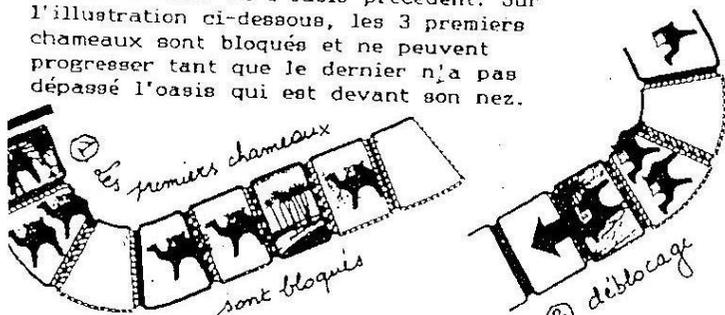




### LES cases Oasis

Les trois cases avec des palmiers sont des oasis. Les chameaux qui les atteignent les premiers, ne peuvent jamais les dépasser tant qu'il y a encore des chameaux avant ou sur la case de l'oasis précédent. Sur l'illustration ci-dessous, les 3 premiers chameaux sont bloqués et ne peuvent progresser tant que le dernier n'a pas dépassé l'oasis qui est devant son nez.



Dans tous les cas, un joueur doit jouer ses dés, même si cela l'amène à déplacer certains chameaux contre son gré. Si le dé ne permet aucun déplacement, il tombe et n'est pas remplacé.

### Fin de jeu

Gagne celui qui fait rentrer son chameau le dernier. Au fur et à mesure de l'arrivée des chameaux au palais, personne ne dévoile l'identité de son chameau et chacun joue jusqu'à la fin du jeu. Dans le cas de moins de 6 joueurs, il est possible de faire gagner un chameau qui n'appartient à personne.

Chacun veillera bien sûr à bluffer et à tenir secrète l'identité de son chameau.

*Bon amusement.*

## LE DERNIER CHAMEAU

On raconte beaucoup de choses au pays des mille et une nuit. Notamment l'histoire de ce calife puissant qui désirait marier sa jolie Suleika. Pour départager les nombreux prétendants, le calife ordonna une course bien étrange. Gagnerait... celui dont le chameau parviendrait le dernier au but !

La course eut bien sûr un air pitoyable : chaque prétendant se tenait à côté de son chameau, le ralentissant le plus possible. Un derviche, connu pour sa sagesse, passa par là et interrogea les jeunes hommes sur l'étrangeté de leur manège... Ils lui parlèrent de leur amour pour Suleika et du défi désarmant du calife.

Alors le derviche leur chuchota dans l'oreille une idée qui fit que chaque jeune homme lâcha son propre chameau et sauta sur celui du voisin afin de lui faire gagner la course !

Idee du jeu : Gagnera donc celui dont le chameau parviendra le dernier sur la case du palais où l'attend la princesse.

### Contenu du jeu

1 plan de jeu, 6 chameaux, 6 cartes-chameau, 2 dés.  
(...et dans un jeu neuf, la boîte présente bien deux trous vides! )



### Préparation du jeu

Il y a six chameaux en bois et six cartes leur correspondant. Les cartes reprennent les six combinaisons de couleur qu'on trouve sur les selles de chameaux. Les cartes sont mélangées faces cachées et chaque joueur en reçoit une dont il prend connaissance sans la montrer aux autres. Ainsi chacun sait quel chameau lui appartient.

- pour 6 joueurs : toutes les cartes sont distribuées et les 6 chameaux sont mis sur la case de départ.
- pour 4 ou 5 joueurs : les 6 cartes sont mélangées; chacun des joueurs en reçoit une; celles qui sont en trop sont mises à l'écart sans qu'on les regarde; les 6 chameaux sont mis sur la case de départ.
- pour 2 ou 3 joueurs : les 2 cartes et les 2 chameaux *JAUNE/ROUGE* et *BLEU/VERT* sont écartés du jeu. Chaque joueur reçoit une carte tirée dans les quatre restantes. Les cartes en trop sont mises à l'écart sans qu'on les regarde. Les 4 chameaux sont mis sur la case de départ.

début du jeu : le plus jeune commence, on joue ensuite dans un sens convenu.

### lancer de dés

Celui dont c'est le tour, lance les deux dés et avance 1 ou 2 chameaux, tout en respectant les couleurs obtenues. S'il obtient *ROUGE* et *VERT*, il peut :

- soit avancer d'une case un chameau ayant du vert et encore un autre qui a du rouge, et ceci dans l'ordre qu'il veut.
- soit avancer de deux cases le chameau ayant la selle rouge/vert.

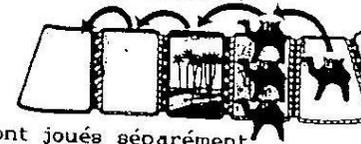
Si le joueur obtient deux fois la même couleur, il peut faire avancer d'une case deux chameaux ayant cette couleur... ou de deux cases un chameau ayant cette couleur.

face étoile dorée : permet d'avancer un chameau au choix d'une case

face étoile noire : permet de reculer un chameau au choix d'une case. *Un chameau ne peut cependant jamais reculer sur une case-oasis ni sur la case de départ.*

### Saut de chameau

Si un chameau, en progressant, arrive sur une case occupée par un ou plusieurs chameaux, il dépasse cette case d'autant de cases qu'il y a de chameaux dessus :



Comme les deux dés sont joués séparément, l'ordre des chameaux déplacés a de l'importance. Si un chameau, après un saut, atteint une case également occupée par un ou plusieurs chameaux, son saut ne continue pas. Il doit en rester là ! Enfin, en cas de recul, il n'y a pas de saut de chameau.