

CAMEL UP

Mise en place :

- installer le plateau et placer la pyramide dessus.
- placer les tuiles pyramide en pile sur leur emplacement.
- ranger sur leur case respective les cartes pari de la manche par couleur et en ordre croissant (la carte 5 visible, la carte 1 en bas de la pile).
- placer chaque chameau sur la tente de sa couleur.
- organiser la banque du jeu à côté du plateau.
- chaque joueur reçoit les 5 cartes pari et la tuile désert du personnage de son choix, et 3 pièces LE (livre égyptienne).
- le joueur le plus jeune reçoit le jeton premier joueur.
- il lance alors les 5 dés et fait avancer les chameaux d'autant de cases qu'indiqué.
- 2 chameaux ou plus sur 1 même case sont empilés les uns sur les autres aléatoirement.
- les dés sont ensuite rangés dans la pyramide.

Détails importants :

- 1 chameau, ou 1 pile de chameaux qui avance et s'arrête sur une case où il y a déjà 1 chameau ou 1 pile de chameaux, s'empile **sur** les chameaux déjà présents.
- 1 chameau, ou 1 pile de chameaux qui recule et s'arrête sur une case où il y a déjà 1 chameau ou 1 pile de chameaux, s'empile **sous** les chameaux déjà présents.

Déroulement du jeu :

- les joueurs débutent la 1ère manche en commençant par le 1er joueur et dans le sens des aiguilles d'1 montre.
- chaque joueur effectue à son tour 1 action parmi 4 :

1. Prendre la 1ère tuile pari de manche d'une pile correspondant à 1 chameau.

2. Placer ou déplacer sa tuile désert sur 1 case du plateau et du côté désiré (oasis ou désert).

- par la suite, le propriétaire de la tuile recevra 1 LE quand 1 chameau terminera son mouvement sur cette tuile.
- en fonction du côté choisi, le chameau avancera ou reculera d'1 case à nouveau.

3. Faire avancer 1 chameau :

- prendre 1 tuile pyramide.
- puis utiliser la pyramide en la retournant, en posant sa pointe sur le plateau et en actionnant sa gâchette.
- le chameau correspondant à la couleur du dé ainsi révélé, avance d'autant de cases qu'indiqué.
- 1 chameau issu d'1 pile de chameaux emmène dans son mouvement

tous ses concurrents se trouvant sur son dos.

4. Parier sur le vainqueur ou le perdant de la course :

- choisir l'une de ses cartes pari de course et la placer face cachée, sur l'emplacement gagnant ou perdant de la course, et sur les éventuelles cartes déjà présentes.
- 1 carte ainsi jouée ne peut plus être déplacée jusqu'à la fin de la partie.

Fin d'une manche :

- 1 décompte de fin de manche a lieu quand la dernière tuile pyramide a été prise et que le dernier dé a été joué.
- le pion 1^{er} joueur revient au voisin de gauche du joueur qui a pris la dernière tuile pyramide.
- désigner le chameau vainqueur (le plus avancé dans la course) de la manche. Si plusieurs chameaux sont ex-æquo (empilés sur la même case), le vainqueur est le chameau au sommet de la pile.
- les tuiles pari de manche du chameau vainqueur rapporte le gros chiffre de la tuile en LE.
- les tuiles pari de manche du chameau en 2ème position rapporte 1 LE.
- les tuiles pari de manche des autres chameaux font perdre 1 LE.
- chaque tuile pyramide rapporte 1 LE.
- enfin, les dés retournent dans la pyramide, les tuiles pari de manche et pyramide retournent sur leur emplacement, et les tuiles désert à leur propriétaire.
- le nouveau 1^{er} joueur commence la nouvelle manche.

Fin de la partie :

- dès qu'1 chameau franchit la ligne d'arrivée, la course s'arrête immédiatement.
- 1 ultime décompte de fin de manche a alors lieu.
- le chameau vainqueur est le chameau qui a le premier franchi la ligne d'arrivée (le chameau au sommet de l'éventuelle pile).
- le chameau perdant est le chameau le moins avancé dans la course (le chameau au bas de l'éventuelle pile).
- retourner la pile de cartes pari de course « vainqueur » face visible, et procéder au décompte de fin de partie :
- la 1ère carte correspondant au chameau vainqueur **rapporte** 8 LE à son propriétaire.
- la 2ème carte correspondant au chameau vainqueur **rapporte** 5 LE.
- la 3ème carte correspondant au chameau vainqueur **rapporte** 3 LE.
- la 4ème carte correspondant au chameau vainqueur **rapporte** 2 LE.
- les autres cartes correspondant au chameau vainqueur **rapportent** 1 LE.
- les cartes ne correspondant pas au chameau vainqueur **font perdre** 1 LE.
- procéder au décompte de la pile de cartes pari de course « perdant » de la même manière :
- la 1ère carte correspondant au chameau perdant **rapporte** 8 LE à son propriétaire.
- la 2ème carte correspondant au chameau perdant **rapporte** 5 LE.
- la 3ème carte correspondant au chameau perdant **rapporte** 3 LE.
- la 4ème carte correspondant au chameau perdant **rapporte** 2 LE.
- les autres cartes correspondant au chameau perdant **rapportent** 1 LE.
- les cartes ne correspondant pas au chameau perdant **font perdre** 1 LE.
- le joueur le plus riche remporte la partie. En cas d'égalité, les vainqueurs se partagent la victoire.