

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# SAHARA

Un jeu de Hajo Bücken © 1990 Hexagames

## Un jeu chaud pour 2 à 6 renards du désert

*Le soleil et le sable brûlant du désert font que la vie de ses habitants est une aventure de chaque jour. Si un point d'eau vient à se vider, ils se déplacent jusqu'au prochain. En chemin, quiconque s'éloigne de la caravane se perd. C'est ainsi que certains renards du désert perdent l'orientation, abusés par un mirage. C'est pourquoi la cohésion de la caravane est très importante, pour atteindre les meilleures places d'oasis en profitant de la sécurité de la communauté.*

### Contenu

30 dromadaires (6 rouges et bleus, 5 jaunes et verts, 4 oranges et marrons)  
6 dromadaires plus épais qui sont les favoris des sultans  
90 cartes en 6 couleurs  
1 plateau  
1 règle

### Déroulement du jeu

Depuis le point d'eau tari, les joueurs doivent conduire leurs dromadaires à travers le désert jusqu'à la prochaine oasis. Les cartes permettent d'avancer ses propres dromadaires et de reculer ceux des adversaires. Rester en contact avec les autres dromadaires est particulièrement important. Car plus une caravane est grande, plus elle progresse sûrement et rapidement. Les dromadaires qui parviennent les premiers à l'oasis rejoignent les meilleures places et décident de la richesse du prince qui les possède.

### Préparation

Pour 2 joueurs, chacun prend 6 dromadaires plus l'animal de tête, en rouge ou bleu.  
Pour 3 ou 4 joueurs, chacun prend 5 dromadaires en rouge, bleu, jaune ou vert plus l'animal de tête.  
Pour 5 ou 6 joueurs, chacun prend 4 dromadaires d'une couleur et l'animal de tête correspondant.  
Chacun prend ensuite les 15 cartes avec le dos de même couleur. Chaque joueur mélange ses cartes face cachée et les distribue en 3 piles de 5 cartes chacune. On place ces 3 piles face visible devant soi, de sorte que chaque joueur ne puisse voir que ses trois cartes supérieures. Personne ne doit connaître les cartes se trouvant dessous.

### Déplacement

Avec les cartes, on déplace les dromadaires vers l'avant ou vers l'arrière. Un seul dromadaire peut se trouver sur une case. En déplaçant les dromadaires, on ne considère que les cases libres. Un dromadaire qui avance se déplace ainsi jusqu'à la prochaine case libre. S'il se trouve à l'arrière d'une file, il va jusqu'à la case qui la précède. Aucun dromadaire ne peut dépasser la case « 8 » de l'oasis. Un dromadaire peut se voir forcé de reculer jusqu'au point d'eau tari. Il repartira de là quand il avancera à nouveau.

### Jouer les cartes

A son tour, un joueur doit jouer une des 3 cartes visibles devant lui. Cette carte est ensuite défaussée de côté. Lorsqu'une pile est épuisée, c'est à dire que les 5 cartes de cette pile ont toutes été utilisées, le joueur doit mélanger immédiatement la totalité de ses 15 cartes. Puis, il forme à nouveau 3 piles de 5 cartes. Il met à nouveau les 3 piles visibles devant lui sur la table, avec toujours une seule carte visible sur chaque pile.

### Les cartes

Chaque joueur possède une collection de 15 cartes, avec lesquelles il peut intervenir dans le déroulement de la partie. Les cartes sont détaillées ci-dessous.

## Palmiers

Selon le nombre de palmiers dessinés sur la carte, le joueur peut avancer un de ses dromadaires de 1 à 4 cases vides. Il est également possible d'avancer plusieurs dromadaires en distribuant alors les palmiers entre eux.

Avec une carte qui montre 3 palmiers, on peut avancer 1 dromadaire de 3 cases libres ou 3 dromadaires de 1 case libre ou avancer 1 dromadaire de 2 cases et 1 autre d'une case, toujours en direction de l'oasis.



## Mirage

Une carte représentant un mirage permet de reculer un ou plusieurs dromadaires adverses d'un total de 1 à 3 cases vides. Il est possible de distribuer les reculs sur plusieurs dromadaires adverses.

Ainsi, en jouant un mirage de trois palmiers, on peut par exemple reculer 1 dromadaire de trois adversaires.

Les dromadaires qui reculent jusqu'au point d'eau tari peuvent en repartir ultérieurement.



## Dromadaire

En jouant la carte avec le dromadaire, on doit désigner l'un de ses dromadaires comme favori. Il faut alors échanger la figurine de ce dromadaire contre celle plus épaisse. Ce changement ne peut avoir lieu qu'une fois dans la partie.

Le dromadaire échangé est retiré du jeu. Si l'on veut jouer à nouveau la carte dromadaire plus tard, on passe son tour en défaussant simplement la carte sans en jouer les effets.

L'animal épais est le favori du Sultan : la valeur qu'il aura dans l'oasis sera doublée.



## Cheik

La carte de Cheik permet de placer un dromadaire (y compris un dromadaire favori qui aurait été introduit), sur une case de son choix, mais au maximum sur la case devant le dromadaire le plus en avant. Il est tout à fait possible de faire ainsi arriver un dromadaire dans l'oasis.



## Fin du jeu et comptes

Le jeu prend fin, dès que tous les points d'eau de l'oasis sont occupés, c'est à dire aussitôt que toutes les 8 cases numérotées sont occupées par des dromadaires. Les joueurs additionnent alors les points des cases occupées par leurs dromadaires. Si l'animal favori occupe une case de l'oasis, la valeur de cette case est doublée.

Le joueur dont les dromadaires ont obtenu le plus de points, est nommé Prince de la nouvelle oasis.

## Parcours spécial pour 2 ou 3 joueurs

Lorsque 2 ou 3 joueurs seulement participent, ils empruntent le raccourci de 2 cases au milieu du parcours.

## Variante

Elle consiste à modifier l'effet de la carte Cheik.

En jouant la carte Cheik, on peut placer un de ses dromadaires n'importe où, sans limitation. On peut ainsi placer un dromadaire directement sur une case d'oasis ou même sur une case déjà occupée qu'on occupe alors provisoirement ou définitivement en double.

© HEXAGAMES F.A.N. Verlags GmbH, 1990, W.-GERMANY