

# Règles de Camel Up

## Comment jouer à Camel Up

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Amasser le plus de livres égyptiennes en pariant malin sur une course de chameaux complètement folle.
- **Mécanique principale** : Paris, prise de risque et lancers de dés via une pyramide distributrice.
- **Condition de victoire** : Être le plus riche quand un chameau franchit la ligne d'arrivée.

Imaginez cinq chameaux lancés dans une course chaotique autour d'une oasis, avec deux chameaux fous qui galopent à contresens pour semer la pagaille. Vous n'êtes pas jockey, vous êtes parieur. Et croyez-moi, flairer le bon chameau au bon moment, c'est tout un art. On vous explique tout, posez votre thé à la menthe, c'est parti.

## Le matériel et la mise en place

Avant de parier comme des pros, un petit tour du propriétaire s'impose. La boîte contient un plateau avec son palmier 3D, 5 **chameaux de course** (chacun avec son dé assorti), 2 **chameaux fous** noir et blanc, un **dé gris**, la fameuse **pyramide à dés**, des **tickets de pari** colorés, des **tickets pyramide**, des **cartes d'arrivée**, des **tuiles spectateur** et plein de pièces en livres égyptiennes.

### Installer la piste

Posez le plateau au centre. Triez les tickets de pari par couleur et empilez-les de bas en haut : les deux '2', puis le '3', puis le '5' tout en haut (c'est le premier qu'on prendra). Placez les tickets

pyramide empilés sur leur zone, et faites une banque avec les pièces à côté du plateau.

Donnez à chaque joueur : 3 livres égyptiennes, les 5 cartes d'arrivée d'un personnage et sa tuile spectateur. Les cartes de partenariat restent dans la boîte sauf si vous jouez à 6 joueurs ou plus.

## Positionner les chameaux

Lancez les 5 dés de course en même temps. Chaque chameau se place sur la case indiquée par son dé (1, 2 ou 3). Si plusieurs chameaux atterrissent sur la même case, empilez-les dans n'importe quel ordre, tous tournés dans le sens horaire. Rangez ensuite les dés dans la pyramide.

Pour les deux chameaux fous, lancez le dé gris deux fois : 1 = case 16, 2 = case 15, 3 = case 14. Ils regardent dans le sens antihoraire (ils vont dans l'autre sens, ces fous furieux). Le plus jeune joueur reçoit le marqueur de premier joueur. En piste !

## Déroulement d'un tour

Chacun joue à son tour dans le sens horaire. À votre tour, vous choisissez UNE action parmi les quatre proposées. Pas plus, pas moins. Simple, non ?

### Action 1 : Prendre un ticket de pari

Vous attrapez le ticket du haut de n'importe quelle pile colorée. Vous pariez ainsi que ce chameau sera en tête à la fin de l'étape en cours. Le premier à parier sur un chameau gagnant touche 5 livres, le deuxième 3, les suivants 2. Vous l'avez compris : **plus vous pariez tôt, plus ça rapporte**, mais plus c'est risqué.

Petite astuce : si un chameau vient de prendre une sacrée avance, foncez sur son ticket avant que les autres ne vous grillent la politesse.

### Action 2 : Placer sa tuile spectateur

Posez votre tuile sur une case vide de la piste (ni chameau, ni autre tuile, et jamais sur la case

1). Elle ne peut pas être adjacente à une autre tuile spectateur. Choisissez son orientation :

- **Côté encourageant** : le chameau qui s'arrête dessus avance d'1 case supplémentaire (et s'empile par-dessus s'il y a du monde).
- **Côté hué** : le chameau recule d'1 case et se glisse SOUS la pile s'il y en a une.

Dans les deux cas, vous gagnez 1 livre à chaque fois qu'un chameau atterrit dessus. Les tuiles bien placées, c'est de l'argent facile.

### **Action 3 : Prendre un ticket pyramide et faire bouger un chameau**

Vous prenez le ticket du haut de la pile (il vaudra 1 livre en fin d'étape), puis vous secouez la pyramide et libérez UN dé. Si c'est un dé de course, le chameau de la couleur avance de 1, 2 ou 3 cases dans le sens horaire. Les chameaux au-dessus de lui dans la pile voyagent avec, ceux en dessous restent sur place.

Si c'est le dé gris, c'est un chameau fou qui bouge en sens antihoraire. Chiffre blanc = chameau blanc, chiffre noir = chameau noir. SAUF deux exceptions importantes : si un seul chameau fou porte des chameaux de course sur son dos, c'est lui qui bouge (peu importe la couleur). Et si un chameau fou est posé directement sur l'autre, c'est celui du dessus qui part.

Posez ensuite le dé révélé sur une tente de dés au centre du plateau.

### **Action 4 : Parier sur le gagnant ou le perdant de la partie**

C'est le gros pari. Vous choisissez secrètement une de vos cartes d'arrivée (de la couleur du chameau que vous soutenez) et vous la placez face cachée sur la zone 'gagnant' OU 'perdant' de la partie. Les cartes s'empilent, et là encore, le premier à miser sur le bon chameau rafle le plus gros gain. Attention : une fois posée, impossible de la récupérer, même si vous vous êtes planté.

[IMAGE\_MATERIEL]

## **La fin d'une étape et le comptage**

Dès qu'un joueur prend le DERNIER ticket pyramide de la pile, il fait son lancer habituel, puis l'étape se termine. On compte les points :

| Position du chameau              | Gain par ticket de pari             |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| 1er (en haut de la pile de tête) | Valeur du ticket (5, 3 ou 2 livres) |
| 2e                               | +1 livre                            |
| 3e, 4e, 5e                       | -1 livre                            |
| Par ticket pyramide              | +1 livre                            |

Rappel important : les chameaux fous sont **IGNORÉS** dans le classement, ils ont été disqualifiés. Après le comptage, on remet tous les tickets de pari et pyramides sur le plateau, les tuiles spectateur rentrent chez leurs proprios, les dés retournent dans la pyramide, et c'est reparti pour un tour.

## La fin de la partie

Dès qu'une unité de chameaux franchit la ligne d'arrivée, la course s'arrête net. On fait un dernier comptage d'étape normal, puis on révèle les paquets de cartes d'arrivée (gagnant puis perdant). On retourne chaque paquet pour que la **PREMIÈRE** carte posée soit sur le dessus.

## Le barème des paris finaux

| Ordre de la carte | Si bon chameau | Si mauvais chameau |
|-------------------|----------------|--------------------|
| 1er à avoir parié | +8 livres      | -1 livre           |
| 2e                | +5 livres      | -1 livre           |
| 3e                | +3 livres      | -1 livre           |
| 4e                | +2 livres      | -1 livre           |
| 5e et suivants    | +1 livre       | -1 livre           |

Le joueur avec le plus de livres égyptiennes remporte la victoire. En cas d'égalité, on partage le titre.

## Astuces de parieur avisé

Quelques conseils pour éviter de rentrer bredouille :

- **Les gros paris finaux se placent TÔT.** Attendre, c'est se contenter des miettes.

- Les tickets pyramide sont des valeurs sûres : vous gagnez 1 livre à chaque fois et vous contrôlez l'info en voyant les dés sortir.
- Surveillez les tuiles spectateur de vos voisins : elles peuvent complètement renverser un classement.
- Un chameau en bas d'une grosse pile a tendance à voyager peu : excellent candidat pour le pari 'perdant de la partie'.

Si vous aimez ce mélange de hasard et de malice, jetez un œil aux [règles de King of Tokyo](#) pour un autre jeu de dés déjanté, ou aux [règles de Skull](#) si vous préférez le bluff pur. Pour une ambiance plus réflexive, [Time Bomb](#) est un excellent choix.

[IMAGE\_FIN]

## Les règles spéciales à 6 joueurs ou plus

À partir de 6 joueurs, chacun reçoit sa **carte de partenariat** (côté 'disponible' visible). Une 5e action devient possible : **entrer dans un partenariat de pari**.

### Comment former un partenariat

Vous choisissez un autre joueur qui a aussi sa carte côté 'disponible'. Vous échangez vos cartes et retournez-les côté 'partenariat'. Il ne peut pas refuser. Vous êtes alliés jusqu'à la fin de l'étape.

### Les avantages du partenariat

À la fin de l'étape, chaque partenaire peut choisir UN ticket de son allié (pari ou pyramide) et copier son gain pour l'ajouter à ses propres gains. Pratique si votre coéquipier a flairé le bon chameau ! Attention, vous n'êtes pas obligé de recopier un ticket (surtout s'il fait perdre de l'argent). Après le comptage, les cartes reviennent à leurs propriétaires côté 'disponible'. Voilà, vous êtes parés pour lancer votre première course. Secouez bien la pyramide, pariez avec audace, et que le meilleur chamelier gagne !