

## Règles Camel up traduites

|   |    |
|---|----|
| INTRODUCTION .....                                | 3  |
| PRÉSENTATION DU PLATEAU .....                     | 5  |
| INSTALLER.....                                    | 5  |
| Exemple d'empilement des chameaux .....           | 7  |
| Exemple de positionnement des chameaux fous ..... | 8  |
| APERÇU .....                                      | 8  |
| LES CHAMEAUX DE COURSE.....                       | 9  |
| Pile de chameaux.....                             | 9  |
| Unité de chameaux .....                           | 9  |
| LES CHAMEAUX FOUS .....                           | 9  |
| LES ÉTAPES .....                                  | 9  |
| IMPORTANT.....                                    | 10 |
| FIN DU JEU.....                                   | 10 |
| ARGENT.....                                       | 10 |

|  |    |
|--|----|
| JOUER AU JEU .....   | 11 |
| 1. PRENEZ 1 TICKET DE PARI.....  | 11 |
| 2. PLACEZ VOTRE TUILE « SPECTATEUR » .....                                   | 12 |
| Exemple de tuile « spectateur ».....   | 12 |
| 3. PRENEZ 1 TICKET PYRAMIDE .....  | 12 |
| COMMENT UTILISER LA PYRAMIDE .....   | 13 |
| Exemple de déplacement d'une unité de chameaux.....                          | 13 |
| Autre exemple de déplacement d'une unité de chameaux .....                   | 14 |
| TUILE « SPECTATEUR ».....  | 14 |
| 4. PARIEZ SUR LE VAINQUEUR DE LA PARTIE OU SUR LE PERDANT DE LA PARTIE ..... | 16 |
| FIN D'UNE ÉTAPE.....   | 16 |
| Exemple de comptage de points de fin d'étape .....                           | 18 |
| FIN DU JEU .....   | 16 |
| Exemple de gains pour les cartes d'arrivée en fin de partie .....            | 18 |
| RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES DANS LES JEUX AVEC 6 JOUEURS OU PLUS .....            | 20 |
| 5. ENTRER DANS UN PARTENARIAT DE PARI.....                                   | 20 |

## INTRODUCTION

*Page 1 du manuel en anglais*

Bienvenue dans la course de chameaux la plus folle que vous n'avez jamais vue, où vous pouvez parier sur les chameaux les plus prometteurs et faire fortune. Mais les chameaux ont tendance à s'emporter, donc, faire les bons paris n'est pas aussi facile qu'on pourrait le croire.

Le bon moment pour parier est tout aussi important que la lecture de la dynamique de la course. Cependant, pour le rendre encore plus difficile, deux nouveaux concurrents ont rejoint la course.

Malheureusement, ces chameaux sont tellement fous qu'ils partent dans la mauvaise direction ! Et même s'ils sont immédiatement disqualifiés, ils continuent la course...

Alors, que le plaisir commence !

### Composants

### Components

---

1 plateau de jeu avec un palmier géant 3D

[1 game board with a giant 3D palm tree]

20 tickets de pari  
(4 de chaque couleur)

[20 betting tickets]

5 tickets pyramide

[5 pyramid tickets]

80 pièces égyptiennes (l'unité est la livre égyptienne)

[80 Egyptian pounds coins]

50 x la valeur 1

30 x la valeur 5

40 cartes d'arrivée

[40 finish cards]

(5 de chaque personnage)

« côté encourageant »

« côté hué »

8 cartes de partenariat

[8 partnership cards]

(1 de chaque personnage)

Côté « Disponible »

Côté « Partenariat »

5 chameaux de course

[5 racing camels]

5 dés de course

[5 racing dice]

Chaque dé correspond à la couleur de l'un des chameaux de course et porte deux fois les numéros 1, 2 et 3.

2 chameaux fous

[2 crazy camels]

1 dé gris 1

[1 grey die 1]

Le dé gris montre les nombres 1, 2 et 3 en blanc et 1, 2 et 3 en noir

1 marqueur de premier joueur

[1 starting player marker]

1 pyramide de dés

[1 dice pyramid]

## PRÉSENTATION DU PLATEAU

*Page 2 du manuel en anglais*

Descriptif du plateau

Board game description

---

EMPLACEMENT DE PARI POUR LE GAGNANT DE LA PARTIE

BETTING SPACE FOR THE OVERALL WINNER

EMPLACEMENT DE PARI POUR LE PERDANT DE LA PARTIE

BETTING SPACE FOR THE OVERALL LOSER

TICKETS DE PARI

TICKETS TENTS

LIGNE D'ARRIVÉE

FINISH LINE

EMPLACEMENT POUR LES TICKETS PYRAMIDES

SPACE FOR THE PYRAMID TICKETS

TENTES DE DÉS

DICE TENTS

EMPLACEMENT POUR LA PYRAMIDE

SPACE FOR THE PYRAMID

## INSTALLER

1. Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table.

2. Triez les **tickets de pari** par couleur (5 couleurs au total).

Empilez les 4 tickets de chaque couleur de la manière suivante :

Les deux tickets « 2 » constituent le bas de la pile.

Le ticket « 3 » se pose sur les deux tickets « 2 ».

Le ticket « 5 » se pose sur le ticket « 3 ». Il est en haut de la pile.

Placez chaque pile sur son emplacement, sur le plateau de jeu. Il y a un fond coloré correspondant à chaque couleur des tickets de pari.

3. Placez les 5 **tickets pyramide** en pile sur leur emplacement, sur le plateau de jeu.

4. Triez les **livres égyptiennes** par valeur et placez-les comme réserve à côté du plateau de jeu. Cela constitue la « banque ».

5. Donnez à chaque joueur 3 **livres égyptiennes** qu'il place devant lui.

6. Donnez à chaque joueur les 5 **cartes d'arrivée** d'un personnage ainsi que la **tuile « spectateur »** de ce personnage.

Remettez les cartes d'arrivée et les tuiles « spectateurs » de rechange dans la boîte. Chaque joueur garde sa main de cinq cartes cachées aux autres joueurs et place sa tuile « spectateur » devant lui.

Dans les jeux avec **moins de 6 joueurs**, laissez les **cartes de partenariat** dans la boîte – elles ne sont pas utilisées.

Dans les parties à **6 joueurs ou plus**, donnez à chaque joueur la carte de partenariat de son personnage qu'il place devant lui avec sa face « disponible » face visible. Remettez toutes les cartes de partenariat de rechange dans la boîte.

L'utilisation des cartes de partenariat est décrite à la fin des règles dans la section « Règles supplémentaires dans les jeux avec 6 joueurs ou plus ».

7. Pour déterminer les positions de départ des 5 chameaux de course, prenez les **5 dés de course** et lancez-les une fois. Ensuite, placez chaque **chameau de course** sur la piste de course comme indiqué par les dés :

- Chaque chameau de course dont le dé correspondant a obtenu un « 1 » est placé sur l'espace 1 de la piste.
- Chaque chameau dont le dé correspondant a obtenu un « 2 » est placé sur l'espace 2.
- Chaque chameau dont le dé correspondant a lancé un « 3 » est placé sur l'espace 3.

Enfin, empilez tous les chameaux placés sur un même espace (dans n'importe quel ordre) et assurez-vous qu'ils soient tous orientés dans le sens horaire (c'est la direction dans laquelle la course se déroule).

### Exemple d'empilement des chameaux

Les dés sont lancés avec ce résultat :  1 1 1 3 3

Par conséquent, il faut empiler les chameaux vert, jaune et rouge, dans n'importe quel ordre, sur l'espace 1. Empiler les chameaux bleu et violet, dans n'importe quel ordre, sur l'espace 3.

Placez ensuite les 5 dés de course dans **la pyramide** en retirant le capuchon et en laissant tomber les dés à travers le trou.

8. Déterminez maintenant les positions de départ des 2 chameaux fous (noir et blanc) qui se dirigent dans la direction opposée (dans le sens antihoraire). Pour ce faire, lancez le dé gris. Ensuite, prenez l'un des deux chameaux fous et placez-le sur la piste comme indiqué par le numéro sorti ;

1 = espace 16, 2 = espace 15, 3 = espace 14.

Lancez à nouveau le dé gris et placez le deuxième chameau fou de la même manière.

Si c'est le même espace que le premier chameau fou, placez le deuxième chameau au-dessus du premier.

Assurez-vous que les chameaux fous font face au sens antihoraire.

### **Exemple de positionnement des chameaux fous**

Vous obtenez un « 2 » avec le lancer de dé gris (quelle que soit la couleur de la valeur sortie). Vous prenez l'un des chameaux fous et le placez sur l'espace 15.

Vous obtenez un « 1 » avec le lancer de dé gris (quelle que soit la couleur de la valeur sortie). Vous placez l'autre chameau fou dans l'espace 16.

Déposez ensuite le dé gris dans la pyramide, remettez le capuchon et placez la pyramide sur son emplacement, sur le plateau de jeu.

9. Donnez le marqueur du premier joueur au plus jeune et **que la course commence !**

## APERÇU

*Page 3 du manuel en anglais*

Cette vue d'ensemble décrit l'importance du jeu. Les règles détaillées suivront dans la section « jouer au jeu ».

## LES CHAMEAUX DE COURSE

Les 5 chameaux de course n'appartiennent à aucun joueur. Au lieu de cela, chaque joueur peut parier sur l'un d'eux tout au long de la course en achetant des tickets de pari et en plaçant des cartes d'arrivée.

Les chameaux de course se déplacent dans le **sens horaire** autour de la piste de course.

Ils le font quand un joueur, via son action, révèle un dé aléatoirement de la pyramide : alors le chameau de la couleur révélée avance d'autant d'espaces qu'indique le dé.

### Pile de chameaux

Les chameaux sur le même espace forment toujours une **pile**. Si un chameau faisant partie d'une pile se déplace, il transporte **tous** les chameaux qui sont **assis sur lui**. Tous les chameaux en dessous restent là où ils sont.

### Unité de chameaux

Puisque parfois, des chameaux simples ou des piles de chameaux peuvent se déplacer, nous utiliserons le terme **unité de chameaux**. Une unité de chameaux se compose soit d'un seul chameau, soit d'une pile de chameaux. Si une unité de chameaux termine son mouvement sur un espace où il y a une autre unité de chameaux, elle se positionne sur cette unité.

## LES CHAMEAUX FOUS

Les deux chameaux fous (noir et blanc) se déplacent dans le sens **antihoraire** autour du circuit. Les joueurs ne peuvent pas parier sur eux. Les chameaux fous, cependant, compliquent les paris, car les chameaux de course atterrissant sur leur dos peuvent être éloignés de la ligne d'arrivée.

Un chameau fou se déplace lorsque le dé gris de la pyramide est révélé.

## LES ÉTAPES

La course comprend plusieurs étapes. Une étape se termine lorsque 5 des 6 dés de la pyramide ont été révélés (il reste donc un dé dans la pyramide). À la fin de chaque étape, un tour de notation se produit dans lequel les joueurs reçoivent ou perdent de l'argent en fonction des tickets de pari qu'ils ont acquis au cours de l'étape. Ensuite, une nouvelle étape commence en remettant les tickets de pari acquis sur le plateau de jeu et les 5 dés révélés dans la pyramide.

### IMPORTANT

À chaque fin de classement, le chameau de course se trouvant **en haut d'une pile** de chameaux est toujours considéré comme **en tête** par rapport à ceux se situant en dessous.

Les chameaux fous, cependant, sont ignorés dans le classement. Ils ont été disqualifiés par l'organisation de la course.

### FIN DU JEU

Le jeu se termine dès qu'un chameau franchit la ligne d'arrivée.

Vient alors le comptage des points ainsi que les paris réalisés sur le chameau gagnant et sur le chameau perdant. Le joueur avec le plus d'argent gagne la partie.

### ARGENT

- La monnaie du jeu est la livre égyptienne (également appelée « L.E. »)
- Vous devez stocker votre argent publiquement devant vous. Toutefois, vous pouvez l'empiler comme vous le souhaitez.
- Pendant la durée de la course, aucun joueur n'est obligé de révéler exactement combien il possède d'argent.
- À tout moment pendant le jeu, vous pouvez échanger de l'argent avec la banque à hauteur d'un pour un (par exemple, échanger cinq pièces de 1 livre égyptienne contre 1 pièce de 5 livres égyptiennes et ainsi de suite).

- Aucun joueur ne peut descendre en dessous de 0 livre égyptienne. Cela signifie que lorsque vous n'avez pas d'argent pour jouer un pari, vous êtes épargné de le faire.

## JOUER AU JEU

Le joueur avec le **marqueur de premier joueur** commence la partie en effectuant 1 action.

Ensuite, le joueur à sa gauche effectue 1 action, puis le joueur suivant et ainsi de suite. Par conséquent, le jeu se déroule en continu dans le sens horaire.

Il y a 4 actions possibles. Quand c'est votre tour, vous devez choisir et effectuer 1 d'entre elles.

- 1 - Prenez le ticket de pari le plus élevé de n'importe quelle pile (vous soutenez le chameau de cette couleur pour gagner l'étape en cours). Ou
- 2 - Placez votre tuile « spectateur » sur la piste de course. Ou
- 3 - Prenez 1 ticket pyramide et utilisez la pyramide pour déplacer un chameau. Ou
- 4 - Pariez sur le vainqueur de la partie OU sur le perdant de la partie en plaçant 1 de votre carte d'arrivée face cachée sur l'espace de pari approprié.

### 1. PRENEZ 1 TICKET DE PARI

Prenez le ticket de pari le plus élevé de n'importe quelle pile sur le plateau de jeu et placez-le devant vous.

En faisant cela, vous soutenez le chameau de cette couleur (ce qui signifie que vous espérez qu'il sera en tête à la fin de l'étape).

Il n'y a pas de limite au nombre de tickets de pari que vous pouvez collecter tout au long de l'étape.

Vous pouvez même en avoir plusieurs de la même couleur.

## 2. PLACEZ VOTRE TUILE « SPECTATEUR »

*Page 4 du manuel en anglais*

Placez votre tuile « spectateur » sur un espace **vide** de la piste de course (qui ne contient ni chameau ni tuile « spectateur »).

Cependant, vous n'êtes pas autorisé à la placer sur un espace **adjacent** à un espace contenant déjà une tuile « spectateur ». De plus, vous ne pouvez jamais la placer sur l'espace 1 de la piste de course.

- Si votre tuile « spectateur » est déjà sur le plateau de jeu, vous pouvez utiliser cette action pour la déplacer vers un espace **différent** (en suivant les mêmes règles).

Lorsque vous placez (ou déplacez) votre tuile « spectateur », vous pouvez la placer avec le côté encourageant visible ou avec le côté hué visible. Selon le côté, la tuile « spectateur » aura un effet différent sur le mouvement des chameaux qui s'y arrêtent (voir ci-dessous pour plus de détails).

### **Exemple de tuile « spectateur »**

La tuile « spectateur » peut être placée sur un espace vide qui n'est pas l'espace 1 et non adjacent à une autre tuile « spectateur ».

## 3. PRENEZ 1 TICKET PYRAMIDE

Prenez le ticket pyramide du haut de la pile, sur le plateau de jeu, et placez-le devant vous.

Ensuite, prenez immédiatement la pyramide, secouez-la et révélez un dé.

### COMMENT UTILISER LA PYRAMIDE

1 - Prenez la pyramide, tournez-la sur la tête et secouez-la soigneusement.

2 - Tournez à nouveau la pyramide vers le haut et maintenez-la d'une main à quelques dizaines de centimètres au-dessus de la table, devant vous.

De l'autre main, appuyez **une fois** sur le bouton d'entrée sur le côté (1), révélant ainsi un dé qui tombe sur la table (2).

Ensuite, replacez la pyramide sur son emplacement, sur le plateau de jeu.

Si vous révélez un dé de course, déplacez le chameau de sa couleur d'autant de cases qu'indique le dé (dans le sens des aiguilles d'une montre) : 1, 2 ou 3 espaces.

**Rappelez-vous : si vous déplacez un chameau qui fait partie d'une pile, il transporte tous les chameaux qui sont assis sur lui.**

### **Exemple de déplacement d'une unité de chameaux**

Le dé rouge est révélé et montre un « 3 ». Le chameau rouge avance de 3 cases, emportant le chameau jaune avec lui.

Si vous révélez le dé gris, vérifiez quel chameau fou vous devez déplacer :

- Si le dé affiche un chiffre blanc, il faut déplacer le chameau blanc. **1** = chameau blanc
- Si le dé affiche un chiffre noir, il faut déplacer le chameau noir. **1** = chameau noir

**Il existe 2 exceptions importantes à cette règle :**

- Si **un seul** chameau fou est venu avec des chameaux de course sur le dos, vous devez déplacer celui-ci, quelle que soit la couleur du numéro sur le dé gris.
- Si un chameau fou est assis directement **sur l'autre chameau fou** (sans chameaux de course entre eux), vous devez déplacer celui se trouvant au-dessus.

Une fois que vous avez déterminé quel chameau fou doit être déplacé, avancez-le d'autant de cases qu'indique le dé gris, mais dans le sens **antihoraire**. (Encore une fois, si des chameaux sont assis dessus, emportez-les.)

Si une unité de chameaux termine son mouvement sur un espace avec une autre unité de chameaux, elle se positionne sur cette unité.

### **Autre exemple de déplacement d'une unité de chameaux**

Le dé violet est révélé et montre un « 2 ». Le chameau violet se déplace de 2 cases dans le sens horaire, entraînant le chameau vert. Puisque le jaune est déjà sur l'espace sur lequel cette unité de chameaux termine son mouvement, le violet et le vert se positionnent sur le chameau jaune, formant une seule unité de chameaux.

### TUILE « SPECTATEUR »

Si une unité de chameaux termine son mouvement sur une case avec une tuile « spectateur », le propriétaire de cette tuile reçoit immédiatement **1 livre égyptienne** de la banque. De plus (selon le côté de la tuile face visible), l'unité de chameaux doit immédiatement se déplacer de 1 espace supplémentaire vers l'avant ou de 1 espace supplémentaire vers l'arrière :

Si la tuile « spectateur » montre son **côté encourageant**, l'unité de chameaux se déplace de 1 espace **vers l'avant**. S'il atterrit sur un espace avec une autre unité de chameaux, il s'empile sur cette unité comme d'habitude.

Si la tuile « spectateur » montre son **côté hué**, l'unité de chameaux recule de 1 espace **vers l'arrière**. S'il atterrit sur un espace avec une autre unité de chameaux, il se place **sous** cette unité.

Si un chameau fou atterrit sur une tuile « spectateur », son mouvement est influencé de la même manière, mais il reste orienté dans la direction opposée à celle des chameaux de course.

**REMARQUE : Les chameaux gardent toujours leur orientation : les chameaux de course se dirigent en sens horaire, les chameaux fous en sens antihoraire - même s'ils reculent.**

Après qu'une unité de chameaux ait atterri sur la tuile « spectateur », la tuile reste toujours sur son espace (jusqu'à la fin de l'étape ou jusqu'à ce que son propriétaire la déplace en tant qu'action).

Après avoir déplacé le chameau approprié, placez le dé révélé sur une tente de dés libre au centre de la piste de course. De cette façon, tout le monde peut savoir quels dés sont déjà sortis de la pyramide.

Gardez le ticket pyramide acquis devant vous.

Lors du **prochain tour de comptage de points de fin d'étape**, vous recevrez 1 livre égyptienne pour chaque ticket pyramide que vous avez acquis pendant l'étape.

#### 4. PARIEZ SUR LE VAINQUEUR DE LA PARTIE OU SUR LE PERDANT DE LA PARTIE

*Page 5 du manuel en anglais*

Comme dans le cas d'une action, vous pouvez parier sur le vainqueur de la partie. Cela signifie que vous soutenez secrètement le chameau de course que vous penserez être en tête à la fin de la partie. Pour ce faire, choisissez secrètement 1 de vos cartes d'arrivée (celle correspondante à la couleur du chameau que vous soutenez) et placez-la face cachée sur **l'emplacement de pari du vainqueur de la partie**.

Mais vous préférerez peut-être miser sur le chameau de course qui **perdra la partie** (le chameau de course qui, selon vous, sera le dernier sur la piste de course à la fin du jeu) en choisissant secrètement 1 de vos cartes d'arrivée et en la plaçant face cachée sur **l'emplacement de pari du perdant de la partie**.

- S'il y a déjà des cartes sur l'emplacement de pari choisi, placez les vôtres dessus.
- Une fois placée, une carte doit rester là où elle est, même si vous réalisez plus tard que vous avez soutenu le mauvais chameau. Cependant, tant que vous avez des cartes d'arrivée en main, vous pouvez toujours choisir comme action de placer 1 d'entre elles sur l'un ou l'autre des emplacements de pari.

#### FIN D'UNE ÉTAPE

Lorsqu'un joueur prend le dernier ticket pyramide du plateau de jeu, il révèle d'abord un dé de la pyramide et déplace le chameau correspondant comme d'habitude. Ensuite, avant que le joueur suivant ne prenne son tour, **un comptage de points de fin d'étape** se produit pour tous les joueurs :

#### FIN DU JEU

Dès qu'une unité de chameaux **franchit la ligne d'arrivée**, la course se termine **immédiatement** (même si un chameau fou franchit la ligne d'arrivée dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).

Maintenant, effectuez un comptage de points de fin d'étape supplémentaire (comme décrit à gauche).

Commencez par donner le marqueur de premier joueur au joueur à la gauche de celui qui vient de prendre le dernier ticket pyramide (vous vous souviendrez donc qui commencera la prochaine étape).

Vérifiez ensuite **quel chameau** est arrivé en tête (il s'agit de la position du chameau la plus éloignée de la ligne de départ, dans le sens des aiguilles d'une montre). S'il y a une pile de chameaux en tête, le meneur est celui qui se trouve sur le dessus de la pile.

**Rappelez-vous : les chameaux fous sont entièrement ignorés pour le classement.**

Maintenant, chaque joueur gagne ou perd des livres égyptiennes en fonction des tickets (pyramide, pari) en face de lui, en additionnant son total et en retirant ensuite (ou en le payant) à la banque en conséquence.

**1<sup>er</sup>** pour chaque ticket de pari du **chameau de course en tête**, le joueur gagne le nombre de livres égyptiennes imprimées en gros sur le ticket : 5 livres ou 3 livres ou 2 livres.

**2<sup>e</sup>** pour chaque ticket de pari du chameau de course **en deuxième place**, le joueur gagne 1 livre égyptienne

**3<sup>e</sup> - 5<sup>e</sup>** pour chaque ticket de pari de tout autre chameau de course, le joueur perd 1 livre égyptienne.

Ensuite, le comptage de points de fin de partie pour le vainqueur et le perdant se produit. Pour cela, prenez d'abord les cartes d'arrivée posées face cachée sur **l'emplacement de pari du gagnant de la partie**.

N'oubliez pas que dans ce jeu, la carte du dessous du paquet est la première carte d'arrivée placée et la carte du dessus du paquet est la dernière. Retournez le paquet entier, face visible, de sorte que, désormais, la première carte d'arrivée du paquet soit la première carte visible tandis que la dernière carte d'arrivée du paquet placée soit en bas de pile.

Maintenant, les joueurs gagnent ou perdent de l'argent en fonction des cartes d'arrivée qu'ils ont placé dans ce tas.

Commencez par la première carte face visible. Remettez de l'argent à chaque propriétaire de carte d'arrivée qui montre le chameau vainqueur de la course :

- Le joueur (s'il y en a un) qui a placé en premier la carte montrant le chameau vainqueur reçoit 8 livres égyptiennes de la banque.
- Le joueur (s'il y en a un) qui a placé en second la carte montrant le chameau vainqueur reçoit 5 livres égyptiennes, le troisième joueur 3 livres égyptiennes, le quatrième joueur 2

Pour chaque ticket pyramide, le joueur gagne 1 livre égyptienne.

### Exemple de comptage de points de fin d'étape

Lors d'un comptage d'étape, le chameau vert est en tête. Le chameau jaune occupe la deuxième place. Martina a les tickets suivants devant elle, ce qui lui donne 9 livres égyptiennes au total :

5 livres égyptiennes (chameau vert) + 2 livres égyptiennes (chameau vert) + 1 livre égyptienne (chameau jaune) + -1 livre égyptienne (chameau bleu) + 1 livre égyptienne pour 1 ticket pyramide + 1 livre égyptienne pour 1 ticket pyramide = 9 livres égyptiennes

Une fois que tous les joueurs ont collecté (ou payé) leur argent, rendez les éléments en :

- Remettant tous les tickets de pari dans leur pile correspondante sur le plateau de jeu, dans l'ordre habituel (de la plus petite valeur à la plus grande :  $2 > 2 > 3 > 5$ ),

livres égyptiennes, tous les autres joueurs reçoivent 1 livre égyptienne.

- Notez que cela ne s'applique qu'aux cartes d'arrivée montrant le chameau vainqueur de la partie.

Pour chaque carte d'arrivée du paquet montrant un chameau autre que le vainqueur de la partie, son propriétaire doit payer 1 livre égyptienne à la banque.

Après avoir vérifié le paquet de cartes d'arrivée pour le gagnant de la partie, passez au paquet de cartes pour le **perdant de la partie** de la même manière. Le perdant de la partie, bien sûr, est le chameau de course le plus éloigné de la ligne d'arrivée (dans le cas d'une pile de chameaux, c'est le chameau le plus en dessous).

### Exemple de gains pour les cartes d'arrivée en fin de partie

Le chameau vert est le vainqueur de la course, le violet est le perdant. Les paquets de cartes d'arrivée sur les emplacements de pari donnent au propriétaire de chaque carte des livres égyptiennes comme suit :

- Remettant tous les tickets pyramide sous forme de pile à leur emplacement, sur le plateau de jeu,
- Rendant toutes les tuiles « spectateurs » de la piste de course à leurs propriétaires,
- Remettant les 5 dés révélés, posés sur les tentes de dés, dans la pyramide.

Ensuite, le joueur avec le marqueur de premier joueur commence la nouvelle étape.

Pour le vainqueur de la fin de partie

**1er : -1** livre égyptienne

**2e : -1** livre égyptienne

**3e : 8** livres égyptiennes

**4e : 5** livres égyptiennes

Pour le perdant de la fin de partie

**1er : 8** livres égyptiennes

**2e : -1** livre égyptienne

**3e : -1** livre égyptienne

**4e : 5** livres égyptiennes

**5e : 3** livres égyptiennes

Après la fin du comptage des points, tous les joueurs comptent leur argent. Le joueur qui a récolté le plus de livres égyptiennes remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

**Remarque: Dans les rares cas où un chameau fou transporte des chameaux de course et passe la ligne d'arrivée dans le sens antihoraire, les chameaux de course sont considérés comme les chameaux les moins avancés.**

## RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES DANS LES JEUX AVEC 6 JOUEURS OU PLUS

*Page 6 du manuel en anglais*

Dans les jeux avec 6 joueurs ou plus, chaque joueur a également une carte de partenariat devant lui.

À son tour, un joueur peut désormais choisir d'effectuer une 5e action possible appelée « Entrer dans un partenariat de pari ».

### 5. ENTRER DANS UN PARTENARIAT DE PARI

Vous ne pouvez effectuer cette action que si vous avez votre carte de partenariat avec le côté « disponible », face visible, devant vous.

Choisissez un autre joueur qui a également sa carte de partenariat avec le côté « disponible », face visible, devant lui. Prenez sa carte de partenariat et placez la face « côté partenariat », face visible, devant vous. Donnez ensuite à ce joueur votre propre carte de partenariat, qu'il place avec son « côté partenariat », face visible, devant lui. Il **ne** peut refuser d'échanger sa carte avec vous. Maintenant, pour le reste de cette étape, vous et ce joueur êtes partenaires de pari.

À la fin de chaque étape, lors du comptage de points d'étape, chaque joueur qui a un partenaire de pari peut choisir un ticket appartenant à son partenaire (ticket de pari ou ticket pyramide) et ajouter sa récompense aux récompenses de ses propres tickets (c'est-à-dire que les deux partenaires obtiennent les récompenses de ses propres tickets plus 1 récompense qu'ils copient de leur partenaire). Toutefois, un joueur n'est pas obligé d'ajouter la récompense d'un des tickets de son partenaire à la sienne (par exemple, si son partenaire n'avait que des tickets lui faisant perdre de l'argent). Une fois le comptage des points de l'étape terminé, renvoyez toutes les cartes de partenariat à leurs propriétaires avec le côté « disponible », face visible, devant eux.