

Objectif

- Être le plus riche après avoir parié sur une course de chameaux.

Mise en place

Chaque joueur

- Cartes Pari d'un personnage
- Tuile Désert associée au personnage
- 3 livres égyptiennes

Commun

- Plateau
- Mettre les dés dans la pyramide
- 5 tuiles Pyramide sur emplacement
- Tuiles Pari-Manche par couleur sur emplacement (2 – 3 – 5)
- 5 chameaux sur tentes : 5 dés → indique n° case départ (empiler les chameaux au besoin)
- Banque avec billets et pièces
- Marqueur 1^{er} joueur

Déroulement d'un tour (pour le joueur actif) : une action au choix parmi 4

Prendre une tuile Pari sur la manche : n'importe quelle pile MAIS sur le dessus

- Possible de posséder autant de tuiles que l'on souhaite



Placer ou déplacer sa tuile Désert

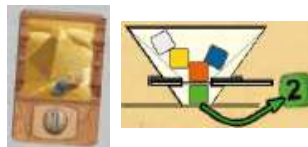
- Ne doit pas toucher une autre Tuile Désert
- Interdit sur la 1^{ère} case

- Choix de la face (+1 ou -1)



Prendre une tuile Pyramide

- La poser devant soi (1 livre égyptienne lors du décompte de manche)
- Retourner la pyramide et faire sortir un dé (délicatement posé)
- Déplacement chameau
 - De la couleur du dé
 - Du nombre de cases indiqué
 - Un chameau emmène avec lui ceux placés sur son dos
 - Si déplacement se termine sur case occupée, grimpe sur le dos des présents (sauf si recul, dans ce cas, en dessous)
 - Si déplacement se termine sur tuile Désert
 - Le propriétaire de la tuile Désert reçoit 1 livre égyptienne
 - Les chameaux concernés avancent ou reculent suivant face de la tuile Désert (si recul sur case occupée, en-dessous)
- Le dé est placé sur la tente de couleur correspondante



Pari sur le chameau victorieux ou dernier chameau

- Choix secret d'une carte Pari
- La poser sur emplacement des Paris sur vainqueurs ou Paris sur perdant
 - Plusieurs cartes possibles sur même emplacement



Fin de manche

Condition : lorsque dernière tuile Pyramide piochée → Résolution de la tuile, puis décompte

Décompte de manche

- Marqueur 1^{er} joueur change de main
- Chameau en tête (le + devant, le + au dessus)
- Décompte des tuiles Pari-Manche possédées :
 - 5, 3 ou 2 livres égyptiennes suivant valeur de la tuile si chameau en tête
 - 1 livre égyptienne si chameau 2^{ème}
 - 1 livre égyptienne si chameau 3^{ème} ou +
- Chaque tuile Pyramide possédée = 1 livre égyptienne



Nouvelle manche

- Remettre les tuiles Pari -Manche et tuile Pyramide sur le plateau
- Tuiles désert retourne à chaque propriétaire
- Remplir la pyramide avec les 5 dés

Fin de partie

Condition : dès qu'un chameau franchit la ligne

- Dernier décompte de manche (Cf. décompte de manche)

Décompte final

- Cartes posées face cachée sur emplacement Pari sur vainqueur
 - Le 1^{er} joueur ayant désigné le vainqueur reçoit 8 livres égyptiennes, puis 5, 3, 2, 1
 - Ceux ayant parié à tort perdent 1 livre égyptienne
- Idem pour le Pari sur dernier



Vainqueur : celui qui a le + de livres égyptiennes → Égalité possible

