



Das Letzte Kamel

Een ongewone wedstrijd uit duizend-en-een-nacht

FX Schmid, 1989

SCHOEPS Tom

2 - 6 spelers vanaf 8 jaar

± 45 minuten

De geschiedenis van de bloedmooie Suleika

Er was eens heel heel lang geleden een steenrijke en machtige Kalief die zijn bloedmooie dochter wilde uithuwelijken. Alle zonen van de edelste stamoversten dongen naar de hand van de wonderschone Suleika. De Kalief koos de beste zonen uit en beloofde aan de winnaar van een ongelofelijke en ongewone kamelenrace de hand van zijn dochter.

Inderdaad was de zege gekoppeld aan een zeer ongewone voorwaarde. De vurige aanbidder wiens kameel als laatste het doel zou bereiken, werd de winnaar van deze kamelenrace.

Op de dag van de race zaten de aanbidders op de rug van hun kameel en kregen we een wonderlijk maar ook bedroevend schouwspel. Soms ging de ene kameel een klein stapje naar voor, daarna schuifelde ook de andere wat dichterbij. Van een echte wedstrijd met spanning konden we niet echt spreken.

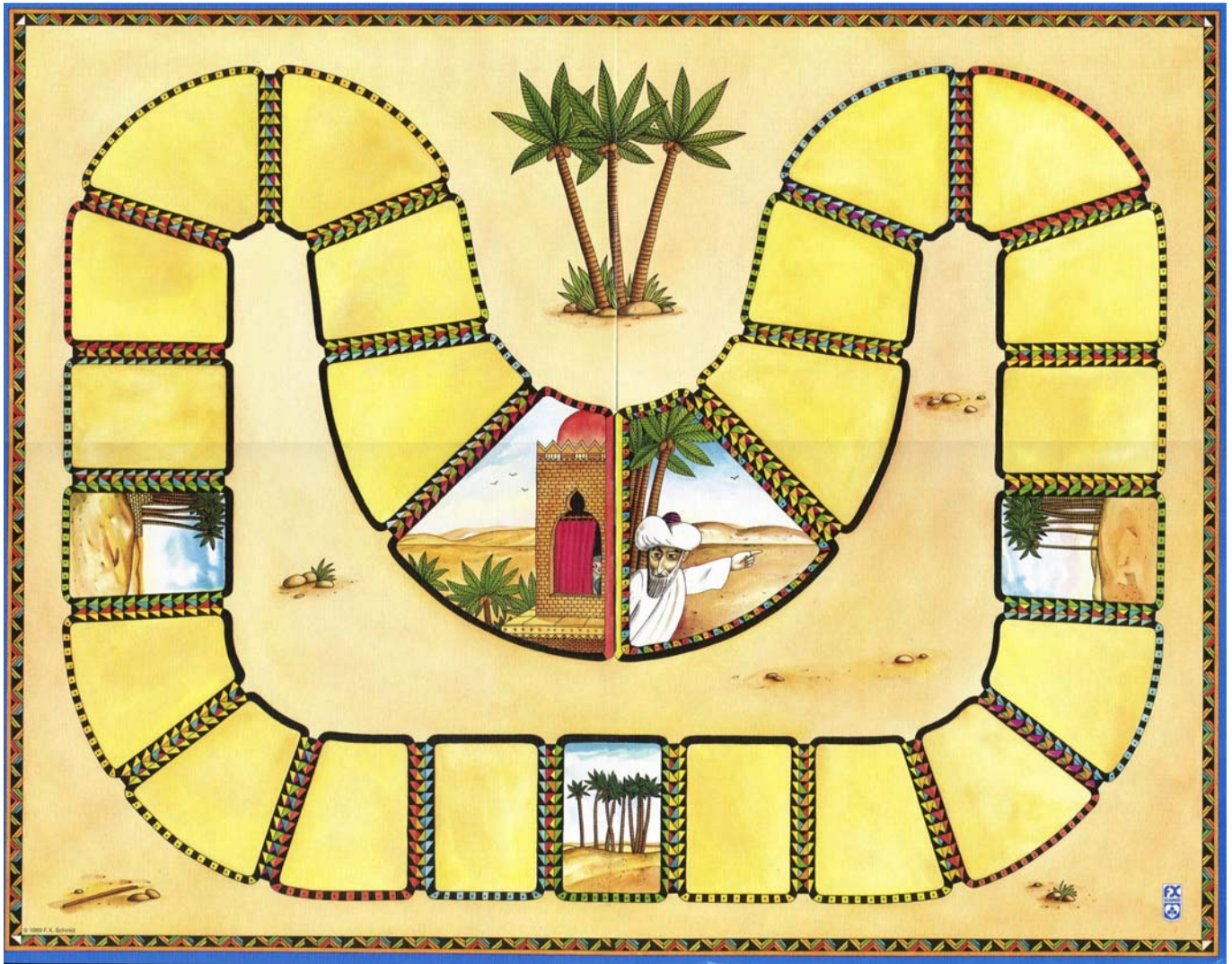
Een mohammedaanse bedelmonnik kruiste het pad van de aanbidders en vroeg aan de jonge mannen wat hun zorg en probleem was. De zonen van de stamoversten kwamen van hun kameel en vertelden aan de monnik over de bloedmooie Suleika en over het duivelse idee van de Kalief. De bedelmonnik dacht een poosje na en sprak toen slechts één korte zin.

Bliksemsnel sprongen de mannen op de kamelen en stoven als een wervelwind ervandoor.

Wat had onze verstandige bedelmonnik hen aangeraden? Hij zei: "Ruil de kamelen!"

Spelmateriaal

➡ 1 speelbord



➡ 6 kamelen



➡ 6 kamelenkaarten (eigendomsbewijzen)



➡ 2 dobbelstenen



Doel van het spel




In herinnering aan deze ongewone wedstrijd uit duizend-en-een-nacht werd dit spel bedacht. En ook in dit spel zal de bezitter van de langzaamste kameel, die als laatste het doel bereikt, het spel winnen.

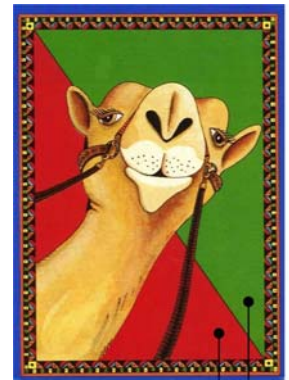
Daarom, wees vrolijk en blij en spoor de andere kamelen aan!

Spelvoorbereiding

Er zijn in totaal 6 kamelen en ook 6 kamelenkaarten. De kamelenkaarten tonen telkens zes verschillende kleurencombinaties van kamelenzadels.

De kamelenkaarten worden verdekt zeer grondig door elkaar gemixt en iedere speler ontvangt, verdekt voor de andere spelers, een kamelenkaart. Op dat moment weet iedere speler, en alleen hij, welke kameel zijn eigendom is.

-  In een spel met **6 spelers** worden alle kamelenkaarten grondig gemixt en aan de spelers verdeeld. Daarna worden de **zes kamelen** op het startveld gezet.
-  In een spel met **4 of 5 spelers** worden alle kamelenkaarten grondig gemixt. Elke speler ontvangt één kamelenkaart en de overige kaarten blijven verdekt opzij liggen. Daarna worden de **zes kamelen** op het startveld gezet.
-  In een spel met **2 of 3 spelers** worden de kamelenkaarten van de kameel met het geelrode zadel en het blauwgroene zadel en de daarbijbehorende kamelen uit het spel genomen en in de doos teruggelegd. De vier overgebleven kamelenkaarten worden grondig gemixt. Elke speler ontvangt één kamelenkaart en de overige kaarten blijven verdekt opzij liggen. Daarna worden de **vier kamelen** op het startveld gezet.



De start

De speler die als eerste met een van de dobbelstenen een gouden ster gooit, mag het spel beginnen. Daarna gaat het spel om de beurt verder met de wijzers van de klok mee.

De dobbelbeurt




Voorbeeld


Een speler dobbelt de kleuren rood en groen. Hij mag nu ofwel **één willekeurige kameel** die **rood** en respectievelijk **één willekeurige kameel** die **groen** in het zadel heeft, **één veld** voorwaarts bewegen ofwel de kameel met de **kleurencombinatie rood + groen** eerst **één veld** en daarna **nog één veld** voorwaarts bewegen.

De speler die aan de beurt is, neemt **de beide dobbelstenen** en verplaatst **één of twee** kamelen in overeenstemming met de gedobbelde kleuren.


Als de **beide dobbelstenen dezelfde kleur** hebben dan mag de worp **over één of over twee kamelen** worden verdeeld.

-  De kleuren rood, groen, geel en blauw betekenen dat de speler kamelen met de desbetreffende kamelenzadelkleur één veld voorwaarts mag zetten.



 De gouden ster betekent dat men een willekeurige kameel één veld voorwaarts moet zetten.



 De zwarte ster betekent dat men een willekeurige kameel één veld achterwaarts moet zetten.



Uitzondering

Vanuit de oases en vanuit het startveld mag men niet achterwaarts zetten ! Eventueel vervalt de dobbelbeurt.


De kamelensprong

Als een kameel dankzij een dobbelbeurt een veld bereikt waarop al één of meerdere kamelen staan, dan moet deze kameel zoveel velden verdergaan als het aantal andere kamelen dat er op dat veld staan.



Voorbeeld

De kameel met het groenrode zadel komt op een veld terecht met 3 kamelen. Dit betekent dat deze kameel nog 3 velden verder voorwaarts moet zetten.

 Men moet altijd aandacht schenken aan het feit dat **elk van de beide dobbelstenen** telkens **één enkele zet** uitlokt, ook als er maar één kameel met de beide dobbelstenen wordt verplaatst.

Een zet van een speler kan om die reden uit maximaal vier fases bestaan:

- een eerste verplaatsing van een kameel met een gedobbelde kleur
- vervolgens een kamelensprong
- een tweede verplaatsing van een andere kameel met de andere gedobbelde kleur
- vervolgens een kamelensprong.

 Als een kameel **na een kamelensprong** opnieuw op een veld terechtkomt waarop al **één of meerdere kamelen** staan, dan **blijft hij ditmaal staan**.

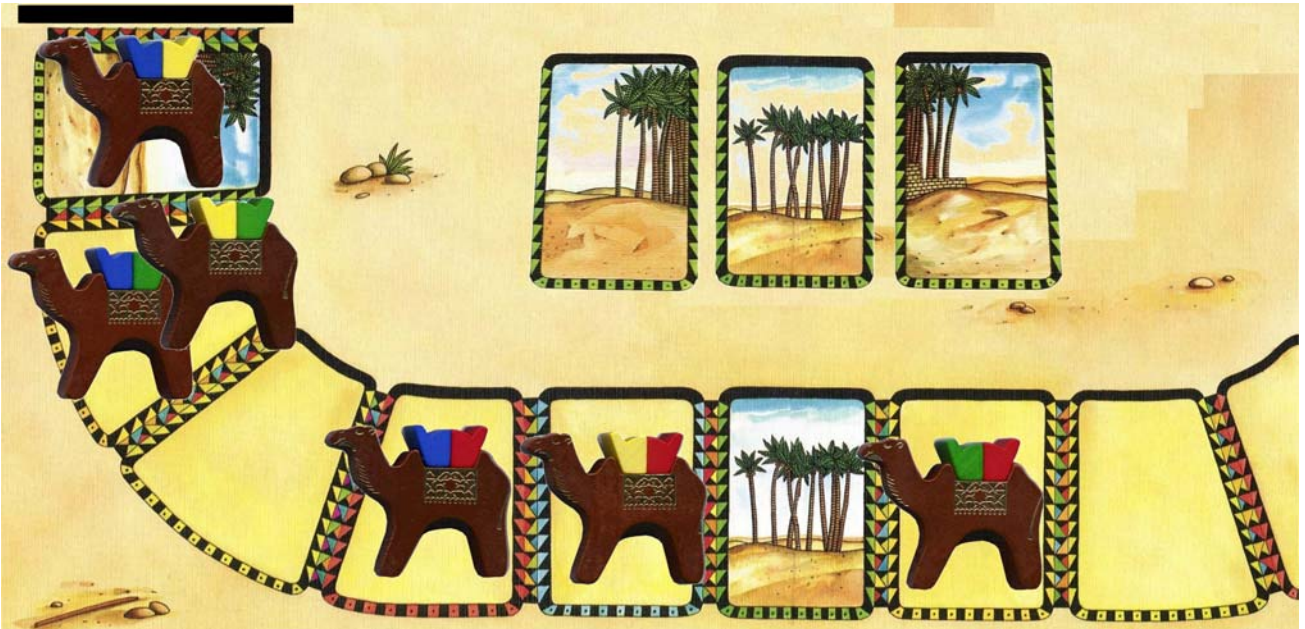
 Bij het **achterwaarts zetten** met de zwarte ster, geldt de **kamelensprong niet**.

De oases

De drie velden met de palmbomen zijn oases waarop de snelste kamelen, onder bepaalde omstandigheden, eerst moeten uitrusten.

De speler die een oase met een dobbelzet wil verlaten of met een kamelensprong de oase wil oversteken, moet **zeer goed oppassen**:

- ♣ Als er nog een kameel **vóór of op** de **voorgaande oase** staat (eventueel nog op het startveld) dan moet de kameel die aan de beurt is eerst pauzeren. Hij moet op de oase blijven staan of respectievelijk zijn kamelensprong daar afbreken.



- ♣ De kameel mag pas verdergaan **als de voorgaande oase** (of het startveld) door **alle kamelen** is overgestoken.

- ♣ Als de kamelen van de gedobbelde kleuren **niet kunnen bewegen** omdat ze allen op een oase zijn geblokkeerd, **vervalt de dobbelbeurt**.

Het doel

Alle spelers blijven dobbelen en de kamelen verplaatsen, tot alle kamelen het doelveld hebben bereikt.

Als de kamelen van de gedobbelde kleuren **niet meer kunnen verplaatst worden** omdat ze hun doel al hebben bereikt, **vervalt de dobbelbeurt**.

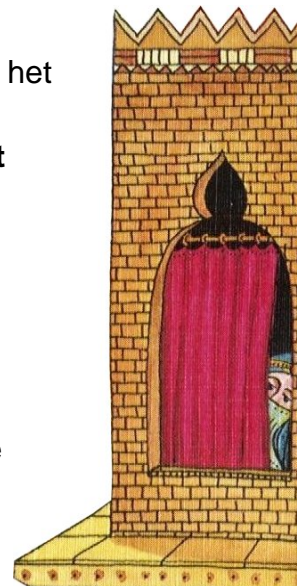
In het tegenovergestelde geval heerst er natuurlijk wel **zetsplicht**.

Pas als alle kamelen het doel hebben bereikt, worden de kamelenkaarten blootgelegd.


De winnaar


De eigenaar van de kameel die als laatste het doel heeft bereikt, wordt de winnaar van deze kamelenrace.

In een spel met twee, drie, vier of vijf spelers kan het zijn dat de kameel zonder eigenaar de winnaar van de race wordt. In dit geval is er uiteraard geen winnaar en speelt men best nog een race.




Woestijntactiek

 Elke speler zal zijn best doen om zijn eigen kameel zo lang mogelijk achteraan te houden en de andere kamelen zo snel mogelijk vooruit te jagen.

 Uiteraard moet men er op letten om dit niet al te opzichtig te doen want hoe langer men het geheim van de eigenaar van een kameel kan bewaren, hoe beter de kansen zijn voor de overwinning.



 De mogelijkheden van de dobbelstenen kunnen ook zeer tactisch worden gebruikt omdat de verschillende kleurencombinaties en de volgorde met welke kameel men speelt een grote rol spelen.

