

CAMEL



Un jeu de
Stephen Bogen
Illustré par
Dennis Lohausen

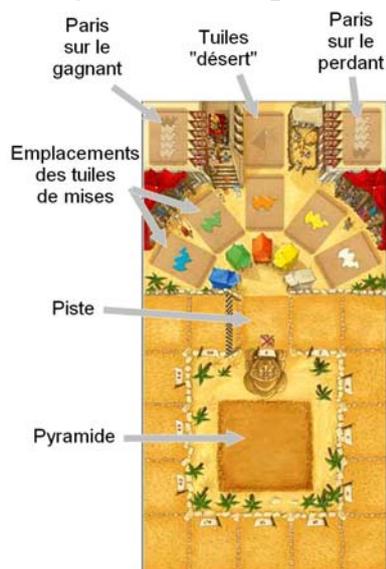
Matériel

- 1 boîte à dés pyramide
- 1 plateau de jeu
- 5 chameaux
- 5 dés (aux couleurs des chameaux)
- 40 cartes de mises (5 pour chaque personnage)
- 8 tuiles « désert » (1 pour chaque personnage)
- 15 tuiles de mises (3 par couleur de chameau)
- 5 tuiles « pyramide »
- 50 pièces égyptiennes (35x1 et 15x5)
- 20 billets égyptiens (10x10 et 10x20)
- 1 jeton « 1^{er} joueur »

But du jeu

Gagner un maximum d'argent en pariant judicieusement sur les chameaux.

Plateau de jeu et mise en place



Placer les tuiles « pyramide » et mises sur leurs emplacements respectifs.

Distribuer 3 pièces à chaque joueur.

Après que chaque joueur ait choisi son personnage, chacun prend les 5 cartes mises et la tuile « désert » de son personnage. Le plus jeune joueur prend le jeton « 1^{er} joueur » et lance une première fois les 5 dés pour définir la place de départ des chameaux.

A chaque fois qu'un chameau arrive sur une case occupée par 1 ou plusieurs chameaux il est ajouté à la pile. Ensuite les dés sont remis dans la pyramide.

Déroulement du jeu

A son tour de jeu chaque joueur doit faire 1 action parmi 6 possibles.

- *Faire avancer un chameau*

Prendre la boîte pyramide, la retourner et actionner la tirette pour libérer un dé au hasard. Les dés sont marqués 1, 2 ou 3 (2 fois chaque valeur). Avancer le chameau concerné du nombre de case indiqué par le dé.

- *Prendre une tuile « pyramide »*

- *Parier sur le chameau gagnant ou perdant de la manche*

Prendre dans sa main la carte du chameau concerné et la poser face cachée sur l'emplacement « gagnant » ou « perdant » (voir plateau ci-dessus).

- *Prendre une tuile de mises*

Choisir une tuile de mises sur la pile du chameau qui selon vous finira la manche en tête (ou 2ème).

- Poser sa tuile « désert »

Chaque fois qu'un chameau termine son déplacement sur la case occupé par la tuile « désert » il avance ou recule d'une case selon la face de la tuile, puis le propriétaire de la tuile « désert » gagne automatiquement 1 pièce.

Déplacer les chameaux

Quand on lance un dé, le chameau concerné avance du nombre de case indiqué par le dé.

Quand un chameau qui doit avancer a un autre (ou plusieurs) chameau sur le dos il emporte avec lui ceux qu'il a sur le dos.

Quand un chameau termine son déplacement sur une case occupée il prend place en haut de la pile.

Le chameau le plus haut est considéré comme le plus avancé dans le jeu et ainsi de suite en descendant la pile.

(Lors des 1ères parties nous n'avions pas bien traduit cette partie de la règle, nous ne déplaçons les chameaux qu'un par un sans emporter ceux placés au dessus. Ça nous semble plus intéressant malgré tout.)

Fin de manche

Une manche se termine lorsque les 5 dés ont été lancés ou lorsqu'il n'y a plus de tuiles de mises à prendre. A la fin de chaque manche on compte les points.

Comptage des points (gain de pièces)

Tuiles « pyramide » = gagnez 1 pièce.

Tuiles de mises = Si le chameau concerné est 1^{er}, gagnez 5, 3 ou 2 pièces. Si il est 2ème gagnez 1 pièce. Si ce chameau est 3ème ou plus payez une pièce à la banque.

Pari sur le chameau le plus avancé = On prend la pile de cartes et on la retourne sans modifier l'ordre de manière à voir la 1ère carte. Les propriétaires des cartes qui ne sont pas de la couleur du chameau le plus avancé doivent payer 1 pièce par erreur à la banque. La 1ère carte de la bonne couleur rapporte 8 pièces à son propriétaire, la 2ème = 5 pièces, la 3ème = 3 pièces, la 4ème = 2 pièces et la 5ème = 1 pièces.

Pari sur le chameau le plus en retard = On compte de la même manière que pour le chameau le plus avancé.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un chameau (ou plusieurs) passe la ligne d'arrivée.