

Kameltreiber AG
Schmidt Spiele, 1989
MEISTER Heinz
2 - 5 spelers vanaf 6 jaar
± 30 minuten

Spelidee en doel van het spel

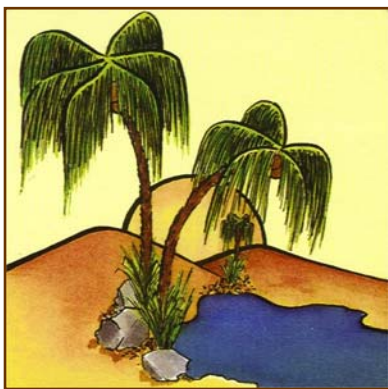
Ditmaal is er actie in de woestijn. Daar vindt er een kamelenrace plaats en elke speler kan met zijn kameel aan deze race deelnemen.

In de woestijn heersen er vanzelfsprekend nogal ruwe zeden en gewoontes. Telkens een speler met zijn sukkel van een lamme kameel helemaal aan het einde van de karavaan staat, vliegt hij onherroepelijk uit het spel. En deze manier van uitschakelen gaat door tot er nog maar één speler overblijft die alle andere kamelen uit het spel heeft geworpen. Hij kan zich dan uitbundig als winnaar laten feliciteren.

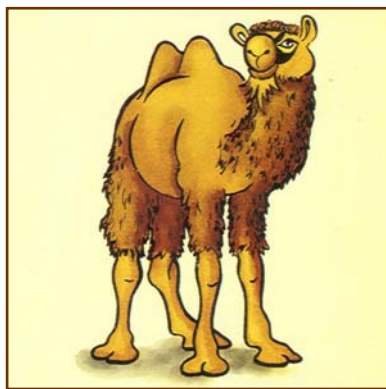
Hoogste tijd voor de spelers om zich als kamelendrijver waar te maken. Zowel een tactisch inzicht als een goed geheugen is nodig om niet, in de meest letterlijke betekenis van het woord, het loodje te leggen.

Spelmateriaal

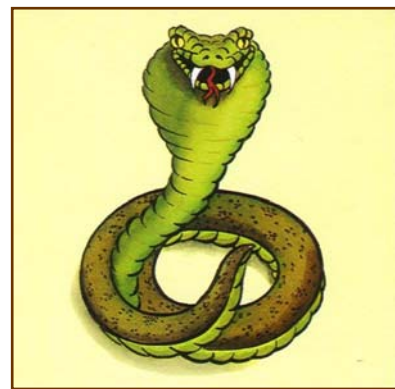
⇒ 16 woestijnkaarten



4x oase



9x kameel



3x slang

⇒ 30 getallenfiches



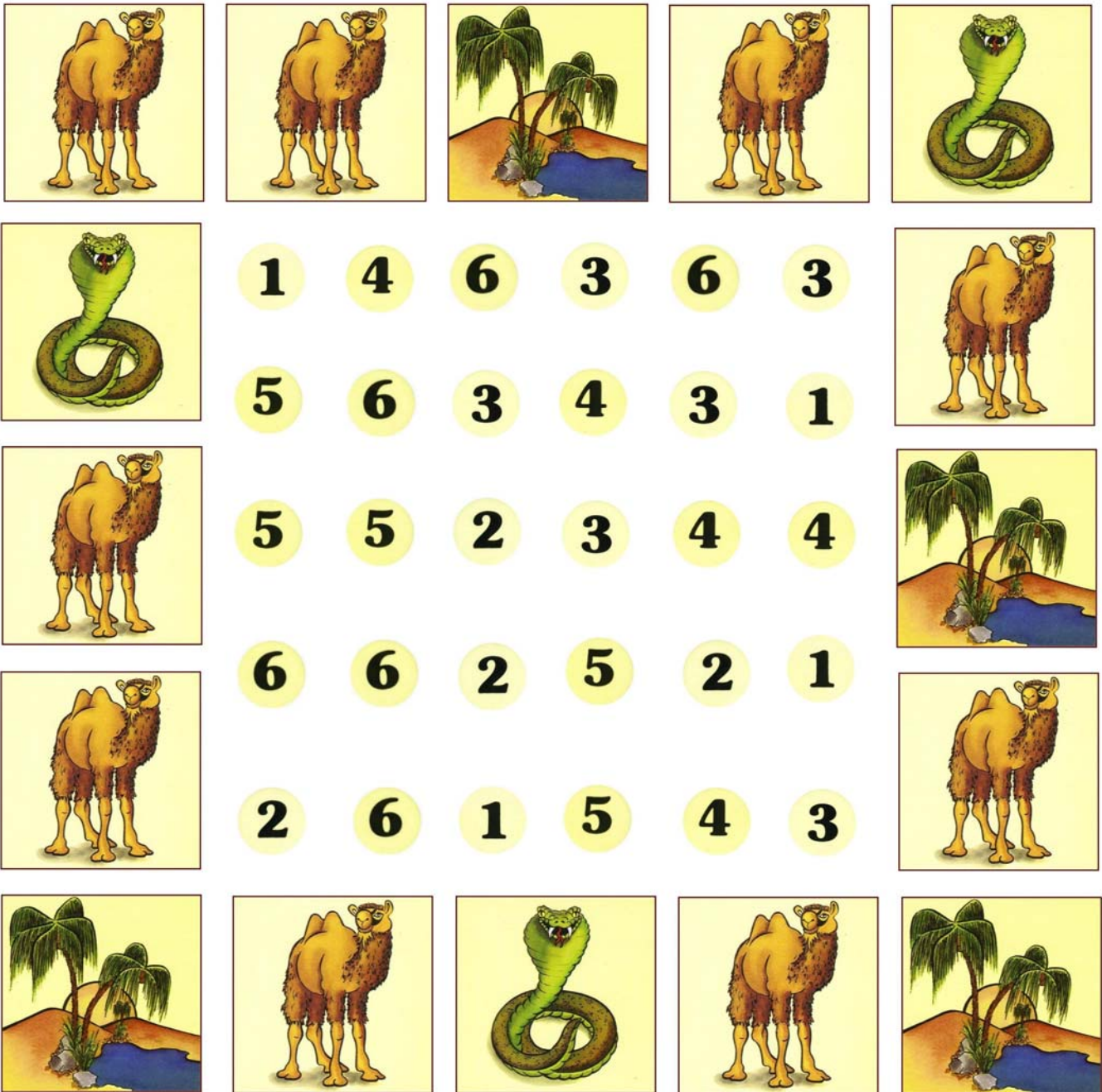
⇒ 5 kamelen + 5 plastieken opzetvoetjes



⇒ 1 markeersteen



Spelvoorbereiding



voorbeeld van een mogelijke opstelling

De 16 kaarten worden open in een vierkant gelegd, waarvan **elke zijde 5** woestijnkaarten bevat.

Op welke manier de woestijnkaarten worden gelegd speelt geen rol, alleen moet men **tussen een oasekaart en een slangenkaart minstens één kamelenkaart** leggen.

Iedere speler ontvangt een kameel in de kleur van zijn keuze. De kameel wordt op een plastieken voetje gezet. De spelers kiezen een willekeurige kamelenkaart. De rally start van op dit kaartje. Alle kamelen en de markeersteen worden op deze kamelenkaart gezet.

De laatste voorbereidende acties: de 30 getallenfiches worden **willekeurig** in het midden van het vierkant gelegd in **zes rijen van telkens vijf fiches**.

Nu kan de kamelenrally starten.

Spelverloop

In het eerste spel begint de jongste kameel. In de volgende partijen kan de speler beginnen die als eerste uit het vorige spel werd gegooid.

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

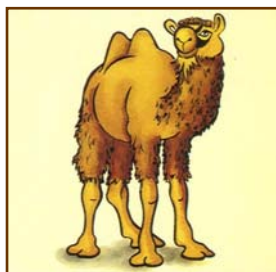
De speelbeurt en de woestijnkaarten

De speler die aan de beurt is, draait een willekeurige getallenfiche om.

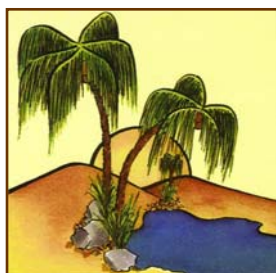
Er is **één uitzondering**: de fiche die door de vorige speler werd omgedraaid mag niet onmiddellijk terug worden omgedraaid. Er moet **minstens één speelbeurt** liggen tussen het omdraaien van dezelfde fiches.

Het getal op de fiche geeft aan hoeveel velden de speler met zijn kameel, met de wijzers van de klok mee, moet verdergaan. Het lijkt dus eigenlijk allemaal zeer eenvoudig, moesten er niet de verschillende woestijnkaarten zijn. De woestijnkaarten hebben allen een speciale betekenis.

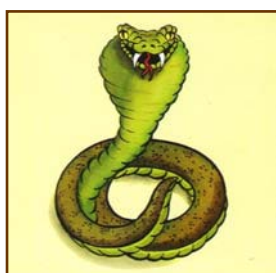
De woestijnkaarten



Als men op een **kamelenveld** landt, is de **beurt beëindigd**. Dat was het dan voor deze ronde.



Als men op een **oaseveld** landt, kan de kameel zich aansterken en drinken van het lekkere en verkwikkende water. Men mag **onmiddellijk nog een fiche omdraaien** en verdergaan. Eventueel kan men het geluk hebben om nogmaals op een oaseveld te landen.



Als men op een **slangenveld** landt, heeft men pech. De kameel wordt door een slang gebeten en moet terug **naar het einde van de karavaan**. Dit betekent dat men zijn kameel op het veld plaatst waarop de huidige kameel met de rode lantaarn staat.

Slangenvelden moet men dus zoveel mogelijk **mijden**.

De markeersteen



De markeersteen duidt telkens **het einde van de karavaan** aan. De speler die als laatste het startveld verlaat, moet de markeersteen meenemen. Als hij, na zijn zet, niet meer de laatste positie bekleedt dan zet hij de markeersteen op het veld van de laatste kameel.

Op die manier is het voor alle spelers duidelijk welke kameel **de rode lantaarn** draagt.

Helaas kan het erg onaangename gevolgen hebben als een speler zich met zijn kameel op de laatste positie bevindt. Als een andere speler het veld van de kameel met de markeersteen bereikt of overschrijdt, wordt de rode lantaarn onherroepelijk en onbarmhartig uit de rally gegooid en van het speelbord genomen.

De eigenaar van deze kameel kan zich nu zelf laven en versterken zodat hij klaar is voor de volgende race. Hij kan de spannende rally nog volgen, maar hij mag niet meer deelnemen.

Als er op het veld met de markeersteen meerdere kamelen staan, dan worden ze onverbiddeijk allemaal verwijderd.

In alle geval, de speler die de inhaalactie heeft gestart en afgerond, moet de markeersteen nu op het veld plaatsen waarop hij staat en is bijgevolg nu zelf de rode lantaarn. Als er op dat veld nog iemand staat dan heeft die speler pech. De rode lantaarn wordt opnieuw voorbijgestoken en de speler wordt vanzelfsprekend de nieuwe rode lantaarn.

Uitzonderingen

Uitzonderingen zijn er jammer genoeg ook nog, gelukkig zijn het er maar twee.

1. Als men zelf de **rode lantaarn** is en men zou met zijn huidige zet zijn kameel op een **slangenveld** moeten zetten, dan blijft men gewoon staan waar men was. De kameel en de markeersteen **blijven gewoon staan**.
2. Als men iemand inhaalt of voorbijsteekt die rode lantaarn is en bijgevolg de markeersteen bij zich heeft en men **eindigt** de zet op een **slangenveld**, dan vliegt er niemand uit het spel. Men moet nu zelf aan het einde van de karavaan gaan staan en men wordt **zelf rode lantaarn**.

Einde van het spel

De speler die als laatste nog in de rally zit, wordt de winnaar van het spel. Hij mag zich terecht de koning van de kameeldrijvers noemen.

Kameltreiber voor 2 personen

Als er maar twee personen deelnemen dan start iedere speler met **twee kamelen**.

Speler A ontvangt de kamelen rood en geel en speler B ontvangt de kamelen blauw en groen. Er wordt nu afwisselend om de beurt gespeeld. Speler A speelt met kameel rood, speler B speelt met kameel blauw, speler A speelt met kameel geel en speler B speelt met kameel groen.

De eerste kameel die het loodje legt, wordt gewoon overgeslagen.

Voorbeeld

In dit voorbeeld heeft kameel geel het loodje gelegd. De speelvolgorde wordt dan: speler rood, speler blauw en speler groen.

De harde variant

In dit spel zijn tactiek en een goed geheugen zeer belangrijk.

Om het geheugenspel nog moeilijker te maken, kunnen de spelers afspreken om de getallenfiches niet mooi te ordenen in vijf rijen van zes stuks maar kriskras door elkaar te leggen.

Voor diegenen die het nog straffer willen maken, kunnen we ook afspreken om de fiches die men heeft omgedraaid niet op dezelfde plaats terug te leggen. Voor de spelers die nu nog steeds het overzicht blijven behouden, heeft de auteur zeer veel ontzag.

