

Règles de Base

- On n'achète pas SES marchandises
- On tourne dans le sens horaire
- On peut faire plusieurs achats/tour mais pas en même temps
- Si dispute avec le doyen, il l'emporte
- Si dispute sans le doyen, carte défaussée et chacun donne 1/2 de la valeur arrondi au sup
- Les chameaux objets de dispute ne sont pas défaussés

Règles du décompte

1. Argent

- Le plus riche -> 5pt
- Suivant -> 3pt
- Suivant -> 1pt
- Suivant -> 0pt

Si égalité, tous les joueurs ont les points

2. Les Chameaux

La valeur des cartes « Chameau » = le nombre de carte « Marchandise ».

-> Si trop de marchandise, le joueur se défausse au choix du trop plein.

-> Si pas assez de marchandise, le joueur a -2pt/emplacement non utilisé

3. Les marchandises

Additionne la valeur des cartes de la marchandise la moins achetée (nbr de cartes).

-> si égalité le joueur choisit la marchandise décomptée.

-> si un joueur n'a pas acheté un type de marchandise, il marque 0pt.

4. Les valeurs

Pt en fonction du nbr de carte de valeur identique.

2 cartes = 1pt

3 cartes = 2pt

4 cartes = 4 pt

5 cartes = 8 pt

6 cartes = 16pt