

Eine Wüstengeschichte

Tief draußen in der endlosen Wüste lebten einst listige Kameltreiber. Diese Nomaden galten als recht bequem; sie zogen es vor, mit ihren Kamelen Rennen zu veranstalten, anstatt gewöhnliche Arbeiten zu verrichten. Die Kamele dagegen waren weder von den Rennen begeistert, noch von der Arbeit. Sie knabberten lieber an den wenigen, saftigen Strauchern!

In einem Rennen werden diese gefügsamen Kamele immer einzeln bewegt, da die Herde jede Gelegenheit nutzt, sich niederzulassen. Mit ihren wackeligen Beinen schleichen die Kamele langsam in Richtung Ziellinie (die beiden Pyramiden). Es hat Rennen gegeben, die eine ganze Woche dauerten!

Die listigen Kameltreiber handelten gerne mit Jedermann. Sie waren auch Meister im Bau von Sandfallen, sie entwarfen Irrwege, von denen niemand mehr zurückkam und sie waren durch nichts aufzuhalten, wenn es darum ging, ausgesetzte Preise zu gewinnen - weder durch Frau, Heim noch Wüstenbier, um nur ein paar Dinge zu nennen.

"Kameltreiber" ist Ihre Chance, diesen sandigen Zeitvertreib kennenzulernen! Sie, ein erstklassiger Kameltreiber, müssen versuchen, die anderen Wüstenöhne auszustechen - durch unverfrorene Angebote und listige Manöver.

Ziel des Spiels

Der erste Kameltreiber zu sein, der seine widerstrebende Herde von den Palmen zu den Pyramiden treiben kann.



KAMEL-TIP I

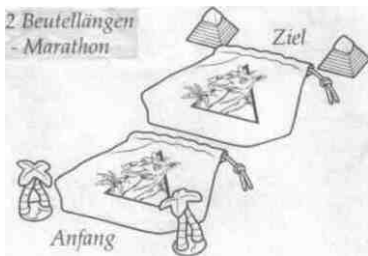
Gibst Du einem durstigen Kamel eine Chance zu trinken, so wisse, daß es bis zu 80 Liter auf einmal trinken kann. *Laß* deshalb Dein Kamel vor einem Rennen niemals trinken!

Spielausstattung

16 Kamele in vier Farben,
4 Kameltreiber, 2 Pyramiden,
2 Palmen, 1 Kameltreiber-Beutel. ..

Vorbereitung des Spiels

1. Jeder Spieler wählt eine Kamelherde und einen Kameltreiber (Würfel) in gleicher Farbe.
2. Legen Sie fest, wie lang die Rennstrecke werden soll. Bedenken Sie, daß die Kamele wirklich sehr langsam sind! Wir empfehlen, den Beutel auf eine ebene Spielfläche zu legen (z.B. auf einen Tisch) und die Strecke auf zwei Beutellängen zu begrenzen - siehe nachfolgende Abbildung. Stellen Sie die Palmen und die Pyramiden entsprechend der Abbildung auf.



3. Jeder Spieler stellt seine Herde hinter der Startlinie (die Palmen) auf - alle hintereinander, wobei sich die Kamele vorne und hinten berühren müssen.



KAMEL-TIP 2

Kamele haben die beneidenswerte Fähigkeit, ihre Nüstern schließen zu können. Reiner Selbstschutz, da sie die Angewohnheit haben, sich so zu setzen, daß ihre Nüstern am Hinterteil des nächsten Kamels ruhen.

4. Nehmen Sie Ihren Kameltreiber-Würfel zur Hand. Legen Sie sich seine Gerissenheit zu, denn das Rennen beginnt!

Der Spielablauf

WÜSTEN-WÜRFEL

Die Kameltreiber sind gleichzeitig Würfel (würfeln Sie nicht mit ihnen, das mögen sie nicht; Sie benutzen Ihren Würfel, um damit zu bieten, Angebote zu machen). Die Zahlen auf den Würfeln bestimmen die Anzahl Ihrer Kamele, die Sie bewegen dürfen. Das "X" ist ein Joker. Jeder Spieler wählt eine Zahl aus, die er in dieser Runde bieten will. Bieten **kann** man auf zwei Arten:

1. Sie bieten geheim, indem Sie die Zahl nach oben legen, die Sie bieten wollen. Sie müssen Ihren Würfel natürlich gegen Blicke schützen.
2. Sie bieten offen, indem Sie laut ankündigen, welche Zahl Sie bieten wollen. Das muß natürlich nicht stimmen,

aber Sie können Ihre Mitspieler ins Bockshorn jagen - wie gesagt, Kameltreiber sind gerissen!



Das heißt, bieten zwei Spieler für die gleiche Zahl, so dürfen beide ihre Kamele nicht ziehen. Sie können Ihre Wahl beliebig verändern, bevor die Zahlen aufgedeckt werden. Sie können sich für eine List entscheiden und sich nicht in die Karten sehen lassen, oder offen mit den anderen feilschen, um die Mitspieler daran zu hindern, gegen Sie zu bieten.

Sobald alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, werden alle Zahlen aufgedeckt. Alle Spieler, die allein für eine Zahl geboten haben, dürfen ihre Kamele bewegen. Der Spieler mit der niedrigsten Zahl bewegt seine Herde **zuerst**.

WICHTIG: Kein Spieler darf in **zwei** aufeinanderfolgenden Runden sein letztes Gebot wiederholen!



KAMEL-TIP 3

Kamele haben zu ihrem Schutz **doppelte** Augenlider. Der Grund für die **doppelten Lider** ist besserer Schutz bei Sandstürmen, **nicht** aber, um hübsche Kameldamen **anzublinzeln**.

Kamele Treiben in Kurzfassung



bieten Sie eine hohe Zahl, haben Sie die Chance, eine große Strecke zurückzulegen, vorausgesetzt, kein anderer bietet für die gleiche Zahl.



Bieten Sie eine niedrige Zahl, haben Sie die Chance, als Erster ziehen zu dürfen (und vielleicht den Weg einer anderen Herde zu **blockieren**).



Sie entscheiden über Ihre Strategie. Benötigen Sie die Hilfe eines anderen Spielers, so handeln Sie mit ihm, um ihn davon abzuhalten, gegeneinander zu **bieten**.

DER KAMEL-SPRUNG

Sie bewegen Ihre Herde, indem Sie das letzte Kamel über alle anderen hinweg an die erste Stelle ziehen. Bewegen Sie so viele Kamele, wie Ihnen Ihr Gebot für diese Runde erlaubt. Ziehen Sie immer das jeweils letzte Kamel nach vorne und vergessen Sie nicht, daß sich Ihre vier Kamele immer berühren müssen!

DER FRECHE QUERSCHUSS

Sie dürfen Ihre Herde in jede beliebige Richtung ziehen. Sie können auch andere Herden blockieren, indem Sie mit Ihrer Herde quer davor ziehen und so den Mitspieler daran hindern, gar zu schnell das Ziel zu erreichen. Steht Ihre Herde quer vor einer anderen Herde, so darf der Mitspieler nicht durch Ihre Herde hindurch ziehen: Er muß mit seiner **Herde außen herum**.

FATA MORGANA!

Sind Sie der einzige Spieler, der für das "X" geboten hat, so dürfen Sie Ihre Herde so weit ziehen, wie die höchste Zahl lautet, für die KEIN Spieler geboten hat. Wenn die anderen Spieler "6", "5" und "4" bieten, können Sie, als "X"-Spieler, nur 3 Kamele ziehen. Wenn die anderen Spieler "5", "5" und "4" bieten, können Sie, als "X"-Spieler, 6 Kamele ziehen. Außerdem dürfen Sie, wenn Sie wollen, die Ziellinie verändern, indem Sie eine Pyramide versetzen. Wenn Sie eine Pyramide versetzen, nehmen Sie den Kameltreiber-Beutel zu Hilfe, um den neuen Standort der Pyramide zu bestimmen.

Die nächsten Runden

Sobald alle Spieler, die durften, ihre Kamele bewegt haben, beginnt sofort die nächste Runde mit neuen Geboten. Es folgen so viele Runden, bis eine Herde das Rennen gewonnen hat.

Das Ende des Spiels

Der erste Spieler, der seine ganze Herde über die Ziellinie bringt, gewinnt das Spiel.

Bei nur 2 Spielern

Gespielt wird nach normalen Regeln, allerdings kommt ein "Kameltreiber-Geist" dazu. Nachdem Sie und Ihr Gegner ihre geheimen Angebote festgelegt und aufgedeckt haben, würfelt einer von ihnen mit dem Kameltreiber-Geist (wie mit einem normalen Würfel). Hat einer (oder beide) das gleiche Angebot gemacht, das nun der Geister-Würfel zeigt, so hat der Spieler Pech: Seine Herde darf nicht ziehen!

MB
SPIELE

Alex Randolph

© 1995 Hasbro International Inc.

Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

04308D1095