.

Závodní jednotka: Vzhledem k tomu, že v naší hře se někdy bude pohybovat jen jeden velbloud a někdy věž, zavádíme pojem závodní jednotka. Je jí buď jeden velbloud, nebo věž. Ukončí-li někdy závodní jednotka svůj pohyb na poli, kde se nachází jiná závodní jednotka, postavte přemísťovanou jednotku nahoru **na** jednotku stojící.

Pořadí velbloudů v závodě: Pořadí velbloudů ve věži je vždy shora dolů. Výše postavený velbloud je v závodě považován za vedoucího nad velbloudem nižším. Další podrobnosti k používání pyramidy a pohybu velbloudů se dozvíte dále.

PŘEHLED HRY

Etapy závodu

Celý závod se skládá z několika etap. Etapa končí, jakmile z pyramidy vypadne poslední kostka a provede se odpovídající pohyb závodní jednotky. **Na konci každé etapy proběhne její vyhodnocení.** Při něm hráči získají nebo ztratí nějaké peníze podle toho, jak se jim při sázení dařilo. Jakmile se všechny destičky etapových sázek vrátí na herní plán a kostky nasypou zpět do pyramidy, začne další etapa závodu.

Konec hry

Závod a celá hra skončí v okamžiku, kdy první závodní jednotka překročí cílovou čáru. Poté proběhne vyhodnocení poslední etapy i celého závodu (určí se **celkový vítěz** i velbloud, který skončil **na posledním místě** – salát).

Peníze

- Měnou v prostředí hry jsou egyptské libry (EL).
- Hráči musejí mít své peníze **před sebou na stole**, ale mohou je libovolně kupit a vršit.
- V průběhu závodu není nikdo povinen nikomu sdělovat, kolik přesně má peněz.
- Peníze je možno si s bankem kdykoliv libovolně rozměňovat.
- Jmění žádného hráče nemůže během hry klesnout pod nulu. Nemá-li někdo dost peněz, aby zaplatil celou dlužnou částku při chybném tipu, zaplatí, co má a zbytek je mu odpuštěn.

PRŮBĚH HRY

Etapu začíná vždy držitel žetonu začínajícího hráče etapy, a to tak, že provede **jednu** zvolenou akci. Po něm provede jednu akci jeho soused po levici atd. To znamená, že hráči přicházejí na tah ve směru hodinových ručiček a provádějí **vždy jednu vybranou akci**. Na výběr máte následující 4 možnosti:

1. Vezměte si vrchní destičku **etapové sázky** z libovolného sloupečku (čímž si vsadíte na vítězství příslušného velblouda v této etapě).

nebo

2. Položte (nebo přemístěte) svou **destičku pouště** na vybrané pole závodní dráhy.

nebo

3. Vezměte si **destičku pyramidu** a použijte pyramidu k posunu jedné závodní jednotky vpřed.

nebo

4. Vsadte si na celkového vítěze NEBO na posledního velblouda v závodě tím, že na příslušné místo herního plánu položíte jednu svou **sázkovou kartu** licem dolů.

1. Dobraní destičky etapové sázky

Vezměte si vrchní destičku etapové sázky z libovolného sloupečku a položte ji před sebe na stůl. Tím si vsadíte na vítězství příslušného velblouda v této etapě.

- Je možné si brát destičky téže barvy opakovaně, dokud na herním plánu nějaké jsou, a to bez ohledu na to, kolik a jakých destiček již máte.



2. Umístění destičky pouště

Destičku pouště smíte umístit na nějaké volné pole závodní dráhy (nesmí tedy na něm být žádný velbloud ani jiná destička pouště). Dále není dovoleno položit destičku tak, aby sousedila s jinou destičkou pouště na vedlejším poli, ani na pole 1 závodní dráhy.

- Pokud vaše destička již na závodní dráze leží, smíte ji za stejných podmínek přemístit na jiné pole.

Při umístění destičky se vždy musíte rozhodnout, jakou stranou nahoru ji položíte – zda **stranou „oáza“**, nebo **stranou „fata morgána“**. Každá z nich totiž bude mít jiný vliv na pohyb velbloudů – viz dále.

Příklad: Destičku pouště smíte umístit na prázdné pole závodní dráhy, které **nesousedí** s žádnou jinou destičkou pouště.



3. Použití pyramidy

Nejprve si vezměte z herního plánu jednu destičku pyramidy a položte ji před sebe na stůl. Poté si vezměte do ruky pyramidu, pořádně s ní zatřeste a nechte vypadnout jednu kostku.

Návod k použití pyramidy

- 1** Po protřepání postavte pyramidu **nohama vzhůru** na rovnou podložku.
- 2** Jednou rukou pyramidu pevně přidržujte, zatímco druhou rukou zatlačíte na západku ve směru šipky. Tím se otevře otvor, kudy vypadne na stůl právě jedna kostka.
- 3** Chvilku **počkejte**, až se kostka usadí, a poté uvolněte západku zpět, aby se otvor uzavřel. **Důležité** je, aby při všech těchto krocích seděla špička pyramidy pevně na stole.
- 4** Nakonec pyramidu opatrně zvedněte a vraťte na její místo na herní plán.

Poznámka: Pokud žádná kostka nevypadla, obraťte pyramidu a zkuste znovu důkladně protřepat. Poté postup opakujte.

Nyní proveďte přesunutí závodní jednotky podle hodnoty, která padla na uvolněné kostce. Vezměte velblouda příslušné barvy a posuňte ho o 1, 2 nebo 3 pole vpřed.

Připomínáme, že tvoří-li součást věže, přesouvají se spolu s ním i všichni velbloudi, kteří stojí **na něm**.

Příklad: Z pyramidy vypadla oranžová kostka stranou 3 nahoru. Oranžový velbloud se posune po závodní dráze o 3 pole vpřed, přičemž s sebou nese na zádech i žlutého velblouda.



Skončí-li pohyb závodní jednotky na poli, kde se již nějaká jednotka nachází, postavte pohybovanou jednotku na stojící. Tím vytvoříte jednu novou závodní jednotku.

Příklad:

Na kostce padla 2. Bílý velbloud se posune o dvě pole vpřed spolu s velbloudem zeleným na svých zádech. Na cílovém poli už stojí žlutý velbloud. Bílý velbloud tedy skočí žlutému velbloudu na záda i se zeleným velbloudem.



Destičky pouště

Skončí-li pohyb závodní jednotky na poli, na němž leží nějaká destička pouště, obdrží její majitel **hned z banky 1 EL**. Kromě toho se musí závodní jednotka posunout ještě o jedno pole vpřed nebo vzad, podle toho, kterou stranou nahoru destička pouště na cílovém poli leží.

Je-li destička stranou „oáza“ nahoru, posune se závodní jednotka o jedno pole **vpřed**. Je-li tam již nějaký velbloud, skočí mu jednotka jako obvykle **na záda**.

Je-li destička nahoru stranou „fata morgána“, posune se jednotka naopak o jedno pole **zpátky**. Pokud se zde vyskytuje nějaká jiná jednotka, skončí pohyboující se jednotka zcela pod ní.

V každém případě zůstává destička pouště ležet na svém místě, dokud ji její majitel nepřemístí nebo dokud neskončí probíhající etapa.

Po ukončení pohybu závodní jednotky položte vypadlou kostku na herní plán, na stan příslušné barvy. Tím budou mít všichni hráči vždy dobrý přehled, které kostky jsou ještě uvnitř pyramidy.

Destičku pyramidu si nechte před sebou na stole. **Při vyhodnocení etapy** dostanete za každou získanou destičku 1 EL.

