

A dos de chameau !

Une course torride à travers le désert,
pour 2 à 4 chameliers de 6 à 99 ans.

Idée : Hajo Bücken
Illustration : Gabriela Silveira
Durée de la partie : env. 15 à 20 minutes



FRANÇAIS

Pas à pas, la caravane avance lentement à travers le désert. Le soleil est brûlant et tous scrutent les environs à la recherche d'une oasis. Une silhouette verte n'est-elle pas en vue au loin ? Ah, non, c'est encore un mirage ! Quel chamelier réussira à emmener en premier ses chameaux à l'oasis et à y occuper les meilleures places ?

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 12 chameaux (de quatre couleurs différentes)
- 48 cartes (quatre jeux de chacun douze cartes)
- 1 règle du jeu



remporter le plus de points possible

plateau de jeu au milieu de la table, chameaux sur la ville du désert

chaque joueur mélange ses cartes, en prend trois en main

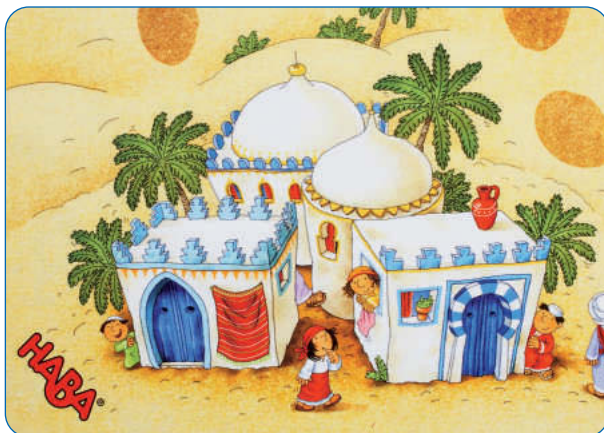
poser une carte

Idée

Avec vos chameaux, vous essayez d'arriver le plus vite possible à l'oasis. En avançant sur le parcours, vous devrez bien réfléchir avant de poser vos cartes pour que vos chameaux aient de l'avance sur ceux des autres joueurs. Une tempête de sable peut cependant venir contrecarrer votre stratégie. Les six chameaux qui arriveront en premier à l'oasis récupèrent des points. Celui qui aura le plus de points à la fin de la partie sera le gagnant.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend un troupeau de chameaux (= 3) d'une couleur. Poser les chameaux sur la ville représentée sur le plateau de jeu (= départ).



Prendre les douze cartes de la couleur correspondant à celle des chameaux. Les mélanger et les empiler devant soi, faces cachées. Tirer les trois cartes du haut de la pile et les prendre en main.

S'il y a moins de quatre joueurs, remettre les cartes et les chameaux en trop dans la boîte.

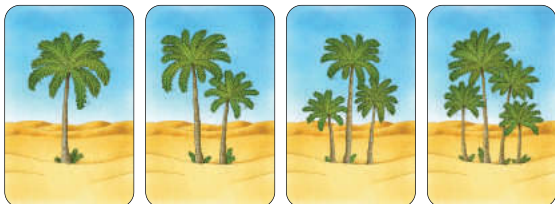
Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a déjà vu un mirage a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en posant devant lui une des cartes de son jeu, face visible.

Les cartes

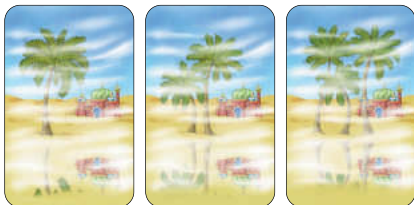
Dans le jeu, il y a quatre catégories de cartes :

Les cartes d'oasis



Sur les cartes d'oasis, il y a un, deux, trois ou quatre palmiers. Tu avances un de tes chameaux en direction de l'oasis du nombre de cases correspondant au nombre de palmiers.

Les cartes de mirage



Sur les cartes de mirage, il y a un, deux ou trois palmiers. Recule n'importe quel chameau de l'un des autres joueurs du nombre de cases correspondant au nombre de palmiers.

La carte du chef de la caravane



Tu poses n'importe lequel de tes chameaux sur la case située devant le chameau qui se trouve le plus près de l'oasis.

La carte de tempête de sable



Lorsque la carte de tempête de sable est jouée, tous les joueurs doivent à nouveau mélanger leurs douze cartes et les empiler. Chaque joueur tire de nouveau les trois cartes du haut de la pile et les prend en main.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de poser une carte.

*carte d'oasis =
avancer son chameau*

*carte de mirage = reculer
un chameau d'un autre
joueur*

*carte du chef de la caravane = avancer un de ses
chameaux en le posant
devant le chameau arrivé
le plus loin*

*carte de tempête de sable
= chacun mélange ses
cartes de nouveau*

compter seulement les cases libres

arriver directement sur les cases de l'oasis

fin de la partie = les six cases de l'oasis sont occupées

victoire = le plus de points

Règles importantes :

- Sur une case, il ne doit y avoir qu'un seul chameau. En avançant et en reculant un chameau, on compte seulement les cases libres. Il peut donc arriver qu'en reculant, un chameau se retrouve sur la ville de départ.
- Un chameau qui se trouve déjà sur une case de l'oasis ne peut pas être reculé.
- Il faut arriver directement sur les cases de l'oasis. Un chameau ne peut pas être avancé au-delà de la dernière case de l'oasis.
- On n'a pas le droit d'amener un chameau dans l'oasis à l'aide de la carte du chef de la caravane.
- Après avoir posé une carte, le joueur tire tout de suite une autre carte de sa pile pour toujours avoir trois cartes en main.
- Si un joueur ne peut plus compléter son jeu pour avoir trois cartes, il joue avec moins de trois cartes.
- Chaque joueur pose ses cartes jouées devant lui en un tas, faces visibles.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque les six cases de l'oasis sont occupées par des chameaux. Chaque joueur compte les points indiqués sur les cases de l'oasis occupées par ses chameaux.

Le joueur qui aura le nombre de points le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.