

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



SAHARA

Un jeu de Walter Wolf Windisch — Hausser Spiele

Un jeu brûlant avec des chameaux lourdement chargés, des réserves d'eau en baisse, des tempêtes de sable semblables à des ouragans et des mirages.

Pour 2 à 4 joueurs, âgés de 5 ans et plus

Contenu

- Plan de jeu
- un roulette rose des vents
- 4 chameaux
- 8 charges en 4 couleurs
- 24 bidons d'eau bleue
- 8 dunes mouvantes de la taille d'une case de jeu

But du jeu

À l'aide de votre chameau, vous devez apporter 1 charge à l'Oasis A et une à l'Oasis B. Celui qui revient ensuite le premier à son point de départ gagne la partie.

Préparer le jeu

Placez la roulette à côté du plan de jeu. Répartissez les 8 dunes mouvantes à votre guise, aussi uniformément que possible sur les cases de chaleur oranges.

Chaque joueur reçoit :

- 1 chameau avec un cadre de transport et
- 2 charges de transport de la même couleur également
- 6 bidons d'eau. Ceux-ci sont installés les uns à côté des autres sur le bord du terrain.

La moitié des joueurs commence sur l'oasis 1, les autres sur l'oasis 2.

Tour de jeu

Tout d'abord, chaque joueur décide de placer 1 ou 2 charges sur son chameau.

Lorsqu'il porte 2 charges, le chameau se déplace d'une case.

Lorsqu'il porte 1 charge, le chameau se déplace de deux cases.

Sans charge, le chameau se déplace de 3 cases.

Si vous placez 2 charges sur votre chameau, vous pouvez passer à l'oasis suivante après avoir déchargé 1 charge à l'oasis A ou B.

Si vous ne placez qu'une seule charge sur votre chameau, vous devrez revenir au départ après avoir posé cette charge; pour ramasser l'autre charge là-bas et l'apporter à l'autre oasis.

Roulette

Chaque joueur tourne à son tour la roulette. Quatre directions sont inscrites : nord, sud, est et ouest. Les mêmes directions sont notées sur le plan de jeu. Le chameau ou les dunes doivent être déplacés dans la direction indiquée.

Mirage (secteur vert)

Payez 1 bidon d'eau et avancez le chameau selon la direction cardinale. La distance dépend de la charge du chameau.

Tempête de sable (secteur vert clair)

Le chameau ne bouge pas. Déplacez toutes les dunes mobiles d'une case dans la direction correspondante.

Si une oasis est recouverte, elle n'a plus d'eau jusqu'à ce que la dune avance à nouveau. Si un chameau monte ou passe au-dessus d'une dune ou vice versa, le chameau reste sur la dune jusqu'à ce que la dune avance. Ce n'est qu'alors que le chameau pourra à nouveau avancer.

Route

Ici, le joueur décide lui-même dans quelle direction il se déplace. Bien entendu, cela dépend également de l'approvisionnement en eau disponible. Vous pouvez également changer de direction.

Exemple : le chameau est déchargé (il peut se déplacer sur 3 cases au total) : il peut alors se déplacer de 2 cases vers le sud puis de 1 case vers l'est, ou il peut se déplacer d'1 case vers le nord puis de 2 cases vers l'ouest.

Cases du plan de jeu

Oasis

Vous pouvez réapprovisionner en eau jusqu'à 6 bidons sur chaque oasis.

Cases de chaleur

Il fait extrêmement chaud ici. Quiconque passe ou s'arrête sur une case de chaleur doit rendre un bidon d'eau, même s'il a déjà dû en rendre un à cause d'un mirage dans le même tour.

Approvisionnement en eau

Si l'approvisionnement en eau est épuisé et que le chameau transporte 1 ou 2 chargements, il doit retourner au départ au prochain mirage et recommencer la route.

Si le chameau ne porte pas de charge et que l'approvisionnement en eau est épuisé, le joueur est éliminé.

Traduction : François H. Pour l'Escale à jeux

O. & M. HAUSSER
EISFELDER STRASSE 17

FABRIK FEINER SPIELE UND SPIELWAREN
8632 NEUSTADT BEI COBURG · TELEFON (0 95 68) 21 61 - 3

SAHARA

von Walter Wolf Windisch



Hausser Spiele

Ein heißes Situationsspiel mit schwerbeladenen Kamelen, schwindendem Wasservorrat, orkanartigen Sandstürmen und Fata Morganas.

Für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

Inhalt

Spielplan
Drehkompaß
4 Kamele
8 Tragelasten in 4 verschiedenen Farben
24 blaue Wasserkanister
8 Wanderdünen als Spielfeldquadrate

Ziel des Spiels

Mit einem Kamel je 1 Last zu Oase A und zu Oase B bringen. Wer als erster wieder bei seinem Ausgangspunkt angelangt ist, hat gewonnen.

Vorbereitung des Spiels

Den Drehkompaß neben den Spielplan stellen. Die 8 Wanderdünen beliebig, möglichst gleichmäßig auf die Hitzefelder verteilen.

Jeder Spieler erhält 1 Kamel mit einem Tragegestell und
2 Tragelasten in der gleiche Farbe sowie
6 Wasserkanister. Diese werden am Spielfeldrand nebeneinander aufgestellt.

Ein Teil der Spieler startet auf Oase 1, der andere Teil der Spieler auf Oase 2.

Spielablauf

Zuerst entscheidet jeder Spieler, ob er seinem Kamel 1 oder gleich 2 Lasten auflädt.

Mit 2 Lasten beladen zieht das Kamel je 1 Feld weit.

Mit 1 Last beladen zieht das Kamel je 2 Felder weit.

Ohne Last zieht das Kamel je 3 Felder weit.

Wer seinem Kamel gleich 2 Lasten auflädt, kann nach Abladen 1 Last bei Oase A oder B, gleich zur nächsten Oase weiterziehen.

Wer sein Kamel nur mit 1 Last belädt, muß nach Abladen dieser Last erst wieder zurück zum Start; dort die andere Last aufnehmen und zur anderen Oase bringen.

Drehkreisel

Der Reihe nach dreht jeder Spieler den Kreisel. Der Kreisel hat 4 Himmelsrichtungen: Nord, Süd, Ost und West. Ebenso der Spielplan. In der angezeigten Richtung ist entsprechend mit dem Kamel zu ziehen bzw. sind die Wanderdünen zu bewegen.

Fata Morgana (grünes Feld)

1 Wasserkanister abgeben und entsprechend der Him-

melsrichtung mit dem Kamel ziehen. Wie weit jeweils, hängt von der Tragelast des Kamels ab.

Sandsturm (~~gelbes Feld~~) (hellgrünes Feld)

Stehen bleiben und alle Wanderdünen um 1 Feld in die entsprechende Himmelsrichtung bewegen.

Wird dabei 1 Oase zugedeckt, verfügt diese dann solange über kein Wasser, bis die Düne weiterwandert. Zieht ein Kamel auf oder über eine Düne oder umgekehrt, bleibt das Kamel solange auf der Düne stehen, bis diese weiterwandert. Dann erst kann mit dem Kamel weiter gezogen werden.

Route

Hier entscheidet der Spieler selbst, in welche Richtung er zieht. Dies hängt selbstverständlich auch von dem vorhandenen Wasservorrat ab. Man kann auch kombiniert ziehen.

Z. B. Das Kamel ist unbeladen (es darf also insgesamt 3 Felder weiterziehen):

Es kann dann 2 Felder nach Süden und dann 1 Feld nach Osten ziehen **oder** es zieht 1 Feld nach Norden und dann 2 Felder nach Westen.

Spielplanfelder

Oase

Auf jeder Oase kann der Wasservorrat von 6 Kanistern wieder aufgefüllt werden.

Hitzefelder

Hier ist es extrem heiß. Wer auf oder über ein Hitzefeld kommt, muß einen Wasserkanister abgeben, auch wenn dies bereits beim Zug „Fata Morgana“ geschehen ist.

Wasservorrat

Ist der Wasservorrat aufgebraucht und das Kamel trägt 1 oder 2 Lasten, dann muß es beim nächstenmal „Fata Morgana“ zurück zum Start und die Strecke neu beginnen.

Trägt das Kamel keine Last und der Wasservorrat ist zu Ende, scheidet der Spieler aus.