Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Un jeu de
Stephen Bogen
Illustré par
Dennis Lohausen

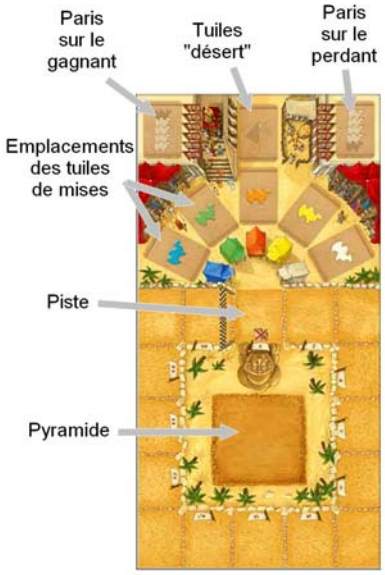
Matériel

1 boite 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 « 1er 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 « 1er joueur » et lance une première fois les 5 dés pour définir la place de départ des chameaux.
A chaque fois qu'un chameaux 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 boite 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 déplacions 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 1er, 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.