



## Set Up

### Jugadores

- 3 libras egipcias
- 5 cartas de apuesta del personaje
- Ficha de espectador del personaje
- 6 o más jugadores = carta de socio

### Mesa

- Tablero central y pirámide
- Dados de carrera Tarjetas de apuesta ordenadas por color y de mayor a menor recompensa
- 5 fichas de pirámide
- Banco de Libras egipcias
- Posición inicial de los camellos según valor de los dados de carrera
- Camellos locos (blanco y negro), según indique el resultado del dado gris
- Todos los dados dentro de la pirámide

## Fases del juego

### Realizar una acción:

- Coger 1 tarjeta de apuesta
- Colocar ficha de espectador: espacio vacío y no adyacente a otra ficha de espectador. (No vale en el espacio 1)
- Coger 1 ficha de pirámide
- Apostar por Camello Ganador o Camello Perdedor

**La partida se juega por Etapas que finalizan cuando han salido 5 de los 6 dados.**

### Fin de Etapa = Ronda de Puntuación

**El siguiente Jugador Inicial será el jugador a la izquierda del último que cogió Ficha de pirámide.**

## Fin de la partida

**Finaliza cuando una Unidad cruza la línea de meta y tiene lugar la última ronda de puntuación de etapa.**

**Además, hay una ronda de puntuación final con las ganancias/pérdidas del camello ganador/perdedor.**

**Gana el jugador con más Libras Egipcias.**

## Conceptos

**Apilamiento:** Los camellos en el mismo espacio se van apilando y cuando se mueven se llevan también a los que están encima pero no debajo. **El orden de clasificación se determina de arriba a abajo en un apilamiento.**

**Unidad:** Camello solitario o apilamiento.