



PREPARAZIONE

1. Piazzare il tabellone al centro del tavolo.
2. Impilare le 5 Tessere Piramide nel rispettivo spazio del tabellone.
3. Dividere le Tessere Scommessa di Tappa per i 5 colori, impilarle scoperte disponendo in fondo la tessera da 2 Monete, al centro quella da 3 Monete e in cima quella da 5 Monete e piazzare ogni pila nel corrispondente spazio sul tabellone.
4. Piazzare i 5 Cammelli nelle tende del rispettivo colore.
5. Piazzare le Monete in una riserva accanto al tabellone.
6. Ogni giocatore sceglie 1 Personaggio e prende tutte le rispettive 5 carte Scommesse di Gara.
7. Ogni giocatore prende la Tessera Deserto corrispondente al suo personaggio.
8. Ogni giocatore riceve 3 Monete.
9. Determinare le posizioni di partenza dei Cammelli tirando i 5 dadi insieme: il risultato di ogni dado indica lo spazio in cui posizionare il corrispondente Cammello (impilare i Cammelli assegnati al medesimo spazio, l'ordine è irrilevante).
10. Mettere i 5 dadi nella Piramide (spingere il carrello per aprire il foro sulla sommità) e piazzarla al centro del tabellone.
11. Il giocatore più giovane riceve il segnalino Primo Giocatore.

SVOLGIMENTO DEL TURNO

Ogni giocatore svolge il proprio turno e il gioco prosegue in senso orario. Il giocatore attivo effettua 1 delle seguenti 4 azioni:

A) Prendere 1 Tessera Scommessa di Tappa

◆ Prendere la Tessera Scommessa di Tappa in cima a una qualsiasi delle 5 pile sul tabellone e piazzarla di fronte a sé. **Nota:** essendo la tessera di maggior valore in cima alla pila il primo giocatore a scommettere guadagnerà più Monete degli altri se il relativo Cammello sarà in testa.

◆ Le Tessere Scommessa sono conteggiate al termine della corrente tappa.

◆ Non c'è limite al numero di Tessere Scommessa che un giocatore può avere e si può avere più di una scommessa per colore.

B) Piazzare la Tessera Deserto

◆ Piazzare la Tessera Deserto in qualsiasi spazio vuoto del circuito. **Nota:** una Tessera Deserto non può essere piazzata in uno

spazio adiacente a una Tessera Deserto già piazzata; le Tessere Deserto non possono essere piazzate sullo spazio 1 del circuito.

◆ Se la Tessera Deserto del giocatore attivo è già sul tabellone si può usare questa azione per spostare la Tessera Deserto in un altro spazio legale.

◆ Quando si piazza la Tessera Deserto scegliere il lato mostrato (Oasi o Miraggio).

C) Prendere 1 Tessera Piramide e muovere 1 Cammello

1. Prendere la Tessera Piramide in cima alla pila e piazzarla di fronte a sé.

2. Prendere la Piramide e scuoterla.

3. Capovolgere la Piramide e piazzarla in modo che la sommità aderisca al tavolo. Tenendo ferma la Piramide spingere il carrello per aprire la Piramide e rilasciare un dado. Rilasciare il carrello e alzare la Piramide per rivelare il dado.

4. Muovere il Cammello del corrispondente colore in avanti del numero di spazi indicato sul dado (1, 2 o 3).

Specifiche del movimento

◆ Il Cammello che sta muovendo trasporta tutti i Cammelli che sono sulla sua schiena (i Cammelli sottostanti rimangono nello spazio originario).

◆ Se il Cammello/pila arriva in uno spazio contenente già un Cammello/pila si piazza in cima al Cammello/pila ivi presente.

◆ Se il Cammello/pila arriva in uno spazio con una Tessera Deserto Oasi si muove di 1 spazio in avanti e il giocatore proprietario della Tessera Deserto Oasi riceve 1 Moneta.

◆ Se il Cammello/pila arriva in uno spazio con una Tessera Deserto Miraggio si muove di 1 spazio indietro e il giocatore proprietario della Tessera Deserto Miraggio riceve 1 Moneta.

◆ Dopo il movimento piazzare il dado nella tenda del corrispondente colore per tenere traccia dei Cammelli mossi.

D) Scommettere su Vincitore/Ultimo Classificato della corsa

◆ Scegliere segretamente 1 carta Scommessa di Gara corrispondente al colore del Cammello su cui si sta scommettendo e piazzarla coperta nello spazio Scommessa del Vincitore della corsa (lato sinistro del tabellone) o nello spazio Scommessa Ultimo Classificato (lato destro del tabellone).

◆ Se presenti già carte nello spazio su cui si sta scommettendo piazzare la carta in cima alla pila.

◆ Una volta piazzata in uno degli spazi Scommessa la carta è inamovibile, ma è comunque consentito in turni successivi piazzarne altre nel medesimo spazio per tentare di recuperare una precedente scommessa che si potrebbe rivelare infruttuosa.

FINE DI UNA TAPPA

Quando un giocatore prende l'ultima Tessera Piramide dal tabellone e completa il movimento del relativo Cammello si effettua un calcolo del punteggio di Tappa:

1. passare il segnalino Primo Giocatore a sinistra;

2. verificare quale Cammello è in testa. **Nota:** in caso di una pila il Cammello in testa è quello in cima;

3. ogni giocatore vince o perde Monete in base alle Tessere Scommessa possedute:

a. per ogni Tessera Scommessa del Cammello in testa il giocatore guadagna il numero in grande di Monete (5, 3 o 2);

b. per ogni Tessera Scommessa del Cammello al secondo posto il giocatore guadagna 1 Moneta;

c. per ogni Tessera Scommessa dei Cammelli in qualsiasi altra posizione il giocatore perde 1 Moneta;

d. per ogni Tessera Piramide il giocatore guadagna 1 Moneta;

4. dopo il completamento del conteggio ritornare tutte le Tessere Piramide e Scommessa nei rispettivi spazi sul tabellone;

5. se presenti, rimuovere dal tabellone tutte le Tessere Deserto e ritornarle ai rispettivi proprietari;

6. rimettere i 5 dadi nella Piramide;

7. il giocatore col segnalino Primo Giocatore inizia il nuovo turno.

FINE DELLA PARTITA

◆ La partita termina immediatamente quando un Cammello sorpassa il traguardo.

◆ Effettuare un calcolo del punteggio di Tappa.

◆ Girare ogni pila di carte sugli spazi Scommessa del Vincitore della corsa e spazio Scommessa Ultimo Classificato. Il giocatore che nella pila ha piazzato per primo la carta del Vincitore/Ultimo Classificato guadagna le Monete indicate nella prima posizione e a scalare gli altri giocatori. **Nota:** il guadagno si applica solo alle carte che mostrano il Vincitore/Ultimo Classificato.

Per ogni altra carta che riporta un Cammello che NON è Vincitore/Ultimo Classificato ogni giocatore deve pagare 1 Moneta.

Note: l'Ultimo Classificato è il Cammello più indietro nel circuito; in caso di pila l'Ultimo Classificato è il Cammello più in basso.

◆ Dopo il conteggio delle carte tutti i giocatori sommano le loro Monete. Il giocatore con più Monete è il vincitore (in caso di pareggio si divide la vittoria).