

Kamelenrace in het kort



Als je hoog biedt, dan kan je misschien het verst zetten, zolang niemand anders hetzelfde getal biedt.



Als je laag biedt, dan mag je misschien als eerste zetten (waardoor je de weg voor iemand anders kunt blokkeren).



Je kiest je eigen strategie. Heb je de hulp van een andere herder nodig, dan kun je afspreken niet tegen elkaar te bieden.

KAMELESPRONG

Om je kudde te verplaatsen, laat je de achterste kameel over de kudde springen. Verplaats evenveel kamelen als je bod voor die ronde. Zet altijd de achterste kameel eerst, en denk eraan dat ze elkaar neus-aan-kont moeten raken!

ZANDSCHUIF

Je mag je kudde elke kant op verplaatsen. Je kunt een tegenstander blokkeren door je kudde pal voor hem te laten lopen, waardoor je de weg naar de eindstreep verspert. Je mag niet door een kudde van een ander heen lopen; je moet er altijd omheen.

DE VERDWIJNSPRONG

Heb jij als enige speler de "X" geboden, dan mag je je kudde het grootste aantal zetten plaatsen dat niet is geboden. Als de andere spelers "6", "5", en "4" hebben geboden, kun jij als "X"-speler je kudde 3 zetten verplaatsen. Als de andere spelers "5", "5" en "4" hebben geboden, kun jij als "X"-speler je kudde 6 zetten verplaatsen. Als alternatief mag je de eindstreep (tussen de pyramides) naar je kudde toe verplaatsen. Besluit je tot het laatste, dan mag je één van de pyramides verplaatsen over de lengte van de plunjezak.

Het spel gaat verder

Zodra iedereen zijn kamelen heeft verplaatst, kan de volgende biedronde beginnen. Zo speel je door totdat één van de herders de eindstreep heeft bereikt.

Inhoud

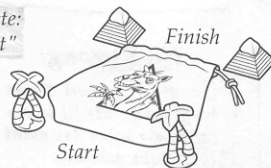
16 kamelen in vier verschillende kleuren, 4 kameelherders, 2 pyramides, 2 palmbomen, 1 plunjezak

Opzetten

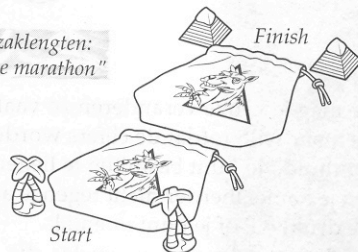
1. Elke herder kiest een groep kamelen en een herder van dezelfde kleur.

2. Bepaal hoe lang de race zal zijn. (Denk eraan dat een kameel langzaam loopt!) Tip: leg de plunjezak op een glad oppervlak en zet een lengte uit van één of twee zakken (zie de opstelling in de afbeelding).

1 zaklengte:
"de sprint"



2 zaklengten:
"de marathon"



3. Plaats de kudde achter elkaar voor de palmbomen (de startstreep). De kamelen moeten elkaar voor en achter raken.



KAMELEFEIT 2

Een kameel kan zijn neusgaten sluiten. Daarom kunnen ze zonder problemen neus-aan-kont achter elkaar zitten!

4. Neem je herder in de hand. Maak goed gebruik van zijn streken als de race is begonnen!

Het spel

DE WOESTE DOBBELSTEEN

Je kameelherder dient als dobbelsteen (natuurlijk gooi je hem niet, want dat doet pijn, maar je gebruikt hem om te bieden). De cijfers op de kameelherder geven aan hoeveel kamelen je per beurt mag verplaatsen. De "X" is vrij. Elke speler kiest een getal om te bieden voor de volgende ronde. Dat kan op twee manieren:

1. In het geheim door een nummer te kiezen, maar dit niet aan de anderen te vertellen.
2. Open, door iedereen te vertellen wat je gaat bieden. Daarbij mag je liegen, maar als je je tegenstanders voor de gek kunt houden, dan ben je net zo sluw als de herders zelf!



Je mag je keuze veranderen zo vaak je maar wilt, totdat de cijfers worden onthuld. Je kunt besluiten te liegen en je kameelherder dicht tegen je aan te drukken, of je kunt openlijk onderhandelen om een speler, die tegen je op biedt, te dwarsbomen.

Zodra iedereen klaar is, worden de getallen onthuld. Alleen degene die een cijfer of de 'X' als enige heeft gekozen, mag z'n kamelen verplaatsen. Als bijv. twee spelers de '6' gekozen hebben, mogen zij beiden in deze beurt hun kamelen *niet* verplaatsen.

DENK ERAAN: je mag niet twee rondes achter elkaar '6' of 'X' bieden!



KAMELEFEIT 3

De kameel met zijn dubbele wimpers kan een slimme zet van je tegenstanders moeilijk zien. De dubbele wimpers dienen niet om te flirten, maar om het oog te beschermen bij zandstormen!