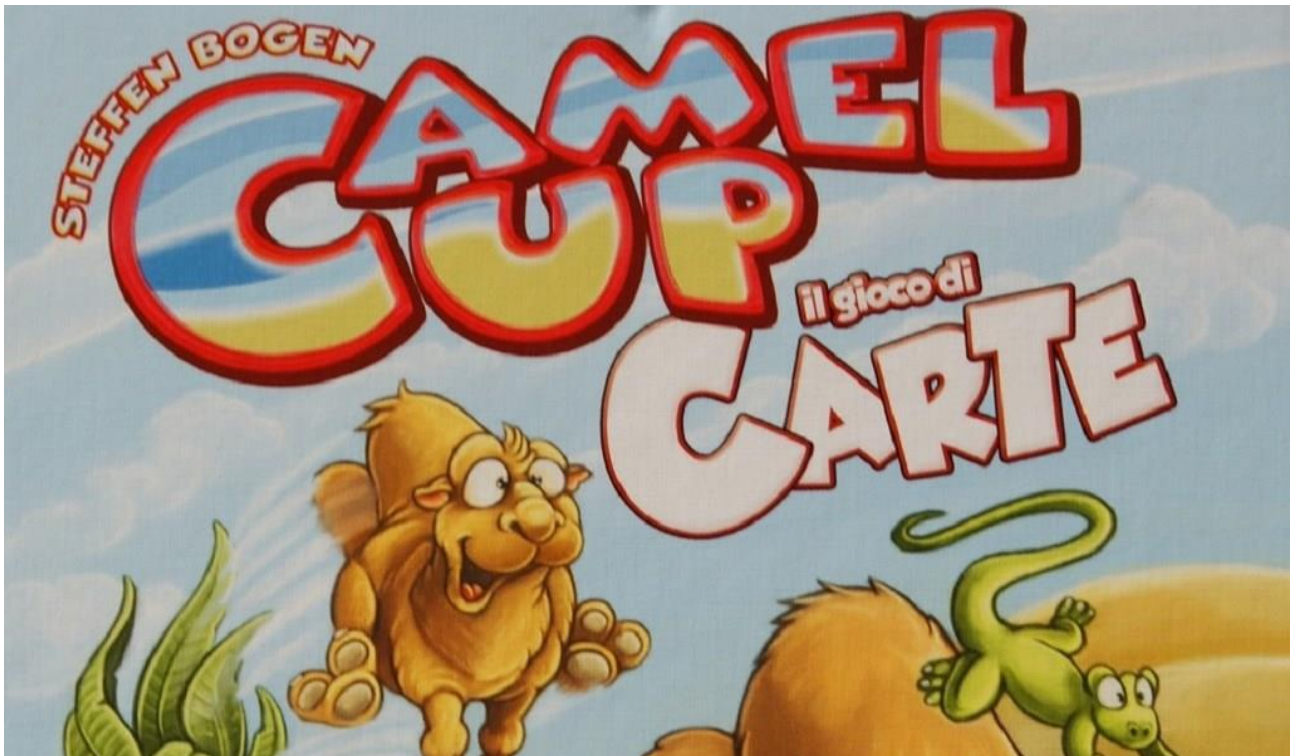


CAMEL UP: IL GIOCO DI CARTE

I cammelli “sprint” sono tornati!



Introduzione

E' veramente divertente vedere come tutti i giochi che ottengono un buon successo ([Camel Up - Spiel des Jahres 2014](#)) debbano essere immediatamente trasposti in versione "carte". Camel Up il Gioco di Carte conferma la regola e, in attesa che la casa editrice faccia anche l'ultimo passo, ovvero la versione con i dadi, proviamo a dargli un'occhiatina più da vicino.

Va premesso che si tratta ovviamente di un gioco di bassa difficoltà, indirizzato soprattutto alle famiglie o ai giocatori occasionali, ma che può essere benissimo utilizzato anche come "[filler](#)" nelle serate al club, vista la sua durata davvero limitata ed i colpi di scena sempre possibili.

Vorrei però anche anticipare che non si tratta di un gioco "semplicistico" perché, soprattutto fra giocatori esperti, la scelta iniziale delle carte da utilizzare ha una grande importanza e non può essere fatta a caso.

Unboxing



I componenti del gioco.

Camel Up il gioco di Carte ci viene offerto in una scatolina (130x180x140 mm) che contiene 110 carte, 5 cammelli di legno colorato (bianco, verde, arancio, blu e giallo, gli stessi del gioco originale) e due segnalini: un "Fennec" (o "Volpe del deserto" se preferite) di legno rosso ed una "Palma" di legno verde.

Nella foto sottostante si vede anche un cammello nero ("l'arbitro") che veniva offerto in fiera come mini-promo: il suo funzionamento è molto semplice (ed è utilizzabile anche nella versione tradizionale del gioco), perché viene piazzato a inizio tappa in una casella vuota della pista e, se ci finiscono sopra più cammelli, questi saranno costretti a non impilarsi.

Le carte sono di tipo standard, lavabili, ma visto l'uso intenso che se ne farà è consigliabile proteggerle con delle bustine trasparenti.



I cammelli e ... l'arbitro?





The Referee Camel




The organizers of the race feel annoyed by the strange habit of the Camels to form stacks and carry each other along. To prevent this from now on, they introduce the Referee Camel.

The game is played as usual. At the beginning of each Leg, the player to the right of the player owning the Leg Starting Player marker places the Referee Camel onto any free space of the Race track.

When a Camel unit ends its movement on the space of the Referee Camel, all Camels of that unit are asked to “unstack” and to line up next to each other on that space. The Camels are “unstacked” from top to bottom and are lined up in the same order from left to right. (Therefore, the Camel on top is placed on the very left at the edge of the board and continues to be the leading camel of the former unit.)

Once all Camels of the unit have been “unstacked” (or a single Camel has landed on the space), the Referee Camel is removed from the Race track and placed next to the Game board. It enters the game again at the beginning of the next Leg (*see above*).

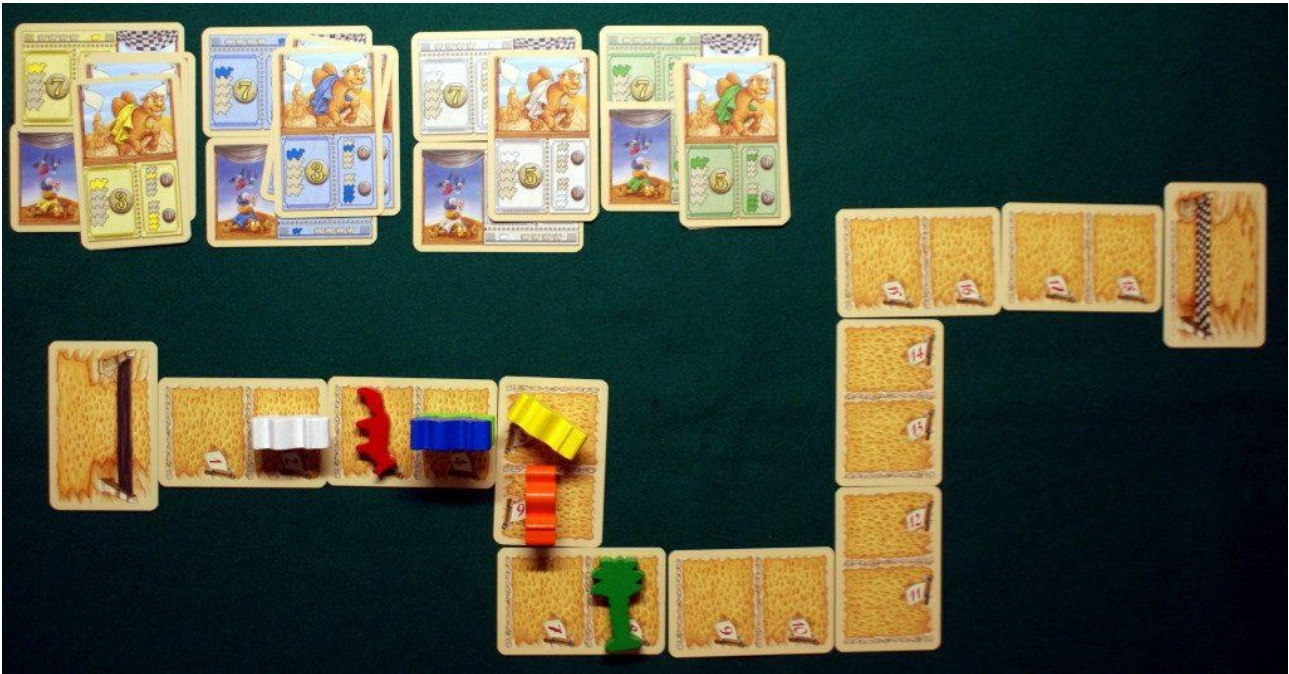
This small expansion can be added to the *Camel Up* base game as well as the expansion *Supercup*.



Per chi fosse alla ricerca del regolamento, lo riportiamo (in inglese) in questo riquadro.

Preparazione (Set-Up)

All'inizio della partita, e in base al numero dei partecipanti (da 2 a 6), viene preparato un "percorso" sul tavolo, formato da una carta "partenza", un "arrivo" e X carte "deserto" che su un lato mostrano due caselle, mentre sul lato opposto ci viene mostrata la stessa area durante una tempesta di sabbia (e la carta conta come una sola casella).



Un esempio di percorso. In alto ci sono le carte per le scommesse.

A fianco del percorso così realizzato si posano le 35 carte "Scommessa" (7 per ogni colore dei cammelli) divise in quattro tipi:

- 20 scommesse per il vincitore di tappa: chi l'indovina può incassare da 2 a 5 Sterline che si riducono ad 1 soltanto se il cammello arriva secondo oppure fanno perdere una sterlina se arriva 3°, 4° o 5°.
- 5 scommesse per i piazzati di tappa (1 per colore): in questo caso si punta sul cammello che dovrebbe arrivare terzo per guadagnare 2 sterline, che diventano 1 soltanto se arriva 2° o 4°, oppure fanno perdere 1 sterlina se arriva 1° o 5°.
- 5 scommesse sul vincitore della corsa (1 per colore): chi l'indovina guadagna 7 sterline, che si riducono a 3 se arriva secondo e fanno perdere 1 sterlina se arriva 3°, 4° o 5°
- 5 scommesse sul perdente della corsa (1 per colore): chi indovina il cammello arrivato ultimo guadagna 7 sterline, che si riducono a 3 se arriva penultimo e fanno perdere 1 sterlina se arriva 1°, 2° o 3°.

Infine, sempre in base al numero dei partecipanti, vengono distribuite a tutti 3 sterline e "X" carte di gara. Queste ultime si utilizzano per far muovere i cammelli e quindi mostrano un cammello colorato (quello che dovrà essere spostato sul percorso) ed un numero (1 o 2) ad indicare il numero di caselle che dovrà percorrere.

Il fennec e la palma sono posati sulle due carte che hanno il loro nome.



Le carte gara del cammello giallo.

Il Gioco

Cinque carte di Camel Up il Gioco di Carte, chiamate "Set-up di tappa", danno tutte le indicazioni necessarie a programmare la partita in base al numero dei giocatori (2-3-4-5-6). Esse in pratica indicano quante caselle devono essere utilizzate inizialmente per il percorso (da un minimo di 15 ad un massimo di 19) e quante ne vengono date ad ogni "tappa" ai giocatori (da 5 a 12).



Le carte per la gara.

All'inizio della tappa i giocatori devono seguire le istruzioni di cui sopra (utilizzando la scheda relativa al numero dei partecipanti) e quindi:

- a. scartano da 2 a 5 carte fra quelle in mano;
- b. posano al centro del tavolo (a formare il mazzo della corsa) da 1 a 6 carte;
- c. posano davanti a loro 1 carta coperta che verrà poi svelata perché tutti la vedano (e sarà immediatamente aggiunta al mazzo centrale);
- d. tengono una carta in mano (senza mostrarla agli avversari).

Il mazzo centrale contiene adesso da 10 a 12 carte e rappresenta una tappa della corsa.

I giocatori, a turno devono eseguire UNA a scelta fra le seguenti azioni :

- prendere il Fennec o la Palma per posarli su una casella vuota del percorso (tutti i cammelli che entrano nella casella col Fennec devono indietreggiare di uno spazio, mentre in quella con la Palma avanzano di uno spazio extra);
- girare la carta più in alto del mazzo e muovere il cammello rivelato di 1 o 2 spazi;
- giocare la carta dalla mano e muovere il cammello indicato.

Fatto ciò i giocatori, prima di passare, hanno la possibilità di prendere una carta scommessa fra quelle ancora disponibili sul tavolo.

Se un cammello, avanzando, entra in una casella con un altro cammello gli ... salta in groppa. Se il cammello che deve muovere ha sulla groppa uno o più cammelli di altri colori se li porta tutti dietro: nel caso che sia proprio lui già in groppa ad un altro muoverà lasciando sul posto tutti i cammelli sottostanti ma trasportando quelli che ha in groppa.



La gara è in corso e la bagarre è iniziata.

Quando le carte del mazzo sono esaurite si proclamano il vincitore ed i piazzati della tappa e si assegnano i soldi delle varie scommesse, eventualmente togliendo soldi a chi le ha perse. Attenzione a non confondere le scommesse di tappa con quelle di fine gara. Come si vede dalla foto qui sotto le quattro carte in alto sono le scommesse di tappa: il primo che prende la carta col valore 5 guadagnerà 5 sterline se alla fine della tappa il cammello blu sarà in testa (o quello più in alto in una pila se ci sono più ex - equo); il secondo a scommettere sul blu prenderebbe 3 sterline, il terzo ed il quarto solo 2



Le carte scommessa.

La carta a destra indica la scommessa sul "piazzato" e ne esiste una sola per colore. La carta in basso a sinistra si usa solo a fine gara e premia con 7 sterline il giocatore che l'ha presa indovinando che il cammello blu arrivava ultimo. La carta in basso al centro si usa solo a fine gara e premia con 7 sterline il solo giocatore che l'ha presa indovinando che il cammello blu arrivava primo.

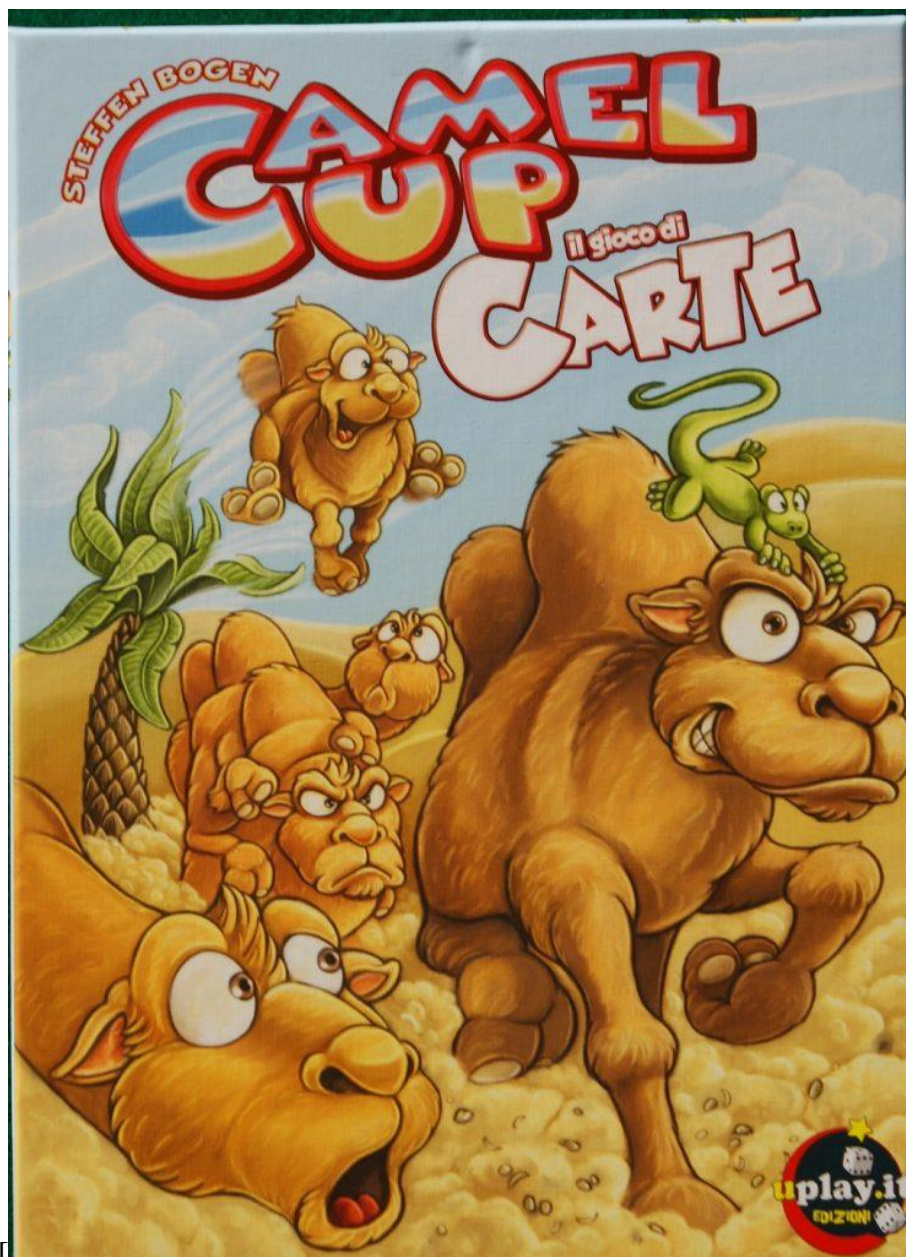
Pagate le scommesse di tappa si riparte mescolando tutte e 30 le carte di gara e ripetendo la procedura già vista: da notare che i cammelli restano ovviamente al loro posto sul percorso.

Il primo cammello (o pila di cammelli) che taglia il traguardo fa finire la corsa e, dopo aver pagato le scommesse sul primo e sull'ultimo arrivato, si verifica chi ha totalizzato più soldi per proclamarlo vincitore

Bottom Line

Come scrivevamo sopra, Camel Up Carte è un gioco adatto sia per qualche partita in famiglia o con i ragazzini, sia al club per chiudere la serata quando resta una mezz'oretta libera. Tuttavia il fatto che siano i giocatori a scegliere le carte che si useranno in ogni tappa per muovere i cammelli sulla pista aggiunge un pizzico di "strategia" di cui bisogna tener conto.

Ogni cammello ha infatti 6 carte movimento, cinque delle quali lo fanno avanzare di 1 spazio, mentre la sesta permette di spostarsi di due caselle. E' ovvio che, potendo scartare quasi la metà delle carte ricevute e tenerne una nascosta in mano, e dopo averne vista una degli avversari, si riesce scegliere con più sicurezza le carte "scommesse" di quel turno e, possibilmente, anche quella per il vincitore (o il perdente) finale.



La scatola del gioco.

In quasi tutti i nostri test dopo due tappe era già evidente chi fosse il cammello perdente (rimasto troppo indietro nella corsa) perché i giocatori, per vincere le scommesse di tappa, scartavano le carte del suo colore e si concentravano sugli altri "concorrenti". Quindi il primo di mano (cioè il giocatore che al termine della manche precedente aveva meno soldi) a questo punto era favorito dal fatto che poteva prendere la carta relativa al primo turno della nuova tappa.

Da notare che se un cammello resta troppo distanziato dagli altri (2 o più caselle) si alza miracolosamente il ghibli ed una tempesta di sabbia investe il percorso facendo invertire le carte rimaste senza cammelli dietro ai primi, dimezzando il distacco.

E' quindi molto più difficile prevedere il vincitore, perché spesso ci sono 2-3 cammelli che si scavalcano in continuazione o montano uno in groppa all'altro. Ed è proprio per questo che la carta "in mano" può diventare fondamentale per sboccare la situazione, se giocata al momento opportuno: un esempio "classico" è quello di fare scendere dalla pila un cammello, dopo aver pescato una delle sue carte, per poi fargli salire in groppa il proprio favorito usando la carta segreta dalla mano.

Si ringrazia [Uplay Edizioni](#) per aver reso disponibile la copia di valutazione del gioco.