



Comment jouer à Ali Baba :
La course des chameaux



Le matériel

12 Cartes chameaux



18 Cartes parcours



12 Dés

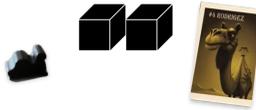


6 figurines



Mise en place

Chaque joueur choisit un chameau, un pion et prend 2 dés



Mélangez les cartes parcours et disposez autant que vous le souhaitez



Placez votre chameau en début de parcours (de gauche à droite)



Déroulement d'une partie

Un joueur se charge de compter à rebours pour donner le coup d'envoi

3 2 1 C'est parti

Pas de tour de jeu, les joueurs lancent en même temps leurs dés pour réussir les combinaisons sur les cartes

Sur cette carte il faut obtenir un dé de valeur 2/4/6 et un dé de valeur 1

Important: vous pouvez conserver un dé s'il fait partie de la combinaison

Par exemple : si Olivia lance des deux dés et qu'elle obtient un 1, elle peut le conserver



Dès que la combinaison de dés correspond à la prochaine carte à parcourir, le joueur pose ses deux dés sur sa carte chameau et avance son pion



Le joueur reprend alors ses dés pour faire la combinaison de la carte suivante

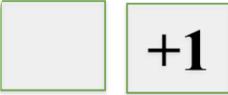
Les différentes combinaisons



Les faces doivent être différentes



Les faces doivent être identiques



Les faces doivent se suivre (3 et 4)



La somme des faces doit faire STRICTEMENT 7



Une face doit faire 2/4/6 et l'autre face doit faire 1



La différence des faces doit faire STRICTEMENT 2



Les deux faces doivent être STRICTEMENT inférieurs à 4



La somme des faces doit faire STRICTEMENT moins de 4

Fin de partie

Le premier joueur qui atteint la dernière case est déclaré vainqueur. Il est possible de terminer la course pour désigner le dernier qui devra mettre la table ou payer l'apéro

Modes de jeu

Mode classique : un parcours est généré aléatoirement, tous les joueurs doivent atteindre la ligne d'arrivée le plus vite possible.

Mode solo : préparer un parcours aléatoirement. Toutes les 7, 9 ou 11 secondes la dernière tuile est enlevée, si le joueur se trouve dessus le joueur a perdu.

Aller-retour : le but est d'atteindre l'extrémité opposé puis de refaire le parcours dans l'autre sens

Faire la paire : un les yeux fermés lance les dés et un autre lui dit lequel relancé, où il est ect...

Le relais : des équipes de 2 à 4 font un parcours et lorsqu'un joueur termine, le suivant peut commencer à jouer.

Le dernier survivant: Même principe que le relai mais le dernier à atteindre une extrémité est éliminé et il faut qu'il n'en reste plus qu'un.

Mode duel : Préparer un parcours, les joueurs se placent de part et d'autre du parcours, ils doivent le parcourir le plus vite possible.