

Camel Cup

КОМПОНЕНТЫ

1 игровая доска с гигантской 3D пальмой

20 БИЛЕТОВ СТАВКИ

(4 каждого цвета)



5 БИЛЕТОВ ПИРАМИДЫ



80 МОНЕТ "ЕГИПЕТСКИЙ ФУНТ"

50 монет номиналом 1

30 монет номиналом 5



40 КАРТ ФИНИША

(5 каждого персонажа)



Лицо



Оборот

8 ПЛИТКИ ЗРИТЕЛЯ

(1 каждого персонажа)



Ликующая сторона



Освистывающая сторона

8 КАРТ ПАРТНЁРСТВА

(1 каждого персонажа)



"Доступная" сторона



"Партнёрская" сторона

5 ГОНОЧНЫХ ВЕРБЛЮДОВ



5 ГОНОЧНЫХ КУБИКОВ



Каждый кубик соответствует цвету одного из гоночных верблюдов и имеет числа 1, 2 и 3 на нём (они продублированы).

2 СУМАСШЕДШИХ ВЕРБЛЮДА



1 СЕРЫЙ КУБИК



Серый кубик показывает цифры 1, 2 и 3 белым и 1, 2 и 3 чёрным.

1 МАРКЕР НАЧИНАЮЩЕГО ИГРОКА



1 ПИРАМИДА ДЛЯ КУБИКОВ

Добро пожаловать на самую сумасшедшую гонку на верблюдах, которую ты когда-либо видел, где можно сделать ставку на самых лучших верблюдов и разбогатеть. Но верблюды имеют странную привычку носить друг друга на себе, поэтому рассчитать шансы не так просто, как вы думаете. Хорошо чувствовать время не менее важно, чем уметь считать динамику гонки. Однако, чтобы усложнить задачу, к гонке присоединились два новых участника. К сожалению, эти верблюды настолько безумны, что даже двигаются в неверном направлении. И если их сразу дисквалифицировать, они просто продолжают идти... Так что начнём веселье!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разместите **игровое поле** в центре стола.

2. Отсортируйте **билеты ставок** по цвету (всего 5 цветов).

Затем сложите 4 билета каждого цвета следующим образом:

Поместите оба **2**-фунтовых билета в основание стопки.

Поместите **3**-фунтовый билет в середину стопки.

Поместите **5**-фунтовый билет в самый верх стопки.

Затем поместите получившиеся стопки в ячейки палаток с билетами на игровом поле.

3. Поместите стопку из **5 билетов пирамиды** в их ячейку на игровом поле.

4. Отсортируйте **монеты "Египетский фунт"** по значению и поместите их в качестве запаса рядом с игровым полем. Этот запас называется «банком».



5. Раздайте каждому игроку **3 Египетских фунта**, которые он кладёт перед собой.



6. Раздайте каждому игроку **5 карт финиша** одного из персонажей, а также **плитку зрителя** этого персонажа.

Верните в коробку все оставшиеся карты финиша и плитки зрителей. Каждый игрок держит в своей руке пять карт, не показывая их другим игрокам, и кладёт перед собой плитку зрителя.

В играх с **менее чем 6 игроками** оставьте **карты партнёрства** в коробке – они не используются.

В играх с **6 или более игроками** раздайте каждому игроку карту партнёрства своего персонажа, которую он кладёт перед собой "доступной" стороной вверх. Верните все оставшиеся карты партнёрства в коробку. Использование карт партнёрства описано в разделе "Дополнительные правила при игре с 6 или более игроками" этого руководства.



ПЕРСОНАЖ

ЗОНА СТАВОК НА ИТОГОВОГО ПОБЕДИТЕЛЯ

ЗОНА СТАВОК НА ИТОГОВОГО ПРОИГРАВШЕГО

ПАЛАТКИ ПО ПРОДАЖЕ БИЛЕТОВ СТАВОК

ФИНИШНАЯ ЧЕРТА

ЗОНА БИЛЕТОВ ПИРАМИДЫ

ШАТРЫ ДЛЯ КУБИКОВ

ЗОНА ПИРАМИДЫ



"Доступная сторона"

7. Чтобы определить стартовые позиции **5 гоночных верблюдов**, возьмите 5 гоночных кубиков и разыграйте их совместный бросок один раз. Затем поместите каждого **гоночного верблюда** на гоночную трассу, как указано на кубиках:

- Каждый верблюд, у которого на кубике 1, перемещается на деление трассы 1.
- Каждый верблюд, у которого на кубике 2, перемещается на деление трассы 2.
- Каждый верблюд, у которого на кубике 3, перемещается на деление трассы 3.



Наконец, сложите всех верблюдов, стоящих на одном и том же месте, в стопку (в любом порядке), и убедитесь, что все они повернуты по часовой стрелке (так как это направление бега).



Пример:

Результат броска кубиков:



В таком случае переместите **зелёного, жёлтого и красного верблюдов** в любом порядке на деление трассы 1.

Далее поместите **синего и фиолетового верблюдов** в любом порядке на деление трассы 3.

Затем положите 5 гоночных кубиков в пирамиду, сняв крышку и бросив кубики через отверстие.



8. Теперь определите стартовые позиции двух сумасшедших верблюдов (чёрного и белого), которые движутся в противоположном направлении (против часовой стрелки). Для этого бросьте серый кубик. Затем возьмите любого из двух сумасшедших верблюдов и поместите его на трассу согласно числовой грани:

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

Снова бросьте серый кубик и поместите второго сумасшедшего верблюда таким же образом. Если это та же позиция, что и у первого сумасшедшего верблюда, поместите второго верблюда поверх первого.

Убедитесь, что сумасшедшие верблюды стоят против часовой стрелки.

Пример:

Вы **выбрасываете 2**.

Таким образом, вы берете одного из сумасшедших верблюдов и помещаете его на деление трассы 15.

Затем вы **выбрасываете 1**, и таким образом помещаете другого сумасшедшего верблюда на деление трассы 16.



Затем положите серый кубик в пирамиду, наденьте крышку и поместите пирамиду на её зону на игровой доске.



9. Отдайте маркер начинающего игрока самому молодому игроку и **начните гонку!**



ПОНЯТИЯ И ТЕРМИНЫ ИГРЫ

Этот раздел описывает важные основы игры. Подробные правила будут описаны в разделе «Как играть».

СКАЧКИ ВЕРБЛЮДОВ

5 гоночных верблюдов полноценно не принадлежат ни одному игроку. Вместо этого каждый игрок может делать ставки на любого из них на протяжении всей гонки, приобретая билеты ставок и размещая карты финиша.



Гоночные верблюды движутся по трассе **по часовой стрелке**. Они делают это, когда игрок своим действием выбрасывает случайный кубик из пирамиды - верблюд соответствующего цвета перемещается на столько делений вперёд, сколько показывает кубик.



Нагромождение (стопка) верблюдов:

Верблюды, стоящие на одном и том же делении трассы, всегда образуют **нагромождение (стопку)**. Если верблюд, являющийся частью стопки, движется, он также перемещает **всех верблюдов**, которые сидят **верхом на нём**. Верблюды под ним остаются там, где они есть.



Верблюжий отряд:

Порой верблюды перемещаются по отдельности, а порой и в виде стопки (см. выше), поэтому используется понятие "**верблюжий отряд**". Он включает в себя либо отдельного верблюда, либо стопку верблюдов. Если один верблюжий отряд заканчивает своё движение на делении трассы, где уже есть другой верблюжий отряд, то он запрыгивает поверх другого верблюжьего отряда.



СУМАСШЕДШИЕ ВЕРБЛЮДЫ

Два сумасшедших верблюда (чёрный и белый) движутся по трассе **против часовой стрелки**. Игроки не могут делать ставки на них. Сумасшедшие верблюды, однако, усложняют ставки, потому что гоночные верблюды, приземляющиеся на их спины, могут быть снова перенесены назад. Сумасшедший верблюд движется, когда из пирамиды выбрасывается серый кубик.



ЭТАПЫ ГОНКИ

Гонка состоит из нескольких этапов. Этап заканчивается, когда 5 из 6 кубиков были выброшены из пирамиды (т.е. один кубик остаётся в пирамиде).

В конце каждого этапа происходит раунд подсчёта очков, в котором игроки получают или теряют деньги в соответствии с билетами, которые они приобрели во время этапа. После этого начинается новый этап - возврат полученных билетов на игровое поле и 5 выброшенных кубиков в пирамиду.

ВАЖНО:

В целях соблюдения принципов расстановки гоночный верблюд, который находится **на вершине** стопки верблюдов, всегда считается **впереди** тех, кто ниже. Сумасшедшие верблюды, однако, игнорируют все принципы расстановки, так как они были дисквалифицированы организаторами гонки.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только любой верблюд пересекает финишную черту. Затем происходит ещё один этап подсчёта очков, а также этап подсчёта очков для итогового верблюда-победителя и итогового верблюда-проигравшего. Игрок с наибольшим количеством денег выигрывает игру.



ДЕНЬГИ

- Валюта в этой игре – **Египетские фунты** (также называемые **ЕФ**).
- Вы должны хранить свои деньги на виду (в открытую) перед вами. Тем не менее, вы можете сложить деньги любым удобным для вас способом.
- За время гонки ни один игрок не обязан раскрывать, сколько именно денег у него есть.
- В любой момент игры вы можете обменять свои деньги на деньги из банка по курсу "один-к-одному" (например, можно обменять 5 монет стоимостью 1 ЕФ на одну монету стоимостью 5 ЕФ и т. д.).
- Запас денег игрока не может опуститься ниже 0 ЕФ. Это означает, что когда у вас нет денег, чтобы выплатить проигранную ставку, вы освобождаетесь от этой обязанности.

КАК ИГРАТЬ

Игрок с **маркером начинающего игрока** начинает первый этап, выполнив **1 действие**.

Затем игрок слева выполняет 1 действие, затем следующий игрок и так далее. Поэтому игра продолжается непрерывно по часовой стрелке.

Есть **4 возможных действия**. Когда очередь доходит до вас, необходимо выполнить **1** из них.

1 Возьмите верхний билет ставки из любой стопки (и, таким образом, временно "оседлайте" верблюда выбранного цвета, чтобы выиграть текущий этап).

ИЛИ

2 Поместите свою плитку зрителя на гоночную трассу.

ИЛИ

3 Возьмите 1 билет пирамиды и используйте пирамиду для перемещения верблюда.

ИЛИ

4 Сделайте ставку на итогового победителя ИЛИ итогового проигравшего, положив одну из своих карт финиша лицевой стороной вниз на соответствующую зону ставок.

1 ВЗЯТЬ 1 БИЛЕТ СТАВКИ

Возьмите верхний билет ставки из любой стопки на игровом поле и выложите его перед собой. Сделав это, вы временно "оседлаете" верблюда выбранного цвета (т.е. вы предполагаете, что он будет лидировать в конце этапа).

Количество билетов ставок, которые вы можете собрать на протяжении всего этапа, не ограничено. У вас даже может быть несколько билетов одинакового цвета.



2 ПОМЕСТИТЬ ПЛИТКУ ЗРИТЕЛЯ НА ТРАССУ

Поместите свою плитку зрителя на **пустое** деление гоночной трассы (на котором нет верблюдов или плиток зрителя). Тем не менее, вы не можете поместить плитку на деление, **смежное** с делением трассы, где уже есть плитка зрителя. Кроме того, запрещается размещать плитку на делении трассы 1.

- Если ваша плитка зрителя уже находится на игровом поле, вы можете использовать данное действие, чтобы переместить её на **другое** деление трассы (следуя ранее описанным правилам).

Когда вы размещаете (или перемещаете) свою плитку зрителя, вы можете разместить её **ликующей** стороной вверх или **освистывающей** стороной вверх. В зависимости от стороны, плитка зрителя будет по-разному влиять на движение верблюдов, которые останавливаются на ней (подробности см. ниже).



Пример:

Плитка зрителя может быть помещена на любое пустое деление трассы, которое не является делением 1 и не соседствует с рядом лежащей зрительской плиткой.

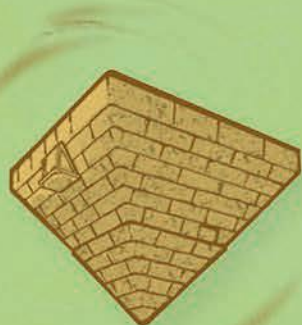


3 ВЗЯТЬ 1 БИЛЕТ ПИРАМИДЫ

Возьмите верхний билет пирамиды из колоды на игровом поле и поместите его перед собой. Затем немедленно возьмите пирамиду, встряхните её и выбросьте один кубик из неё.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПИРАМИДУ

- 1 Поднимите пирамиду, переверните её и тщательно встряхните.



- 2 Снова переверните пирамиду и держите её одной рукой в нескольких сантиметрах над столом перед вами. Другой рукой нажмите кнопку входа в пирамиду на стороне один раз (1), выбрасывая тем самым один кубик, который падает на стол (2). После этого поместите пирамиду обратно в соответствующую зону на игровой доске.



Если вы выбросили гоночный кубик, переместите верблюда соответствующего цвета на столько делений трассы вперёд (по часовой стрелке), сколько показано на кубике: 1, 2 или 3.

ПОМНИТЕ: Если вы перемещаете верблюда, который является частью стопки, он несёт всех верблюдов, которые сидят верхом на нём.

Если вы выбросили серый кубик, проверьте, какого сумасшедшего верблюда вы должны сейчас переместить:

- Если на кубике белое число, надо переместить белого верблюда.
- Если на кубике чёрное число, надо переместить чёрного верблюда.



Есть 2 важных исключения из этого правила:

- Если **только один** сумасшедший верблюд несёт на себе гоночных верблюдов, вы должны переместить его, независимо от цвета числа на сером кубике.
- Если один сумасшедший верблюд сидит **верхом на другом** (т.е. между ними нет гоночных верблюдов), вы должны переместить верблюда, который находится сверху.

После того, как вы определили, какого сумасшедшего верблюда надо перемещать, переместите его на столько делений трассы вперёд (против часовой стрелки), сколько показано на сером кубике. (Опять же, если на нём сидят другие верблюды, он переносит их вместе с собой.)



Если верблюжий отряд должен закончить своё движение на делении трассы с другим верблюжьим отрядом, он запрыгивает поверх другого верблюжьего отряда.

Пример:

Был выброшен фиолетовый кубик, он показывает 2. Фиолетовый верблюд перемещается на 2 деления трассы вперёд, неся верхом ещё и зелёного верблюда. Поскольку жёлтый верблюд уже находится на делении трассы, на котором заканчивают своё движение ранее упомянутые верблюды, верблюды фиолетового и зелёного цвета запрыгивают на него вместе как один верблюжий отряд.



ПЛИТКИ ЗРИТЕЛЯ

Если верблюжий отряд заканчивает своё движение на делении с плиткой зрителя, владелец этой плитки немедленно получает 1 ЕФ из банка.

Также (в зависимости от того, какая сторона плитки обращена вверх) верблюжий отряд должен немедленно переместиться дополнительно на 1 деление трассы вперёд или на 1 деление трассы назад:



Если плитка зрителя повёрнута **ликующей** стороной вверх, верблюжий отряд перемещается на 1 деление трассы **вперёд**.

Если он тем самым перемещается на деление трассы с другим верблюжьим отрядом, то, как обычно, запрыгивает **поверх** него.



Если у плитки зрителя **освистывающая** сторона обращена вверх, верблюжий отряд перемещается на 1 деление трассы **назад**. Если он тем самым перемещается на деление трассы с другим верблюжьим отрядом, то будет размещён **под** ним.



Если сумасшедший верблюд перемещается на деление трассы с плиткой зрителя, то влияние на его движение оказывается аналогичным образом, только в направлении, противоположном гоночным верблюдам.



ПРИМЕЧАНИЕ:

Верблюды всегда сохраняют направление своего движения, поэтому гоночные верблюды продолжают двигаться по часовой стрелке, сумасшедшие верблюды - против часовой стрелки, даже если они идут назад.

После того, как верблюжий отряд перемещается на плитку зрителя, плитка всё ещё остаётся лежать на своём месте (по крайней мере, до конца этапа или до тех пор, пока её владелец не переместит её своим действием).



После того, как вы переместите соответствующего верблюда, поместите разыгранный кубик в свободный шатёр для кубиков в центре игрового поля. Таким образом, каждый игрок может узнать, какие кубики уже выбросили из пирамиды.

Держите полученный билет пирамиды перед собой.

В следующем раунде подсчёта очков вы получите 1 ЕФ за каждый билет пирамиды, который вы получили за время этапа.



4 СДЕЛАТЬ СТАВКУ НА ИТОГОВОГО ПОБЕДИТЕЛЯ / ПРОИГРАВШЕГО



Вашим действием может быть и ставка на **итогового победителя**. Это действие означает, что вы тайно "седлаете" гоночного верблюда, который, по вашему мнению, будет лидировать в конце игры. Для этого тайком выберите одну из своих карт финиша (карту цвета верблюда, который, как вы думаете, победит) и выложите её лицом вниз в **зону ставок на итогового победителя**.

Вместо этого вы можете сделать ставку на **итогового проигравшего** (т.е. вы тайно "седлаете" гоночного верблюда, который, по вашему мнению, будет последним на гоночной трассе в конце игры), тайно выбрав одну из своих карт финиша и выложив её лицом вниз в **зону ставок на итогового проигравшего**.

- Если в выбранной вами зоне ставок на итогового победителя/проигравшего уже есть какие-либо карты, положите свою карту на них.
- После размещения карта должна оставаться там, где она есть, даже если позже вы поймёте, что "оседлали" не того верблюда. Однако, если у вас в руках есть карты финиша, вы всегда можете своим действием выложить 1 из них в зону ставок на итогового победителя/проигравшего.



КОНЕЦ ЭТАПА

Когда игрок берёт последний билет пирамиды с игрового поля, он сначала выбрасывает кубик из пирамиды и, как обычно, перемещает соответствующего верблюда. Затем, до того, как следующий игрок сделает свой ход, для всех игроков начинается **раунд подсчёта очков**.

Начните с того, что отдайте маркер начинающего игрока игроку слева от игрока, который только что взял последний билет пирамиды (чтобы вы помнили, кто начнёт следующий этап). Затем проверьте, какой из **гоночных верблюдов** лидирует (стоит на в самом дальнем делении трассы по часовой стрелке). Если лидирует целая стопка верблюдов, то лидирующий верблюд - на вершине стопки.

ПОМНИТЕ: сумасшедшие верблюды полностью игнорируют все принципы расстановки (и не учитываются в рамках проверки).

Теперь каждый игрок получает или теряет ЕФ в соответствии с билетами перед ним, суммируя свою сумму денег, а затем соответственно забирая её из банка (или наоборот выплачивая её банку).



1ый

За каждый билет ставки **лидирующего гоночного верблюда** игрок получает столько ЕФ, сколько указано на билете крупным шрифтом: 5, 3 или 2.

2ой

За каждый билет ставки гоночного верблюда, занимающего **2-е место**, игрок получает 1 ЕФ.

3ий-5ый

За каждый билет ставки любого другого гоночного верблюда игрок теряет 1 ЕФ.



За каждый билет пирамиды игрок получает 1 ЕФ.



Пример:

В раунде подсчёта очков зелёный верблюд лидирует. Жёлтый верблюд на втором месте. Перед Мариной выложены следующие билеты, дающие ей в сумме 9 ЕФ:



После того, как все игроки забрали из банка (или заплатили банку) свои деньги:

- верните все билеты ставок в соответствующие стопки на игровом поле в обычном порядке (снизу вверх: 2 > 2 > 3 > 5),
- верните все билеты пирамиды в виде стопки в их зону на игровом поле,
- верните все плитки зрителей, выложенные на трассу, их владельцам,
- верните 5 выброшенных кубиков из занятых шатров в пирамиду.

Затем игрок с маркером начинающего игрока начинает новый этап.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из верблюжьих отрядов пересечёт **финишную черту**, гонка **немедленно** заканчивается (даже если сумасшедший верблюд пересекает финишную черту, двигаясь против часовой стрелки).

Теперь проведите ещё один этап подсчёта очков (см. описание левее).

Затем наступает конечный раунд подсчёта очков для итогового победителя и итогового проигравшего. Для этого сначала обратите внимание на колоду карт лицом вниз на поле в **зоне ставок на итогового победителя**. Помните, что в этой колоде карта внизу была первой, а карта сверху - последней. Переверните всю колоду лицевой стороной вверх, чтобы первая карта была сверху, а последняя карта - снизу.

Теперь игроки получают или теряют деньги в соответствии с картами, которые они разместили в этой колоде. Начните сверху и пройдите всю открытую колоду карт шаг за шагом, вручая деньги владельцу каждой карты, которая указывает на реального верблюда-победителя:

- Игрок (если таковой имеется), который разместил первую карту, указывающую на победителя гонки, получает 8 ЕФ из банка.
- Игрок (если таковой имеется), который разместил вторую карту, указывающую на победителя гонки, получает 5 ЕФ, третий игрок 3 ЕФ, четвёртый игрок - 2 ЕФ, все остальные игроки - 1 ЕФ.

• **ПРИМЕЧАНИЕ:** это относится только к картам, указывающим на реального победителя. За каждую карту в колоде, которая указывает на любого верблюда, кроме победителя, владелец этой карты должен заплатить 1 ЕФ в банк.

Пройдя колоду итогового победителя, пройдите колоду карт **итогового проигравшего** таким же образом. Конечно, итоговым проигравшим является наименее продвинувшийся гоночный верблюд (в случае стопки это верблюд на её дне).



Пример:

Зелёный верблюд - победитель гонки, фиолетовый верблюд - проигравший. Колоды в зонах ставок на итогового победителя/проигравшего дают владельцу каждой карты ЕФ, как показано ниже:



После окончания конечного раунда подсчёта очков все игроки считают свои деньги. Игрок, который собрал наибольшее количество ЕФ, выигрывает игру. В случае ничьей победа делится между игроками.

ПРИМЕЧАНИЕ: В редком случае, когда сумасшедший верблюд переносит гоночных верблюдов через финишную черту против часовой стрелки, эти верблюды считаются наименее продвинувшимися верблюдами.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА В ИГРАХ С 6 И БОЛЕЕ ИГРОКАМИ

В играх с 6 и более игроками перед каждым игроком также находится карта партнёрства. Для игрока в его ход теперь доступно и 5-е возможное действие под названием "Вступить в ставочное партнёрство".

5 ВСТУПИТЬ В СТАВОЧНОЕ ПАРТНЁРСТВО

Вы можете выполнить это действие только в том случае, если карта партнёрства выложена перед вами «доступной» стороной вверх.

Выберите другого игрока, у которого также есть карта партнёрства и она выложена перед ним «доступной» стороной вверх. Возьмите его карту партнёрства и положите её «партнёрской» стороной перед вами. Затем отдайте этому игроку собственную карту партнёрства, он выкладывает её перед собой «партнёрской» стороной вверх. Другой игрок **не может** отказаться от обмена своей карты с вами. Теперь, до конца этого этапа, вы и этот игрок становитесь партнёрами по ставкам.



В конце каждого этапа в раунде подсчёта очков каждый игрок, у которого есть партнёр по ставкам, может выбрать один билет, принадлежащий его партнёру (билет ставок или билет пирамиды), и добавить вознаграждение за этот билет к вознаграждению за свои собственные билеты (т.е. оба партнёра получают вознаграждение за все свои билеты плюс 1 вознаграждение, которое они "копируют" у своего партнёра). Однако, игрок не обязан добавлять вознаграждение за один из билетов своего партнёра к своему (например, если у его партнёра были только отрицательные билеты). После завершения раунда подсчёта очков верните все карты партнёрства их владельцам «доступной» стороной вверх.

АВТОРЫ И РАЗРАБОТЧИКИ ИГРЫ

Штеффен Боген хотел бы поблагодарить всех тестеров, которые привели верблюдов к своим оазисам. Отдельное спасибо тем тестерам, имена которых выгравированы на постройках на игровой доске.

Также мы хотели бы поблагодарить Денниса Лохаузена за то, что он стал огромным источником вдохновения.

GAME DESIGN:	Steffen Bogen
PRODUCER:	Sophie Gravel
DEVELOPMENT:	Viktor Kobilke, Martin Bouchard, Peter Eggert, Philippe Schmit & Sophie Gravel
ART DIRECTION:	Philippe Guérin
ILLUSTRATIONS:	Chris Quilliams
GRAPHIC DESIGN:	Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly
EDITING:	Viktor Kobilke
REVISION:	Neil Crowley & Anh Tú Tran
FOREIGN AFFAIRS:	Andrea Ahlers, Katja Wienicke & Philipp El Alaoui
COMMUNICATIONS:	Mike Young
MARKETING:	Martin Bouchard

Разработка игры:



www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com