



CAMEL CUP SUPERCUP



La course de chameaux la plus délirante de tous les temps est devenue encore plus folle !

Ces chameaux dingos voulaient une course encore plus longue et maintenant ils l'ont ! Et puisque tout le monde aime les revirements de situation, la foule acclame maintenant le chameau à la traîne pour l'encourager à revenir dans la course. De plus, un photographe renommé suit cette course de près pour prendre un cliché du plus gros empilement de chameau possible. Sans oublier ces nouvelles techniques innovantes qui ont été mises en place pour augmenter les profits et rendre les courses encore plus haletantes.

Qui profitera le plus de ces nouvelles occasions et partira de la Supercup avec une véritable fortune ? Il n'y a qu'une manière de la savoir. Prenez place, la course est lancée !



APERÇU



Supercup est une extension modulaire pour le jeu Camel Up. Vous aurez donc besoin du jeu de base pour y jouer. Vous trouverez 4 extensions, que vous pouvez inclure comme bon vous semble. Chaque extension a son propre ensemble de règles qui indique quel matériel utiliser.

L'extension 1 comprend une piste de course plus longue et de nouveaux dés d'encouragement. Cette extension rend la course plus longue et plus captivante, car les chameaux peuvent maintenant se déplacer deux fois par manche. De plus, vous pouvez agrémenter cette extension d'une action spéciale (pages 3 et 4).

L'extension 2 introduit le photographe. Ce dernier vous permet d'obtenir des récompenses en prédisant correctement le déplacement des piles de chameaux (page 5).

L'extension 3 vous invite à parier sur les positions avec des options de paris plus flexibles (page 6).

L'extension 4 vous permet de parier avec vos adversaires, ce qui vous permet de coopérer plus facilement dans les parties à 6 joueurs ou plus (page 7).

Vous trouverez en page 8 un résumé des actions possibles lors du tour de jeu d'un joueur.

Cette boîte comporte également le matériel pour 2 joueurs supplémentaires, ce qui vous permet de jouer jusqu'à 10 joueurs.

Partie avec 9 ou 10 joueurs

Si vous jouez à 9 ou 10, assurez-vous d'ajouter **les 4 extensions** au jeu de base.

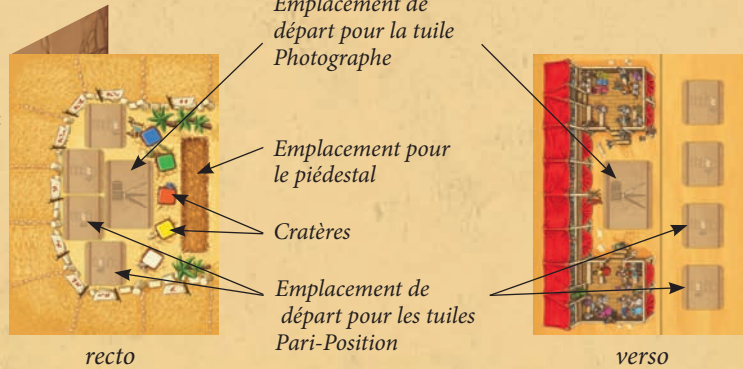


MATÉRIEL



1 plateau d'extension

Le recto du plateau d'extension est seulement nécessaire lorsque vous jouez avec l'extension 1 (voir page suivante). Cependant, quand vous ne jouez pas avec l'extension, vous pouvez utiliser son verso pour entreposer le matériel de l'extension 2 et/ou de l'extension 3.



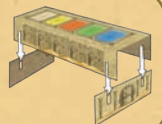
5 dés d'encouragement



Chaque couleur de dé d'encouragement correspond à celle d'un des chameaux et chaque dé compte 3 fois les valeurs **1** et **2**. Pour les différencier des dés du jeu de base, leurs numéros sont en **gris**.

Avant la première partie, détachez soigneusement tous les éléments en carton et assemblez le piédestal et l'appareil photo.

1 piédestal



22 pièces Livre égyptienne supplémentaires
Ajoutez celles-ci aux livres du jeu de base.



1 tuile Pyramide supplémentaire



1 appareil photo



L'appareil photo possède deux lentilles recto verso.



Utilisez celle que vous préférez.



5 tuiles Pari-Manche supplémentaires
(1 tuile supplémentaire de 2 pièces pour chaque couleur de chameau)



4 tuiles Pari-Position
(2^e, 3^e, 4^e et 5^e place)



1 tuile Photographie



2 tuiles Désert

(1 pour chaque nouveau personnage)



10 cartes Pari-Course

(5 pour chaque nouveau personnage)



10 cartes Pari-Partenariat

(1 pour chaque personnage)



face Disponible



face Partenariat

EXTENSIONS

Extension 1 : Piste prolongée et dé d'encouragement

Matériel requis

- Plateau d'extension
- 5 dés d'encouragement
- 1 piédestal
- 1 tuile Pyramide supplémentaire
- 5 tuiles Pari-Manche supplémentaires

Mise en place

En premier lieu, faites la mise en place du jeu comme d'habitude. Puis préparez l'extension 1 comme indiqué ci-dessous :

1. Rabattez le plateau d'extension et placez-le, recto visible, à côté de la piste du plateau de base. Glissez alors le plateau d'extension sur le plateau de base, recouvrant ainsi les cases 7 à 11 du plateau de base. Ceci rajoute 4 cases supplémentaires à la piste.



2. Placez le piédestal assemblé à l'endroit prévu. Disposez ensuite les 5 dés d'encouragement aux endroits correspondants sur le piédestal.
3. Ajoutez la **tuile Pyramide** supplémentaire à la pile de tuile Pyramide du jeu de base (le total de la pile de tuiles Pyramide sera maintenant de 6).
4. Placez les **5 tuiles Pari-Manche supplémentaires** en dessous de leur pile correspondante sur le plateau de base. Dans chaque pile, il devrait maintenant y avoir les 4 tuiles d'une même couleur dans l'ordre suivant de haut en bas : tuile 5 livres > tuile 3 livres > tuile 2 livres > tuile 2 livres.
5. Prenez le dé d'encouragement du chameau situé en **dernière position** (selon la position de départ) et placez-le dans la pyramide (en plus des 5 dés habituels).



Règles

Le jeu se déroule normalement. Lorsqu'un dé d'encouragement est révélé de la pyramide durant l'action *Prendre 1 tuile Pyramide*, déplacez le chameau de la couleur correspondante en suivant les règles du jeu de base. Placez ensuite ce dé sur son emplacement sur le piédestal.

Au début de chaque manche, avant le tour du premier joueur, placez le dé d'encouragement du chameau situé **en dernière position** dans la pyramide.

Si vous voulez « épicer » cette extension, vous pouvez permettre une action spéciale qui peut être exécutée **en plus** de n'importe quelle action normale :

Action spéciale : Ajouter 1 dé d'encouragement dans la pyramide

À la fin de votre tour, après avoir effectué votre action normale, vous pouvez effectuer cette **action supplémentaire** si vous possédez au moins 1 tuile Pyramide :

Remettez 1 de vos tuiles Pyramide sur la pile des tuiles Pyramides du plateau de jeu. Il importe peu que vous l'ayez reçue ce tour-ci ou lors d'un tour précédent. Choisissez ensuite 1 dé d'encouragement parmi ceux disponibles **sur le piédestal** et placez-le dans la pyramide. Attention, **vous ne pouvez pas** choisir le dé d'encouragement du **chameau actuellement en tête**.

Important : vous **n'êtes pas** autorisé à faire cette action si vous prenez la dernière tuile Pyramide de la pile avec votre action du tour (*rappelez-vous que dès qu'il n'y a plus de dé dans la pyramide, la manche se termine immédiatement*).

Si vous jouez avec cette règle supplémentaire, lorsqu'un chameau est déplacé à l'aide d'un dé d'encouragement, placez ce dé sur le **cratère de sa couleur** sur le plateau d'extension (*ce dé ne peut plus être utilisé durant cette manche*).

Au début de chaque nouvelle manche, avant le tour du premier joueur, remplacez **tous** les dés d'encouragement à l'endroit approprié sur le piédestal. Puis, comme d'habitude, placez le dé d'encouragement du chameau situé **en dernière position** dans la pyramide.

Exemple :

Comme action normale, Alice prend une tuile Pyramide, révèle le dé bleu et avance le chameau bleu d'une case, le plaçant ainsi en 3^e position. Puisque Alice possède une tuile Pari-Manche pour ce chameau et qu'elle souhaiterait le voir gagner, elle décide de remettre sa tuile Pyramide sur le plateau et ajoute le dé d'encouragement bleu dans la pyramide.

Si le chameau bleu avait terminé en première place après son déplacement à l'aide de la pyramide, Alice aurait pu utiliser l'action supplémentaire pour placer n'importe quel dé d'encouragement depuis le piédestal pour le mettre dans la pyramide, à l'exception du dé bleu.

Si la tuile Pyramide qu'elle a prise avec son action normale avait été la dernière (c'est-à-dire qu'il ne resterait plus de tuiles Pyramide), elle n'aurait pas pu réaliser l'action supplémentaire.

Au lieu de prendre une tuile Pyramide et de révéler un dé de la pyramide, Alice aurait pu effectuer n'importe quelle autre action normale. Elle aurait ainsi toujours la possibilité de remettre une tuile Pyramide obtenue lors d'un tour précédent sur la pile de tuiles Pyramides pour ajouter un dé d'encouragement dans la pyramide.

Extension 2 : Photographe et appareil photo

Matériel requis

- 1 tuile Photographe
- 1 appareil photo

Mise en place

Mettez le jeu de base (*et toute autre extension*) en place normalement.

Si vous jouez avec l'extension 1, placez la **tuile Photographe** sur l'emplacement Photographe du plateau d'extension. Sinon, placez la tuile Photographe près du plateau de base ou sur l'emplacement Photographe au verso du plateau d'extension. Placez l'appareil photo assemblé sur la tuile Photographe ou à côté du plateau du jeu de base.

Règles

Le jeu se déroule normalement. Cette extension introduit simplement une nouvelle action normale.

Action : Devenir le photographe

À votre tour, et si la tuile Photographe **n'est pas devant un autre joueur**, vous pouvez effectuer l'action suivante (*à la place de toute autre action*) :

Prenez la tuile Photographe et placez-la devant vous pour indiquer que vous êtes le photographe. Puis placez l'appareil photo à **côté** de n'importe quelle case **vide** de la piste. Faites en sorte que l'appareil photo soit visiblement à côté d'une **case unique**. Cette case est maintenant appelée « scène photographiée ».

- Tant que vous avez la tuile Photographe devant vous, aucun autre joueur ne peut choisir cette action.
- Si vous êtes le photographe, vous pouvez refaire cette action lors des tours suivants pour déplacer l'appareil photo devant une case vide différente.



Si un **groupe de chameaux** termine son déplacement sur la « scène photographiée », le photographe prend une photo. Pour cela, il reçoit immédiatement **1 livre égyptienne par chameau dans le groupe** (de 1 à 5). Ensuite, le photographe remet la tuile Photographe et l'appareil photo sur leur emplacement de départ, rendant l'action *Devenir le photographe* à nouveau disponible pour tous les joueurs (*dont lui-même*).

Au début de chaque nouvelle manche, avant le tour du premier joueur, vous devez remettre la tuile Photographe et l'appareil photo sur leur emplacement de départ.

Important : quand vous effectuez l'action *Placer votre tuile Désert*, vous ne pouvez pas la placer sur la « scène photographiée ».

Exemple :

À son tour, Michel pense avoir une chance de faire une superbe photo, car 4 chameaux se sont empilés. Puisque personne n'a la tuile Photographe, il décide de devenir le photographe en plaçant la tuile Photographe devant lui et l'appareil photo à côté d'une case vide prometteuse. Alors que la manche continue, une pile de 3 chameaux termine son déplacement sur la « scène photographiée » indiquée par Michel. Il reçoit immédiatement 3 livres égyptiennes de la banque et remet l'appareil photo et la tuile Photographe sur leur emplacement de départ.

Extension 3 : Pari-Position

Matériel requis • 4 tuiles Pari-Position • 5 tuiles Pari-Manche supplémentaires

Mise en place

Mettez le jeu de base (*ainsi que toute autre extension*) en place normalement.

Si vous jouez avec l'extension 1, placez les **4 tuiles Pari-Position** sur leur case du plateau d'extension. Sinon, placez-les à côté du plateau de base ou sur les cases appropriées au verso du plateau d'extension. Placez les **5 tuiles Pari-Manche supplémentaires** en dessous de leur pile correspondante du plateau de base. (*Dans chaque pile il devrait maintenant y avoir 4 tuiles, par ordre de haut en bas : tuile de valeur 5 livres > tuile de 3 livres > tuile de 2 livres > tuile de 2 livres.*)

Règles

Le jeu se déroule normalement. Cette extension introduit une nouvelle action normale et a un impact sur le décompte de manche.

Action : Prendre 1 tuile Pari-Position

À votre tour, vous pouvez effectuer l'action suivante (*à la place de toute autre action*) :

Prenez une tuile Pari-Position disponible puis :

- 1) Placez-la sur la moitié inférieure d'une tuile Pari-Manche que vous possédez déjà
OU
- 2) Prenez une tuile Pari-Manche du **dessous** de n'importe quelle pile de tuile Pari-Manche du plateau de base puis placez la tuile Pari-Position sur sa moitié inférieure.

Ainsi, vous recouvrez la récompense habituelle de la tuile Pari-Manche et pariez plutôt que le chameau de la couleur de cette tuile terminera dans la position indiquée sur la tuile Pari-Position (2^e, 3^e, 4^e ou 5^e).

- Vous n'avez **pas** le droit de retirer la tuile Pari-Position de la tuile Pari-Manche qu'elle recouvre avant qu'elle n'ait été comptabilisée lors du décompte de manche.
- Vous pouvez avoir plusieurs tuiles Pari-Position, mais chacune doit recouvrir une tuile Pari-Manche **différente**.



À la fin d'une manche, lors du *décompte de manche*, vous gagnez 3 livres égyptiennes pour chacune de vos tuiles Pari-Position dont le chameau occupe la position **exacte** indiquée sur la tuile.

Pour chaque tuile Pari-Position dont le chameau n'est pas sur la position indiquée, vous perdez 1 livre égyptienne.

Après la fin du décompte de manche, remettez toutes les tuiles Pari-Position sur leur emplacement de départ.



Exemple :

Plus tôt dans la manche, Simon a pris la tuile Pari-Manche jaune de valeur 5. Malheureusement, les dés n'étaient pas en faveur du chameau jaune. Il se pourrait qu'il ne termine qu'en 3^e place. À son prochain tour, Simon prend donc la tuile Pari-Position pour la 3^e place et recouvre la moitié inférieure de sa tuile Pari-Manche jaune de valeur 5. À la fin de la manche, le chameau jaune termine effectivement en 3^e position, permettant à Simon de gagner 3 livres égyptiennes lors du décompte de manche. Si le chameau avait terminé la manche en toute autre position, Simon aurait perdu 1 livre égyptienne.

Extension 4 : Pari-Partenariat

N'utilisez cette extension qu'à 6 joueurs ou plus.

Matériel requis

- 10 cartes Pari-Partenariat

Mise en place

Mettez le jeu de base (*ainsi que toute autre extension*) en place normalement. Ensuite, chaque joueur reçoit la **carte Pari-Partenariat** de son personnage et la place devant lui, face Disponible visible.

Remettez les cartes Pari-Partenariat non utilisées dans la boîte.

Règles

Le jeu se déroule normalement. Cette extension introduit une nouvelle action normale et a un impact sur le décompte de manche.

Action : Faire un Pari-Partenariat

À votre tour, si votre carte Pari-Partenariat est devant vous face Disponible visible, vous pouvez faire l'action suivante (*à la place de toute autre action*) :

Choisissez un autre joueur qui a également devant lui sa carte Pari-Partenariat face Disponible visible.

Prenez sa carte Pari-Partenariat et placez la devant vous face Partenariat visible. Ensuite, donnez à ce joueur votre propre carte Pari-Partenariat, qu'il place devant lui face Partenariat visible. **Il ne peut pas** refuser de faire cet échange. Dorénavant et pour le reste de la manche vous êtes Pari-Partenaires.



À la fin d'une manche, lors du *décompte de manche*, chaque joueur qui a un Pari-Partenaire **peut** choisir **une** des tuiles appartenant à son partenaire (*tuile Pari-Manche, Pari-Position ou Pyramide*) et l'ajoute aux récompenses de ses propres tuiles (*c.-à-d. que chaque partenaire reçoit les récompenses de ses propres tuiles et la récompense d'une seule tuile de son partenaire*). Votre partenaire reçoit quand même la récompense pour la tuile que vous avez choisie : cette récompense est partagée, pas volée. Par contre, un joueur n'est pas obligé d'ajouter la récompense d'une des tuiles de son partenaire (*par exemple, si son partenaire n'a que des tuiles négatives*). Après la fin du décompte de manche, rendez toutes les tuiles Pari-Partenariat à leur propriétaire, face Disponible visible.

Exemple :

Plus tôt dans la manche, Simon a pris la tuile *Pari-Manche* jaune de valeur 5, puis la tuile *Pari-Manche* orange de valeur 3. Alice n'a qu'une tuile *Pyramide* devant elle. À son tour, elle choisit l'action *Pari-Partenariat* avec Simon et échange sa carte *Pari-Partenariat* contre celle de Simon. Lors du décompte de manche, Alice peut maintenant ajouter la récompense d'une des tuiles de Simon, qui peut aussi faire de même. Puisque le chameau jaune est en tête, Alice choisit la récompense de la tuile *Pari-Manche* jaune de valeur 5 qu'elle ajoute à la livre égyptienne venue de sa tuile *Pyramide*, pour un total de 6 livres égyptiennes. De son côté, Simon ajoute la récompense d'une livre égyptienne venue de la tuile *Pyramide* de Alice à ses propres récompenses.

RÉSUMÉ DES ACTIONS

À votre tour, vous devez choisir et effectuer **exactement 1** des actions suivantes :

Jeu de base

Prendre la **tuile Pari-Manche** du dessus de n'importe quelle pile (*et ainsi miser sur la victoire du chameau de cette couleur lors de cette manche*).

ou

Placer votre **tuile Désert** sur la piste.

ou

Prendre **1 tuile Pyramide** et ensuite déplacer 1 chameau à l'aide de la pyramide.

ou

Parier sur le vainqueur de la course, OU sur le perdant, en plaçant une de vos cartes **Pari-Course**, face cachée, sur l'emplacement Pari approprié.

ou

Avec l'extension 2 : Devenir le photographe en prenant la **tuile Photographe** et en plaçant l'**appareil photo** près d'une tuile de la piste.

ou

Avec l'extension 3 : Prendre une **tuile Pari-Position** et la placer sur la moitié inférieure d'une tuile Pari-Manche que vous possédez déjà OU sur une tuile que vous prenez du dessous de n'importe quelle pile de tuiles Pari-Position du plateau.

ou

Avec l'extension 4 : Devenir Pari-Partenaire avec un autre joueur en échangeant votre **carte Pari-Partenaire** avec la sienne.

PUIS VOUS POUVEZ AUSSI :

Avec l'extension 1 (version épicée) : Remettre une **tuile Pyramide** sur la pile de tuiles Pyramide et déposer 1 dé d'encouragement du piédestal dans la pyramide (*sauf le dé du chameau en tête*).

CRÉDITS

Auteur : Steffen Bogen

Illustrations et graphisme : Dennis Lohausen

Rédaction et mise en pages des règles : Philippe Schmit, Viktor Kobilke

Révision des règles : Neil Crowley

Copyright : © 2015 eggertspiele GmbH

Tous droits réservés.

Filosofia remercie Olivier Prévot pour la version française de cette règle.



Version française :

Tous droits réservés.

© 2015 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

www.filosofiagames.com