

4. Parier sur le chameau victorieux ou le dernier chameau



À votre tour, vous pouvez parier sur le chameau victorieux. Cela signifie que vous misez secrètement sur le chameau qui, selon vous, sera en tête à la fin du jeu. Pour ce faire, vous choisissez en secret une de vos cartes Pari-Course (de la couleur du chameau que vous pensez voir gagner) et vous la placez face cachée sur l'emplacement **Pari sur le vainqueur** du plateau de jeu.



Vous pouvez à la place parier sur le **dernier chameau** (en misant sur le chameau qui, selon vous, sera en dernière position à la fin de la partie) en choisissant en secret une de vos cartes Pari-Course et en la plaçant face cachée sur l'emplacement **Pari sur le dernier**.

- S'il y a déjà une ou plusieurs cartes sur l'emplacement que vous choisissez, vous posez simplement la vôtre par-dessus.
- Une fois placée, une carte doit rester où elle est, même si vous vous apercevez ultérieurement que vous avez misé sur le mauvais chameau. Cependant, tant que vous avez des cartes en main, vous pouvez toujours, à votre tour, en jouer une sur l'emplacement Pari de votre choix.



FIN D'UNE MANCHE

Lorsqu'un joueur prend la dernière tuile Pyramide, il révèle tout d'abord le dernier dé et déplace le chameau correspondant comme il se doit. Puis, avant que le joueur suivant ne joue, un **décompte de manche** intervient :

Commencez par donner le marqueur Premier joueur au joueur situé à gauche de celui qui vient de prendre la dernière tuile Pyramide (ainsi vous n'oublierez pas qui doit démarrer la prochaine manche).

Puis regardez quel chameau est en tête (celui situé le plus loin sur la piste). S'il y a une pile de chameaux en tête, le meneur est celui situé **au sommet** de celle-ci.

À présent, chaque joueur gagne ou perd des livres égyptiennes en fonction des tuiles Pyramide et Pari-Manche disposées devant lui.

- Chaque joueur fait le total et reçoit ce montant de la banque (ou paie s'il le faut).

Pour chaque tuile Pari-Manche de la couleur du **chameau en tête**, le joueur remporte les livres égyptiennes indiquées sur la tuile : 5, 3 ou 2.

Pour chaque tuile Pari-Manche de la couleur du chameau en **deuxième position**, le joueur gagne 1 livre égyptienne.

Pour chaque tuile Pari-Manche de n'importe quelle autre couleur, le joueur perd 1 livre égyptienne.

Pour chaque tuile Pyramide, le joueur gagne 1 livre égyptienne.

Exemple :

Durant le décompte de manche, le chameau vert est en tête. Le chameau jaune est en deuxième position. Alice possède les tuiles suivantes, qui lui accordent un total de 9 livres égyptiennes :



Une fois que tous les joueurs ont reçu (ou payé) l'argent nécessaire, remettez toutes les **tuiles Pari-Manche** et toutes les **tuiles Pyramide** sur leurs emplacements du plateau de jeu (de la même manière que pour la mise en place initiale). De plus, retirez toutes les **tuiles Désert** du plateau de jeu et rendez-les à leurs propriétaires. Enfin, remplissez à nouveau la pyramide avec les 5 dés.

Le joueur en possession du marqueur Premier joueur démarre la nouvelle manche.

FIN DU JEU

Lorsqu'un groupe de chameaux franchit la ligne d'arrivée, la course prend fin immédiatement. Un dernier décompte de manche a lieu (comme décrit à gauche).

Après ce dernier décompte de manche vient le décompte final concernant le chameau victorieux et le chameau perdant. Tout d'abord, prenez les cartes posées face cachée sur l'emplacement **Pari sur le vainqueur**. Souvenez-vous que la carte tout en dessous fut la première placée et la carte au-dessus la dernière. Retournez le paquet, de sorte que la première carte placée soit à présent face visible, tandis que la dernière carte placée se retrouve en bas. Maintenant, les joueurs gagnent ou perdent de l'argent selon les cartes qu'ils ont placées. Commencez par la première carte puis décomptez-les une après l'autre jusqu'à avoir épuisé le paquet. Seules les cartes montrant le chameau victorieux rapportent :

Le joueur (s'il y en a un) qui a placé la première carte montrant le vainqueur de la course reçoit 8 livres égyptiennes de la banque.

Le joueur (s'il y en a un) qui a placé la deuxième carte montrant le vainqueur reçoit 5 livres égyptiennes, le troisième en reçoit 3, le quatrième 2, et tous les autres 1.

N'oubliez pas : cela ne vaut que pour les cartes désignant le **vainqueur de la course**. Pour toute autre carte présente dans le paquet, le joueur qui l'a placée doit payer 1 livre égyptienne à la banque.

Une fois que vous êtes arrivé au bout du paquet, procédez de même pour l'emplacement **Pari sur le dernier**. Le dernier chameau est, bien entendu, le chameau le moins avancé sur la piste (et, dans le cas d'une pile, le chameau situé tout en bas de cette pile).

Exemple :

Le chameau vert est le vainqueur de la course, le chameau blanc est le perdant. Les cartes sur les emplacements Pari rapportent comme suit à leurs possesseurs respectifs :



À l'issue de ce décompte final, tous les joueurs font le compte de leur argent. Le joueur qui possède le plus de livres égyptiennes remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.



Assistez à la course de chameaux la plus folle de tous les temps, où tout est sens dessus dessous quand les chameaux s'empilent et que les pyramides se retournent.

En tant que membres de la haute société égyptienne, vous vous réunissez dans le désert avec un objectif unique : gagner le plus d'argent, en misant sur le chameau qui remportera une manche, voire la course. Cependant, dans cette épreuve, ce ne sont pas simplement les plus chanceux qui peuvent déjouer les pronostics. Une bonne lecture de la course et un peu de confiance en vos instincts seront nécessaires pour miser sur le bon chameau et obtenir la victoire.

MATÉRIEL

1 pyramide

composée de :

1 partie externe



1 partie interne



1 partie centrale



1 partie coulissante



1 élastique couleur sable



(les instructions d'assemblage le montrent en rouge pour qu'il soit facilement identifiable)
+2 élastiques de remplacement

1 plateau de jeu



5 chameaux



5 dés



Chaque dé correspond à la couleur d'un chameau et comporte les valeurs **1**, **2** et **3** (deux fois chacune).

40 cartes Pari-Course

(5 pour chaque personnage)



8 tuiles Désert

(1 pour chaque personnage)



15 tuiles Pari-Manche

(3 pour chaque couleur de chameau)



5 tuiles Pyramide



50 pièces Livre égyptienne

35 de valeur 1  15 de valeur 5 

20 cartes Livre égyptienne

10 de valeur 10  10 de valeur 20 

1 marqueur Premier joueur



Version française
Tous droits réservés.
© 2014 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopération
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
www.filosofiagames.com

Auteur : Steffen Bogen
Illustrations et graphisme : Dennis Lohausen
Rédaction et mise en pages des règles : Alfred Viktor Schulz
Révision des règles : Neil Crowley

Copyright :
© 2014 eggertspiele GmbH
Tous droits réservés.
Merci aux chameliers Olivier Prévot et Sébastien Pereda d'avoir mené la course à terme.



L'auteur tient à remercier tous les testeurs qui ont conduit les chameaux jusqu'aux oasis, et dont les noms sont gravés au pied de la pyramide.

MISE EN PLACE

1. Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.

2. Disposez les 5 **tuiles Pyramide** en pile sur leur emplacement.

3. Triez les **tuiles Pari-Manche** par couleur (5 au total). Ensuite, empilez les 3 tuiles de chaque couleur de la manière suivante :

- celle affichant 2 pièces en dessous,
- celle affichant 3 pièces au milieu,
- celle affichant 5 pièces au-dessus.

Enfin, placez chaque pile sur l'emplacement de sa couleur sur le plateau.

4. Placez les 5 **chameaux** sur les tentes de leur couleur près des tuiles Pari-Manche.

5. Triez les **pièces** et **cartes Livre égyptienne** par valeur et placez cette réserve près du plateau de jeu. Cette réserve est appelée la banque.

6. Chaque joueur choisit un personnage et prend les 5 **cartes Pari-Course** ainsi que la **tuile Désert** correspondant à son personnage. Remettez les cartes et tuiles inutilisées dans la boîte. Chaque joueur garde sa main de cartes cachée et place sa tuile Désert devant lui.

7. Chaque joueur prend 3 **livres égyptiennes** comme capital de départ, qu'il place devant lui.

8. Donnez le **marqueur Premier joueur** au joueur le plus jeune.

APERÇU

Le déplacement des chameaux

Les chameaux se déplacent sur la piste dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant le jeu, les joueurs déplacent les chameaux en utilisant la pyramide. Quand un joueur retourne la pyramide et actionne la glissière, il révèle 1 dé de couleur, puis doit avancer le chameau correspondant d'autant de cases que la valeur indiquée par le dé.

Pile de chameaux :

Les chameaux sur une même case forment toujours une **pile de chameaux**. Si un chameau qui fait partie d'une pile doit se déplacer, il emporte avec lui **tous** les chameaux situés **au-dessus** de lui. Les chameaux situés en dessous restent sur place.

Groupe de chameaux :

Comme parfois vous déplacez un chameau seul et parfois une pile de chameaux, nous utilisons le terme **groupe de chameaux**. Un groupe de chameaux désigne un chameau seul ou une pile de chameaux. Si un groupe de chameaux termine son déplacement sur case où se trouve un autre groupe de chameaux, il est placé par-dessus cet autre groupe.

Important : Pour toutes les questions de classement, un chameau situé au-dessus d'un autre est toujours considéré **devant** celui sur lequel il se trouve. (Pour une description détaillée du déplacement des chameaux et de l'utilisation de la pyramide, voir page suivante.)

Les manches

La course comporte plusieurs manches. Une manche se termine lorsque le dernier des 5 dés est sorti de la pyramide et que le chameau correspondant a été déplacé. À l'issue de chaque manche, un décompte a lieu et les joueurs gagnent ou perdent de l'argent en fonction des tuiles qu'ils ont acquises au cours de la manche. Puis une nouvelle manche commence en remettant les tuiles acquises sur le plateau et les 5 dés dans la pyramide.

Fin de la partie

La partie s'achève dès qu'un chameau franchit la ligne d'arrivée. Un dernier décompte de manche intervient alors, suivi du décompte final concernant le **chameau victorieux** et le **dernier chameau**.

L'argent

- La devise dans ce jeu est la livre égyptienne.
- Votre argent doit demeurer visible. En revanche, vous pouvez l'empiler à votre convenance.
- Pendant toute la durée de la partie, les joueurs ne sont pas tenus de révéler la somme exacte dont ils disposent.
- À n'importe quel moment du jeu, vous pouvez faire de la monnaie avec la banque (pour échanger, par exemple, 5 pièces de 1 contre 1 pièce de 5 et réciproquement).
- Aucun joueur ne peut posséder un montant inférieur à 0 livre égyptienne. Cela signifie que si vous n'avez pas suffisamment d'argent pour payer un pari perdu, vous en êtes dispensé.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur en possession du **marqueur Premier joueur** commence la première manche (et ainsi le jeu) en effectuant exactement **1 action**. Ensuite, le joueur à sa gauche effectue 1 action, puis le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite. Le jeu se poursuit alors en sens horaire. Il y a 4 actions possibles. À votre tour, vous **devez** choisir et effectuer **exactement 1** des actions suivantes.

1. Prendre la tuile **Pari-Manche** du dessus de n'importe quelle pile (et ainsi miser sur la victoire du chameau de cette couleur lors de cette manche).

2. Placer votre **tuile Désert** sur la piste.

3. Prendre 1 **tuile Pyramide** et ensuite déplacer 1 chameau à l'aide de la pyramide.

4. Parier sur le vainqueur de la course ou sur le perdant en plaçant une de vos **cartes Pari-Course** face cachée sur l'emplacement Pari approprié.

1. Prendre une tuile Pari sur la manche

Prenez la **tuile Pari-Manche** du dessus de n'importe quelle pile et placez-la devant vous. En faisant cela, vous misez sur le chameau de cette couleur (ce qui signifie que vous espérez qu'il sera en tête à la fin de la manche).

- Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles Pari-Manche que vous pouvez récupérer au cours d'une manche. Vous pouvez même en avoir plusieurs de la même couleur devant vous.



2. Placer votre tuile Désert

Placez votre tuile Désert sur une **case vide** de la piste (qui ne contient ni chameau ni tuile Désert). Cependant, vous ne pouvez pas la placer sur une case **adjacente** à une autre tuile Désert. De plus, vous ne pouvez placer votre tuile Désert sur la case 1.

- Si votre tuile Désert est déjà sur le plateau de jeu, vous pouvez utiliser cette action pour la déplacer (en suivant les mêmes règles).

Lorsque vous placez (ou déplacez) votre tuile Désert, vous pouvez la poser soit sur sa **face Oasis**, soit sur sa **face Mirage**. En fonction de la face sur laquelle elle est placée, la tuile Désert influencera différemment le déplacement des chameaux qui s'arrêteront dessus (voir détails ci-dessous).

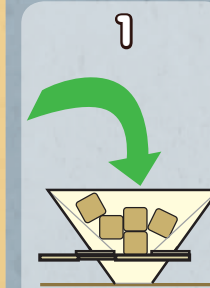
Exemple : La tuile Désert peut être placée sur une case vide non adjacente à une autre tuile Désert.



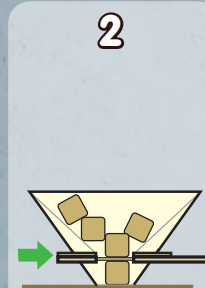
3. Prendre une tuile Pyramide

Prenez la tuile Pyramide du dessus de la pile sur le plateau de jeu et placez-la devant vous. Puis prenez la pyramide, secouez-la consciencieusement, et révélez 1 dé.

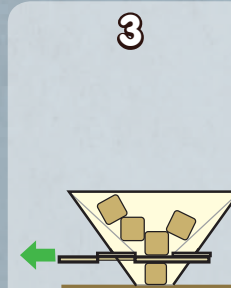
Comment utiliser la pyramide



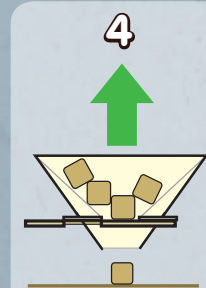
Après l'avoir secouée, placez la pyramide à l'envers sur une surface plane devant vous.



Tenez la pyramide bien droite et poussez sur la glissière. Cela crée une ouverture à travers laquelle un dé est déposé sur la table.



Attendez un instant, puis relâchez la glissière (refermant ainsi l'ouverture). **Important :** Le sommet de la pyramide doit rester en contact avec la table pendant toute cette opération.



Une fois que vous avez relâché la glissière, remontez la pyramide **bien droite** et replacez-la au centre de la piste.

Note : Si aucun dé n'est apparu, retournez la pyramide et secouez-la à nouveau avant de répéter les étapes qui précèdent.

Après avoir révélé le dé, avancez le chameau de la couleur correspondante du nombre de cases indiqué : 1, 2 ou 3 cases.

Exemple : Le dé orange est révélé et montre un 3. Le chameau orange avance de 3 cases et emporte avec lui le chameau jaune.



Rappel : Si vous déplacez un chameau qui fait partie d'une pile de chameaux, il emporte avec lui tous les chameaux situés **au-dessus** de lui (et forme avec eux un nouveau groupe de chameaux).

Si un groupe de chameaux termine son déplacement sur une case où se trouve déjà un autre groupe de chameaux, il grimpe **sur le dos** de ce dernier.

Exemple :

Le dé blanc est révélé et montre un 2. Le chameau blanc avance de 2 cases, emportant avec lui le chameau vert. Comme le chameau jaune se trouve sur la case d'arrivée, blanc et vert grimpent sur son dos pour former un nouveau groupe.



Les tuiles Désert

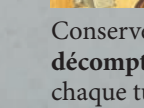
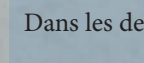
Si un groupe de chameaux termine son déplacement sur une case occupée par une tuile Désert, le propriétaire de la tuile reçoit immédiatement 1 **livre égyptienne** de la banque. De plus (en fonction de la face qui est montrée), le groupe de chameaux doit immédiatement se déplacer d'une case en avant ou d'une case en arrière :



Si la tuile est sur sa face **Oasis**, le groupe de chameaux **avance** d'une case. S'il arrive ainsi sur une case où il y a un autre groupe de chameaux, il est empilé **au-dessus** selon les règles habituelles.



Si la tuile est sur sa face **Mirage**, le groupe de chameau **recule** d'une case. S'il arrive ainsi sur une case où il y a un autre groupe de chameaux, il est en revanche placé **en dessous** de ce groupe.



Après avoir déplacé le chameau correspondant au dé, placez ce dernier sur la tente à sa couleur. Ainsi, chacun peut savoir quels dés sont déjà sortis de la pyramide.

Conservez la tuile Pyramide devant vous. Lors du prochain **décompte de manche**, vous recevrez 1 **livre égyptienne** pour chaque tuile Pyramide posée devant vous.

