

Camel Up

Welkom bij de meest krankzinnige kamelenrace die je ooit hebt gezien. Hier kun je bieden op de meest veelbelovende kamelen en grote prijzen winnen. Maar omdat de kamelen de neiging hebben elkaar mee te dragen, is het nog niet zo eenvoudig om te winnen. Goede timing is minstens zo belangrijk als het leren begrijpen van de dynamiek van de race. Om het nog extra moeilijk te maken, doen er twee nieuwe deelnemers mee aan de race. Helaas zijn deze kamelen zo losgeslagen dat ze in de verkeerde richting van start gaan. En ondanks het feit dat ze onmiddellijk gediskwalificeerd worden, lopen ze gewoon verder... Dat wordt dus een dolle boel!

INHOUD

1 SPELBORD MET EEN GROTE 3D-PALMBOOM

20 RACETICKETS

(4 van elke kleur)



5 PIRAMIDETICKETS



80 EGYPTISCHE PONDmunTEN

50 x waarde 1 30 x waarde 5

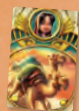


40 FINISHKAARTEN

(5 voor elk karakter)



Voor



Achter

8 TOESCHOUWERTEGELS

(1 voor elk karakter)



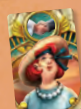
Juichende
zijde



Boeroepende
zijde

8 SAMENWERKINGSKAARTEN

(1 voor elk karakter)



"Beschikbare"
zijde



"Samenwerking"
zijde

5 RACEKAMELEN



5 RACEDOBDELSTENEN



Elke dobbelsteen komt overeen met de kleur van één van de racekamelen en toont tweemaal de cijfers **1**, **2** en **3**.

2 LOSGESLAGEN KAMELEN



1 GRIJZE DOBBELSTEEN



De grijze dobbelsteen toont de cijfers **1**, **2** en **3** in wit en **1**, **2** en **3** in zwart.

1 STARTSPELERFICHE



1 DOBBEL PIRAMIDE



VOORBEREIDING

1. Leg het **spelbord** in het midden van de tafel.

2. Sorteert de **racetickets** op kleur (5 kleuren in totaal).
Vorm daarna 4 stapels van elke kleur op de volgende manier:

Leg beide **2**-Pondtickets onderaan.

Leg het **3**-Pondticket hier bovenop.

Leg het **5**-Pondticket helemaal bovenop.

Plaats daarna elke stapel op de bijbehorende tickettent op het spelbord.

3. Vorm met de 5 **piramidetickets** een stapel en leg deze op het bijbehorende veld op het spelbord.

4. Sorteert de **Egyptische pondmunten** op waarde en leg deze als voorraad naast het spelbord. Deze voorraad wordt de 'bank' genoemd.

5. Elke speler krijgt 3 **Egyptische ponden** en legt deze voor zich neer.



6. Elke speler krijgt de 5 **finishkaarten** van één karakter, samen met de **toeschouwertegel** van dat karakter.

Leg eventuele overgebleven finishkaarten en toeschouwertegels terug in de doos. Alle spelers houden hun hand met vijf kaarten verborgen voor de andere spelers en leggen hun toeschouwertegel voor zich neer.

KARAKTER

In een spel met **minder dan 6 spelers** blijven de **samenwerkingskaarten** in de doos. Deze kaarten worden niet gebruikt. In een spel met **6 of meer spelers** krijgen alle spelers de samenwerkingskaart van hun karakter en leggen deze met de 'beschikbare' zijde naar boven voor zich neer. Leg eventueel resterende samenwerkingskaarten terug in de doos.

Hoe de samenwerkingskaarten gebruikt moeten worden, wordt aan het einde van de regels beschreven in het hoofdstuk 'Aanvullende regels voor een spel met 6 of meer spelers'.

BIEDVELD VOOR DE WINNAAR VAN DE RACE

BIEDVELD VOOR DE VERLIEZER VAN DE RACE

TICKETTENTEN

FINISH

VELD VOOR PIRAMIDETICKETS

DOBBELSTEENTENTEN

VELD VOOR DE PIRAMIDE



"BESCHIKBARE" ZIJDE

7. Om de startpositie van de 5 racekamelen te bepalen, worden de 5 **racedobbelstenen** tegelijk geworpen. Plaats daarna elke **racekameel** op het parcours op basis van de uitkomst van de dobbelstenen:

- Voor elke dobbelsteen met uitkomst 1 wordt de bijbehorende racekameel op veld 1 van het parcours gezet.
- Voor elke dobbelsteen met uitkomst 2 wordt de bijbehorende racekameel op veld 2 van het parcours gezet.
- Voor elke dobbelsteen met uitkomst 3 wordt de bijbehorende racekameel op veld 3 van het parcours gezet.



Stapel vervolgens alle kamelen die op hetzelfde veld staan op elkaar (in willekeurige volgorde) en zorg ervoor dat ze allemaal in de richting van de klok staan (dit is de richting van de race).

Voorbeeld:



De dobbelstenen hebben de volgende uitkomst:

1 1 1 3 3

Als resultaat worden de groene, gele en rode kamelen in willekeurige volgorde op elkaar gestapeld op veld 1. Daarna worden de blauwe en paarse kamelen in willekeurige volgorde op veld 3 op elkaar gestapeld.

Leg daarna de 5 race-dobbelstenen in de piramide door het dak eraf te halen en de dobbelstenen door het gat te laten vallen.



8. Bepaal nu de startpositie van de 2 losgeslagen kamelen (zwart en wit) die in tegengestelde richting lopen (tegen de klok in). Werp hiervoor de grijze dobbelsteen en kies vervolgens één van de twee losgeslagen kamelen en plaats deze op het parcours zoals het cijfer op de dobbelsteen aangeeft:

1 = veld 16, **2** = veld 15, **3** = veld 14.

Werp de grijze dobbelsteen opnieuw en plaats de tweede losgeslagen kameel op dezelfde manier. Als op dit veld ook de eerste losgeslagen kameel staat, wordt de tweede kameel bovenop de eerste gezet.

Zorg ervoor dat de losgeslagen kamelen tegen de klok in lopen.

Voorbeeld:

*Je werpt een **2** en pakt daarom één van de losgeslagen kamelen en zet deze op veld 15.*

*Daarna werp je een **1** en zet daarom de andere losgeslagen kameel op veld 16.*



Laat daarna de grijze dobbelsteen in de piramide vallen, zet het dak terug en plaats de piramide op het bijbehorende veld op het spelbord.



9. Geef de jongste speler het startspelerfiche en de race kan van start gaan!



OVERZICHT

Dit overzicht beschrijft de basisprincipes van het spel. Gedetailleerde regels volgen in het hoofdstuk 'Het spel spelen'.

DE RACEKAMELEN

De 5 racekamelen behoren niet tot de spelers. In plaats daarvan kan elke speler tijdens de gehele race op een kameel naar keuze bieden door racetickets te kopen en finishkaarten te plaatsen.



De racekamelen verplaatsen zich met de klok mee over het parcours.

Dit doen ze wanneer een speler, als actie, een willekeurige dobbelsteen uit de piramide laat vallen. Daarna wordt de kameel met de bijbehorende kleur het aantal velden vooruit gezet dat de dobbelsteen aangeeft.



Kamelenstapel:

Kamelen op hetzelfde veld vormen altijd een **stapel**.

Als een kameel die deel is van een stapel zich verplaatst, neemt deze **alle** kamelen die **erbovenop** staan mee.

Alle kamelen die eronder staan blijven waar ze zijn.



Kameleneenheid

Omdat er soms enkele kamelen en soms kamelenstapels verplaatst worden, gebruiken we de term **kameleneenheid**.

Een kameleneenheid kan bestaan uit een enkele kameel of een stapel kamelen. Als een kameleneenheid eindigt op een veld waar al een andere kameleneenheid staat, springt deze eenheid bovenop de andere eenheid.



DE LOSGESLAGEN KAMELEN

De twee losgeslagen kamelen (zwart en wit) verplaatsen zich **tegen de klok in** over het parcours. Spelers kunnen niet op deze kamelen bieden. De losgeslagen kamelen kunnen echter wel het bieden lastig maken omdat racekamelen die op hun rug terecht komen weer achteruit gezet kunnen worden. Een losgeslagen kameel wordt verplaatst wanneer de grijze dobbelsteen uit de piramide valt.



DE ETAPPES

De race bestaat uit verschillende etappes. Een etappe eindigt wanneer 5 van de 6 dobbelstenen uit de piramide zijn gevallen (één dobbelsteen blijft dus in de piramide achter).

Aan het einde van elke etappe volgt er een etappe-scoreronde. Tijdens deze ronde ontvangen of verliezen spelers geld op basis van de tickets die zij tijdens de etappe hebben gekocht. Daarna start een nieuwe etappe door de gekochte tickets terug te leggen op het spelbord en de 5 gebruikte dobbelstenen terug te doen in de piramide.

EINDE VAN HET SPEL

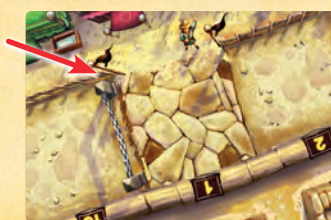
Om de volgorde te bepalen, wordt een racekameel die **hoger** op een kamelenstapel staat altijd beschouwd als **voorloper** op die eronder.

Losgeslagen kamelen tellen echter niet mee voor het bepalen van de volgorde, aangezien zij gediskwalificeerd zijn door de organisatie van de race.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra één van de kamelen over de finish is. Daarna volgt er eerst een etappe-scoreronde, gevolgd door een scoreronde voor het gehele spel om de winnende en verliezende kameel van de race te bepalen. De speler met het meeste geld wint het spel.



GELD

- Als valuta wordt in dit spel de Egyptische pond (ook wel EP) gebruikt.
- Spelers moeten hun geld openlijk voor zich neerleggen. Het mag echter op elke gewenste manier gestapeld worden.
- Tijdens het gehele spel is geen enkele speler verplicht om te vertellen hoeveel geld hij precies heeft.
- Op elk gewenst moment tijdens het spel kan een speler een-op-een geld omwisselen met de bank (bijvoorbeeld vijf 1-pondmunten wisselen voor één 5-pondmunt enzovoort).
- Geen van de spelers kan ooit minder dan 0 EP bezitten. Wanneer je niet genoeg geld hebt om een verloren bod te betalen, wordt dit dus kwijtgescholden.

HET SPEL SPELEN

De speler met het **startspelerfiche** begint de eerste etappe door **1 actie** uit te voeren.

Daarna voert de speler links van de startspeler 1 actie uit, daarna de volgende speler enzovoort. Het spel gaat vervolgens met de klok mee verder.

Er zijn 4 mogelijke acties. Als het jouw beurt is, moet je 1 actie kiezen om uit te voeren.

1. Neem het bovenste raceticket van een willekeurige stapel (en bied hiermee op de kameel van dezelfde kleur om de huidige etappe te winnen).

of

2. Plaats je toeschouwertegel op het parcours.

of

3. Neem 1 piramideticket en gebruik de piramide om een kameel te verplaatsen.

of

4. Bied op de winnaar OF de verliezer van de gehele race door 1 van je finishkaarten gesloten op het bijbehorende biedveld te leggen.

1 RACETICKET NEMEN

Neem het bovenste raceticket van een willekeurige stapel op het spelbord en leg deze voor je neer. Door dit te doen, bied je op de kameel van die kleur (wat betekent dat je hoopt dat deze aan het einde van de etappe voorop zal lopen).

Er is geen limiet aan het aantal racetickets dat je mag verzamelen tijdens de etappe. Je mag er zelfs meerdere van dezelfde kleur hebben.



② TOESCHOUWERTEGEL PLAATSEN

Leg je toeschouwertegel op een **leeg** veld van het parcours (waar nog geen kamelen of toeschouwertegels liggen). Het is echter niet toegestaan om de tegel op een veld te leggen dat **aangrenzend** is aan een veld waar al een toeschouwertegel ligt. Ook mag de tegel nooit op veld 1 van het parcours worden gelegd.

- Als je toeschouwertegel al op het spelbord ligt, mag je deze actie gebruiken om de tegel naar een **ander** veld te verplaatsen (volgens dezelfde regels).

Bij het plaatsen (of verplaatsen) van je toeschouwertegel mag je deze met de juichende zijde of de boeroepende zijde naar boven draaien. Afhankelijk van de zijde heeft de toeschouwertegel een ander effect op de verplaatsing van de kamelen die hier eindigen (zie details hieronder).

Juichende zijde



Boeroepende zijde



Voorbeeld: De toeschouwertegel mag op elk leeg veld worden gelegd zolang dit niet veld 1 is of een veld aangrenzend aan een andere toeschouwertegel.



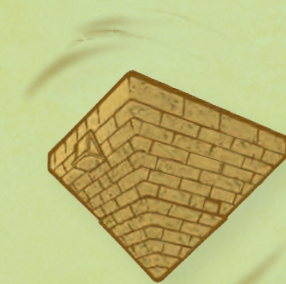
③ 1 PIRAMIDETICKET NEMEN

Neem het bovenste piramideticket van de stapel op het spelbord en leg deze voor je neer. Pak direct daarna de piramide, schud deze en laat hieruit 1 dobbelsteen vallen.



DE PIRAMIDE GEBRUIKEN

- Pak de piramide op, draai deze op de kop en schud hard.



- Draai de piramide weer omhoog en houd deze een aantal centimeters boven de tafel met één hand vast.

Duw met je andere hand de openingsknop aan de zijkant **eenmaal** in (1), waardoor er één dobbelsteen uit de piramide op tafel valt (2).

Zet hierna de piramide terug op het bijbehorende veld op het spelbord.



Als er een racedobbelsteen uit de piramide valt, wordt de kameel van die kleur het aantal velden vooruit gezet (met de klok mee) zoals aangegeven op de dobbelsteen: 1, 2 of 3 velden.

LET OP: Als je een kameel verplaatst die deel is van een stapel worden alle kamelen die erbovenop staan meegenomen.

Als de grijze dobbelsteen uit de piramide valt, bekijk je welke losgeslagen kameel nu verplaatst moet worden.

- Als de uitkomst van de dobbelsteen een wit cijfer is, moet de witte kameel verplaatst worden.
- Als de uitkomst van de dobbelsteen een zwart cijfer is, moet de zwarte kameel verplaatst worden.



ER ZIJN 2 BELANGRIJKE UITZONDERINGEN OP DEZE REGEL:

- Als er **slechts één** losgeslagen kameel is die racekamelen op zijn rug meedraagt, moet deze kameel verplaatst worden, ongeacht de kleur van het cijfer op de grijze dobbelsteen.
- Als één losgeslagen kameel direct bovenop de ander staat (zonder racekamelen ertussen), moet de bovenste verplaatst worden.



Zodra je hebt bepaald welke losgeslagen kameel verplaatst moet worden, wordt deze het aantal velden vooruit gezet (tegen de klok in) zoals aangegeven op de grijze dobbelsteen. (Wederom gaan alle kamelen die erbovenop staan ook mee).



Mocht een kameleneenheid eindigen op een veld met een andere kameleneenheid, dan springt deze **bovenop** de andere eenheid.

Voorbeeld:

Er valt een paarse dobbelsteen uit de piramide met uitkomst 2. De paarse kameel wordt 2 velden vooruit gezet en neemt de groene kameel met zich mee. Aangezien de gele kameel al op het veld staat waar ze eindigen, springen paars en groen er als een eenheid bovenop.



TOESCHOUWERTEGELS

Als een kameleneenheid eindigt op een veld met een toeschouwertegel ontvangt de eigenaar van die tegel onmiddellijk **1 Egyptische pond** uit de bank. Bovendien (afhankelijk van welke zijde van de tegel naar boven is gedraaid) moet de kameleneenheid onmiddellijk 1 extra veld vooruit of achteruit gezet worden.



Als de tegel met de **juichende zijde** naar boven gedraaid ligt, wordt de kameel 1 veld **vooruit** gezet. Als hij hierbij eindigt op een veld met een andere kameleneenheid springt hij, zoals gewoonlijk, bovenop deze eenheid.



Als de tegel met de **boeroepende zijde** naar boven gedraaid ligt, wordt de kameel 1 veld **achteruit** gezet. Als hij hierbij eindigt op een veld met een andere kameleneenheid wordt hij echter **onderaan** die eenheid geplaatst.



Als een losgeslagen kameel op een toeschouwertegel eindigt, heeft dit hetzelfde effect op de verplaatsing maar dan in tegenovergestelde richting.



OPMERKING: DE KAMELEN ZULLEN ALTIJD IN DEZELFDE RICHTING BLIJVEN VERPLAATSEN. DUS RACEKAMELEN BLIJVEN MET DE KLOK MEE GAAN, TERWIJL LOSGESLAGEN KAMELEN TEGEN DE KLOK IN LOPEN - ZELFS ALS ZE ACHTERUIT GAAN.

Nadat een kameleneenheid op de toeschouwertegel eindigt, blijft de tegel op dit veld liggen (dat wil zeggen tot het einde van de etappe of totdat de eigenaar de tegel tijdens een actie verplaatst).



Nadat de juiste kameel verplaatst is, wordt de gebruikte dobbelsteen op een lege dobbelsteentent in het midden van het parcours gelegd. Op deze manier kan iedereen bijhouden welke dobbelstenen al uit de piramide zijn gekomen.

Leg het gekochte piramideticket voor je neer.

Tijdens de volgende etappe-scoreronde ontvangen alle spelers **1 Egyptische pond** voor elk piramideticket die zij tijdens deze etappe hebben gekocht.



4 BIEDEN OP DE WINNAAR OF DE VERLIEZER VAN DE RACE



Als actie kun je bieden op de winnaar van de gehele race. Dit betekent dat je in het geheim de racekameel steunt waarvan jij gelooft dat hij aan het einde van het spel voorop zal lopen. Om dit te doen, kies je in het geheim 1 van je finishkaarten (in de kleur van de kameel waarvan je denkt dat die gaat winnen) en legt deze gesloten op het **biedveld voor de winnaar van de race**.

Je kunt in plaats hiervan ook op de **verliezer van de race** bieden (je steunt hiermee de racekameel waarvan jij denkt dat hij aan het einde van het spel de laatste op het parcours zal zijn) door in het geheim 1 van je finishkaarten te kiezen en deze gesloten op het **biedveld voor de verliezer van de race** te leggen.



- Als er al kaarten op het door jouw gekozen biedveld liggen, leg je die van jou erbovenop.
- Eenmaal neergelegd moet een kaart hier blijven liggen, zelfs als je later realiseert dat je op de verkeerde kameel hebt geboden. Zolang als je echter finishkaarten in je hand hebt, kun je er altijd voor kiezen om als actie een kaart op één van de biedvelden te leggen.



EINDE VAN EEN ETAPPE

Wanneer een speler het laatste piramideticket van het spelbord neemt, moet hij eerst een dobbelsteen uit de piramide laten vallen en zoals gewoonlijk de bijbehorende kameel verplaatsen. Daarna, voordat de volgende speler aan de beurt is, vindt er voor alle spelers een etappe-scoreronde plaats.

Start door het startspelerfiche te geven aan de speler links van de speler die zonet het laatste piramideticket heeft genomen (om te onthouden wie de volgende etappe zal starten).



Bekijk daarna welke **racekameel** eerste is geworden (op het voorste veld van het parcours, met de klok mee). Als er een kamelenstapel voorop loopt, is de eerste kameel diegene die bovenop de stapel staat.

LET OP: De losgeslagen kamelen tellen niet mee bij het scoren.

Nu ontvangt of verliest elke speler Egyptische ponden op basis van de tickets die voor hem liggen, door zijn totaal op te tellen en dit bedrag vervolgens uit de bank te nemen (of te betalen).



1^e

Voor elk raceticket van de **voerste racekameel** ontvangt de speler het aantal Egyptische ponden dat in het groot op het ticket staat vermeld: 5, 3 of 2.

2^e

Voor elk raceticket van de racekameel op de **tweede plek**, ontvangt de speler 1 EP.

3^e-5^e

Voor elk raceticket van elke andere kameel, verliest de speler 1 EP.



Voor elk piramideticket ontvangt de speler 1 EP.

Voorbeeld:

Tijdens de etappe-scoreronde is de groene kameel als eerste geëindigd. De gele kameel staat op de tweede plek. Anne heeft de volgende tickets voor haar liggen die haar in totaal 9 Egyptische ponden opleveren:



$$5 + 2 + 1 + (-1) + 1 + 1 = 9$$



Nadat alle spelers hun geld hebben ontvangen (of betaald), wordt het spelbord opgeruimd door:

- alle racetickets terug te leggen op de bijbehorende stapels op het spelbord in de gebruikelijke volgorde (van beneden naar boven 2>3>5).
- alle piramidetickets als een stapel op het bijbehorende veld op het spelbord te leggen.
- alle toeschouwertegels van het parcours terug te geven aan hun eigenaars.
- de 5 gebruikte dobbelstenen die op de dobbelsteentent liggen terug in de piramide te doen.

Daarna start de speler met het startspelerfiche een nieuwe etappe.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra één van de kamelen over de **finish** is, eindigt de race **onmiddellijk** (zelfs als een losgeslagen kameel in tegengestelde richting de finish over gaat).

Voer nu nog eenmaal een etappe-scoreronde uit (zoals links beschreven).

Vervolgens wordt er een scoreronde voor het einde van het spel uitgevoerd om de winnaar en de verliezer van de gehele race te bepalen. Bekijk hiervoor eerst de gesloten stapel kaarten op het **biedveld voor de winnaar van de race**. Denk eraan dat de kaart die in deze stapel onderaan ligt als eerste is geplaatst en de kaart die bovenop ligt als laatste. Draai de gehele stapel om zodat de kaart die het eerst is geplaatst nu open bovenop ligt, terwijl de laatst geplaatste kaart onderaan ligt.

Nu zullen spelers geld ontvangen of verliezen op basis van de kaarten die zij in die stapel hebben geplaatst. Begin bovenaan en ga zo de complete open stapel kaart voor kaart af. Geef geld aan de eigenaar van elke kaart waarop de winnende kameel staat afgebeeld:

- De speler (indien aanwezig) die de eerste kaart heeft geplaatst met de winnaar van de race ontvangt 8 Egyptische ponden van de bank.
- De speler (indien aanwezig) die de tweede kaart met de winnaar heeft geplaatst ontvangt 5 EP, de derde speler 3 EP, de vierde speler 2 EP en alle anderen 1 EP.
- Denk eraan dat dit alleen opgaat voor kaarten waarop de daadwerkelijke winnaar staat afgebeeld. Voor elke kaart in de stapel waarop een andere kameel staat afgebeeld, moet de eigenaar van die kaart 1 EP betalen aan de bank.



Nadat de stapel voor de winnaar van de race is bekeken, wordt op dezelfde manier verdergegaan met de stapel kaarten voor de **verliezer van de race**. De verliezer is uiteraard de racekameel die het minst ver op het parcours is gekomen (in het geval van een stapel, is dit de kameel onderaan de stapel).

Voorbeeld:

De groene kameel is de winnaar van de race, de paarse kameel is de verliezer. De stapels op de biedvelden geven de eigenaar van elke kaart de volgende EP:



Nadat de scoreronde voor het einde van het spel is uitgevoerd, tellen alle spelers hun geld. De speler die de meeste Egyptische ponden heeft verzameld, wint het spel. In geval van gelijkspel is er een gedeelde overwinning.

OPMERKING: In het uitzonderlijke geval dat een losgeslagen kameel in tegengestelde richting racekamelen over de finish brengt, worden deze kamelen beschouwd als de laatste op het parcours.

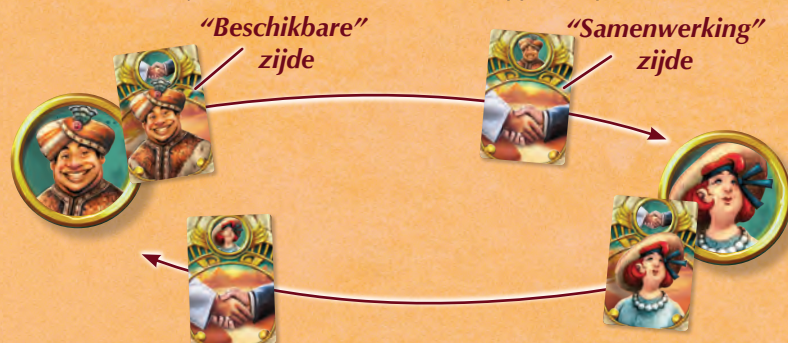
AANVULLENDE REGELS VOOR EEN SPEL MET 6 OF MEER SPELERS

In een spel met 6 of meer spelers, legt elke speler ook een samenwerkingskaart voor zich neer. Tijdens elke beurt kunnen spelers ervoor kiezen om een mogelijke 5de actie uit te voeren, genaamd 'Een racepartner kiezen'.

5 EEN RACEPARTNER KIEZEN

Deze actie kan alleen uitgevoerd worden als je een samenwerkingskaart voor je hebt liggen met de 'beschikbare' zijde naar boven.

Kies een andere speler die ook een samenwerkingskaart met de 'beschikbare' zijde naar boven voor zich heeft liggen. Pak zijn samenwerkingskaart en leg deze met de 'samenwerking' zijde naar boven voor je neer. Geef daarna deze speler jouw eigen samenwerkingskaart, die hij ook met de 'samenwerking' zijde naar boven voor zich neer legt. Hij mag **niet** weigeren om kaarten met je uit te wisselen. Jullie zijn nu voor de rest van deze etappe racepartners.



Aan het einde van elke etappe mag elke speler met een racepartner tijdens de etappe-scoreronde één ticket van zijn partner kiezen (race- of piramideticket) en de bijbehorende beloning toevoegen aan de beloningen van zijn eigen tickets (oftewel beide partners krijgen de beloningen van al hun eigen tickets, plus 1 beloning die zij kopiëren van hun partner). Spelers zijn echter niet verplicht om de beloning van hun partners aan hun eigen tickets toe te voegen (bijvoorbeeld wanneer een partner alleen negatieve tickets heeft). Nadat de etappe-scoreronde is voltooid, worden alle samenwerkingskaarten teruggegeven aan hun eigenaars met de 'beschikbare' zijde naar boven.

CREDITS

Steffen Bogen wil graag alle testers bedanken die de kamelen naar hun oase hebben geleid. Speciale dank aan de testers wiens naam op de gebouwen van het spelbord staan. Bovendien willen we graag Dennis Lohausen bedanken omdat hij een geweldige inspiratiebron is geweest.

SPELONTWERP:	Steffen Bogen
PRODUCENT:	Sophie Gravel
ONTWIKKELING:	Viktor Kobilke, Martin Bouchard, Peter Eggert, Philippe Schmit & Sophie Gravel
VORMGEVING:	Philippe Guérin
ILLUSTRATIES:	Chris Quilliams
GRAFISCH ONTWERP:	Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly
REDACTIE:	Viktor Kobilke
REVISIE:	Neil Crowley & Anh Tú Tran
INTERNATIONALE RELATIES:	Andrea Ahlers, Katja Wienicke & Philipp El Alaoui
COMMUNICATIE:	Mike Young
MARKETING:	Martin Bouchard
NEDERLANDSE EDITIE:	Kim Somberg & Stefan Meeuwssen

Ontwikkeld door:



www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

© 2019 Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70, 21077
Hamburg, Duitsland
Eggertspiele is een merknaam van
Plan B Games Europe GmbH.

Geen enkel onderdeel van dit product mag worden verveelvoudigd zonder specifieke toestemming.

Gelieve deze informatie te bewaren ter referentie.

Geproduceerd in China.