

CARAVANE



né



LE JEU EN BREF

Type de jeu: tactique et mémoire
Nombre de joueurs: 2 à 5
Age: à partir de 6 ans
Durée: 15 à 20 minutes
Tactique/Mémoire ○●○○○ Hasard

1. But du jeu:



Imaginez un rallye dans le désert – mais à dos de chameau! La seule chance de survie: rester bien groupés dans la caravane. Les traînants sont éliminés sans pitié. Il faut suivre, si on peut. A la fin, il ne reste plus qu'un seul chamelier: le gagnant.

Car ne pas rester en plan, faites fonctionner votre mémoire et votre sens tactique. Dans le désert, on ne doit pas trop compter sur le hasard pour arriver au but...

2. Matériel:

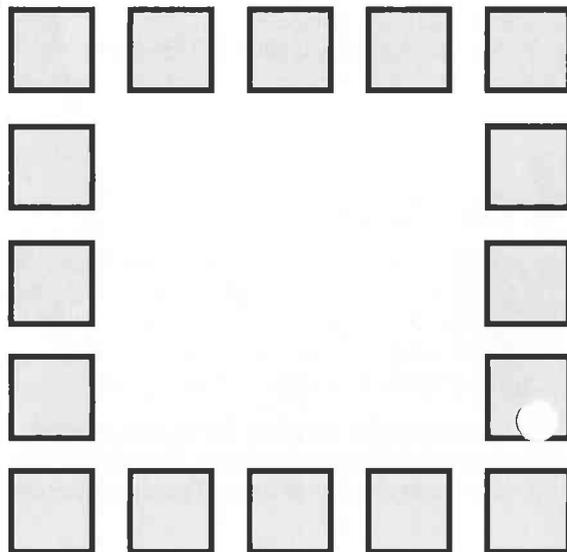


16 cartes Désert
30 jetons numérotés
5 chameaux et leur socle
1 pion de marque

3. Préparation du jeu:



1. Posez d'abord les 16 cartes Désert, face visible, pour délimiter un espace de 5 cases sur 5, comme sur le dessin:



Une seule obligation: il doit toujours y avoir au moins un Chameau entre une oasis et un serpent.

2. Chaque joueur se choisit un chameau dans la couleur qui lui plaît, et le monte sur son socle en matière plastique. Tous les chameaux sont posés sur la même carte chameau, prise au hasard: elle servira de case de départ (mettez-y aussi le pion de marque).

3. Enfin, les 30 jetons numérotés sont disposés en 6 rangées de 5 jetons dans l'espace libre entre les cartes.

4. Le tour de jeu:



Le chamelier le plus jeune commence. Pour les parties suivantes, c'est le premier joueur à avoir été éjecté à la partie précédente qui commencera. On joue à tour de rôle, toujours suivi par son voisin de gauche.

5. les cartes Désert:



A votre tour de jouer, retournez un jeton numéroté, n'importe lequel, sauf celui qui a été utilisé par le joueur qui a joué juste avant vous. Le jeton retourné (il reste à sa place, ne le prenez pas) vous dit de combien de cartes, ou cases, vous avancez votre chameau (dans le sens des aiguilles d'une montre). Vous le posez sur une autre carte Désert:

Si c'est un Chameau, votre tour de jeu est terminé, il ne passe rien de spécial.

– Sur une Oasis, votre chameau reprend des forces en buvant. Vous retournez un autre jeton numéroté et vous repartez, avec l'espoir d'arriver à nouveau dans une Oasis...

– Si vous tombez sur un Serpeut, votre chameau prend peur et se cache derrière les autres: posez-le dans la case où se trouve „la lanterne rouge” de la caravane.

6. Le pion de marque:



Il indique la fin de la caravane. Le dernier joueur doit toujours poser le pion de marque sur la case qu'il occupe avec son chameau.

Après avoir joué, il peut ne plus être le dernier: il pose le pion de marque sur la case du dernier, qui en devient responsable à son tour. On sait donc toujours où se trouve „la lanterne rouge”. Il est parfois désagréable d'être le dernier. Lorsqu'un joueur a un tour d'avance et pose son chameau à côté de la lanterne rouge ou la dépasse, elle est éliminée! Le dernier chameau est sorti de jeu, son propriétaire ne joue plus jusqu'à la fin de cette partie.

S'il y a plusieurs derniers sur la même case et qu'il sont rattrapés, ils sont tous éliminés en même temps. Le joueur qui a un tour d'avance après avoir rattrapé ou dépassé les derniers ou le dernier doit maintenant poser le pion de marque sur sa propre case. C'est lui qui devient lanterne rouge de la caravane!

7. Cas particuliers:



Il y en a deux:

1. Vous êtes lanterne rouge. Vous jouez, et tombez sur une case Serpent: retournez sur la case d'où vous venez, et restez lanterne rouge.
2. Vous dépassez un chameau qui est lanterne rouge (le pion de marque est sur sa case) et vous terminez votre déplacement sur une case Serpent: personne n'est éliminé, vous appliquez les règles de la case Serpent et posez votre chameau à côté de la lanterne rouge.

8. Fin de la partie:



Le dernier joueur en course gagne la partie: il est nommé Prince des chameliers.

9. Le jeu à deux:



A deux, on prend deux chameaux chacun. Le premier joueur a le rouge et le jaune, le second le bleu et le vert. On joue chaque chameau à tour de rôle: 1 joue rouge, 2 joue bleu, 1 joue jaune et 2 joue vert. Les chameaux éliminés sont sortis du jeu. Si le jaune disparaît, on joue: 1 rouge, 2 bleu, 2 vert, puis 1 rouge de nouveau, etc.

10. Variante pour spécialistes:



Vous avez remarqué que la mémoire des jetons retournés joue un rôle important. Pour rendre le jeu plus difficile, on peut convenir de mettre les jetons en vrac au milieu de la table, pêle-mêle. Et si ça ne vous suffit pas, posez donc les jetons retournés à un endroit différent de celui où vous les avez ramassés. Si vous réussissez malgré tout à garder une vue d'ensemble de la situation, vous avez droit à tous nos compliments!