Le dernier chameau

Une étonnante course de chameaux
pour 2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans.

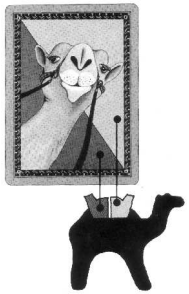
Contenu

1 plateau de jeu - 6 chameaux - 6 cartes chameau - 2 dés

But du jeu

Le vainqueur est celui qui possède le chameau le plus lent, c'est-à-dire le chameau qui arrive à l'arrivée en dernier.

Préparation



Il y a 6 cartes de chameau correspondant aux 6 chameaux (mêmes couleurs de selle). A 2 ou 3 joueurs, on ne joue qu'avec 4 chameaux et les 4 cartes associées : il faut mettre de coté les chameaux rouge/jaune et bleu/vert et les deux cartes correspondantes.

Chaque joueur reçoit une carte, face cachée, et la regarde en prenant bien soin de ne pas la montrer aux autres joueurs. Cette carte indique quel chameau appartient au joueur (les autres ne doivent pas le savoir !). Les cartes non utilisées sont mises de coté, sans être vues.

Les chameaux sont placés sur la case de départ, même ceux n'appartenant à personne.

Déroulement du jeu

Chaque joueur, à son tour, lance les deux dés :

- Si un dé indique une couleur (rouge, jaune, vert ou bleu), le joueur peut avancer un chameau avec une selle de cette couleur, d'une case vers l'avant.

Un même chameau peut avancer deux fois si ses selles ont des couleurs correspondant aux couleurs tirées par le dé.

Exemple : si les dés indique vert et rouge, le joueur peut avancer soit un chameau avec une selle rouge d'une case et un chameau avec une selle verte d'une case, soit avancer le chameau avec les selles rouge et verte de deux cases.

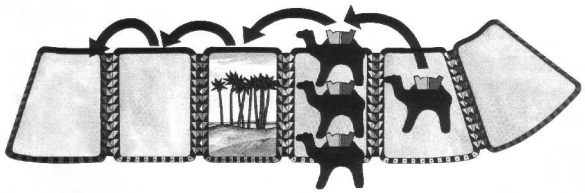
- Si un dé indique une étoile dorée, le joueur peut avancer d'une case n'importe quel chameau.

- Si un dé indique une étoile noire, le joueur peut reculer n'importe quel chameau d'une case, sauf les chameaux situés sur une oasis (ou sur la case départ !).

Le saut de chameau

Si un chameau atteint une case où un ou plusieurs chameaux se trouvent déjà, il l'avance encore d'autant de cases qu'il y a de chameaux dans cette case.

Exemple : Si un chameau atteint une case avec 3 chameaux, il avance de 3 cases supplémentaires.

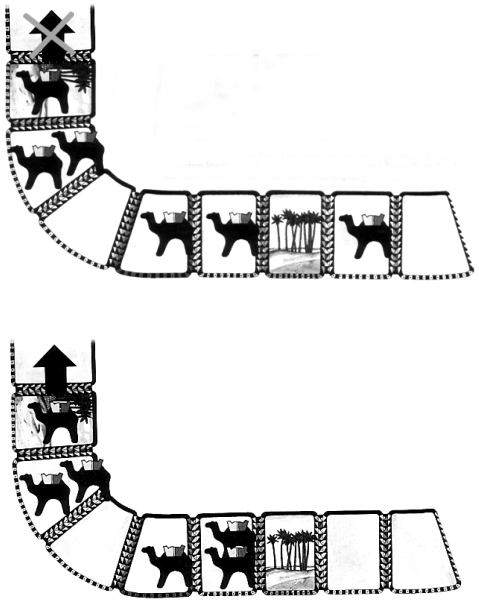


Si le chameau atteint, suite à ce saut, une case de nouveau occupée par d'autres chameaux, il reste avec eux.

Si un chameau recule (avec l'étoile noire) sur une case occupée, il ne fait pas de saut supplémentaire et reste avec les chameaux de cette case.

Les oasis

Les oasis permettent aux chameaux les plus rapides de se reposer et d'attendre les autres. Un chameau qui souhaite quitter une oasis ou la dépasser (par un saut de chameau) doit s'assurer que tous les autres chameaux ont dépassé l'oasis précédente. S'il reste un chameau sur ou avant l'oasis précédente, le premier chameau ne peut quitter l'oasis ou doit restreindre son saut de chameau pour attendre sur l'oasis.



Fin de la partie

Les joueurs continuent de jouer jusqu'à ce que tous les chameaux soient arrivés, en notant bien l'ordre d'arrivée des chameaux.

Les joueurs montrent alors leurs cartes. Celui dont le chameau est arrivé en dernier gagne la partie. Si c'est un chameau n'appartenant à personne qui arrive en dernier, tous les joueurs ont perdu !