

TOM SCHOEPS

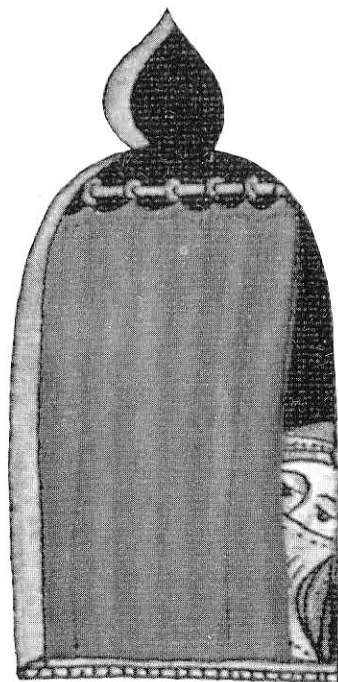
# DAS LETZTE KAMEL

EIN UNGEWÖHNLICHER WETTSTREIT AUS 1001 NACHT



## DAS LETZTE KAMEL

Ein ungewöhnlicher Wettstreit aus 1001 Nacht  
für 2–6 Spieler ab 8 Jahren von Tom Schoeps.



### Die Geschichte des Rennens um die schöne Suleika

Es war einmal ein reicher und mächtiger Kalif, der seine wunderschöne Tochter verheiraten wollte. Um Suleika bewarben sich die Söhne der edelsten Stammesfürsten. Der Kalif wählte die besten unter ihnen aus und versprach demjenigen die Hand seiner Tochter, der ein ungewöhnliches Kamelrennen gewinnen würde. In der Tat war der Sieg an eine ungewöhnliche Bedingung geknüpft: **Es gewinnt derjenige Bewerber, dessen Kamel als letztes durchs Ziel geht.**

Am Tage des Rennens saßen die Bewerber auf ihren Kamelen und boten einen seltsamen Anblick: mal ging das eine Kamel einen winzigen Schritt, mal das andere – aber so ein recht munteres Rennen wollte das nicht werden.

Da kam ein weiser Derwisch des Weges und fragte die jungen Männer nach ihrem Kummer. Sie erzählten von ihrer Liebe zu Suleika und von der Bedingung des Kalifen. Der Derwisch überlegte und sagte nur einen einzigen kurzen Satz. Wie der Blitz sprangen die Bewerber auf die Kamele und jagten davon.

Was hatte der weise Mann ihnen wohl geraten? Er empfahl den jungen Männern: „Tauscht die Kamele!“

### Inhalt:

1 Spielplan, 6 Kamele,  
6 Kamel-Besitzkarten,  
2 Farbwürfel.

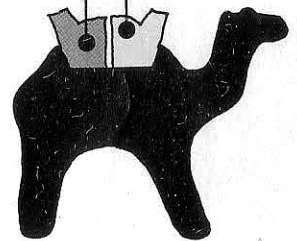
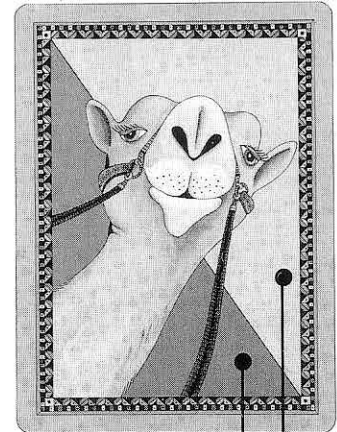
## Spielziel

In Erinnerung an diesen ungewöhnlichen Wettstreit aus 1001 Nacht wurde dieses Spiel erfunden, und wie damals gewinnt auch hier der Besitzer des langsamsten Kamels, das als letztes durchs Ziel geht. Da heißt es also munter die anderen Kamele antreiben!

## Spielvorbereitung

Es gibt 6 Kamele und 6 Kamel-Besitzkarten – pro Kamel je eine. Die Karten zeigen die 6 unterschiedlichen Farbkombinationen der Kamel-Sättel. Die Kamel-Besitzkarten werden lt. nachstehender Regel verdeckt an die Spieler verteilt und von ihnen insgeheim angesehen. Jetzt weiß jeder, welches Kamel ihm gehört.

- **Bei 6 Spielern** werden alle 6 Karten gemischt und an die Spieler verteilt. Danach werden alle 6 Kamele auf das Startfeld gestellt.
- **Bei 4 oder 5 Spielern** werden alle 6 Karten gemischt, je eine Karte an die Spieler verteilt und übrige Karten verdeckt beiseite gelegt. Dann werden alle 6 Kamele auf das Startfeld gestellt.
- **Bei 2 oder 3 Spielern** werden die Besitzkarten der Kamele mit dem **gelb-roten** Sattel und dem **blau-grünen** Sattel sowie die dazugehörigen Kamele aus dem Spiel genommen. Die 4 verbleibenden Karten werden gemischt und je eine an die Spieler verteilt. Übrige Karten werden verdeckt beiseite gelegt. An den Start kommen die verbleibenden 4 Kamele.



3



## Der Start

Wer zuerst mit einem der beiden Farbwürfel einen goldenen Stern würfelt, darf beginnen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

## Der Würfelzug

Wer an der Reihe ist, nimmt die beiden Farbwürfel und bewegt ein oder zwei Kamele seiner Wahl entsprechend den gewürfelten Farben. Zeigen beide Würfel die gleiche Farbe, können die Züge auf ein oder zwei Kamele verteilt werden.

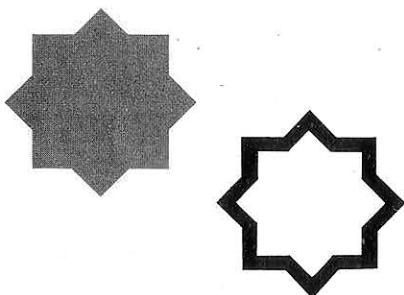
- Die Farben ROT, GRÜN, GELB und BLAU besagen, daß der Spieler Kamele mit den jeweiligen Sattelfarben, um je **ein Feld vorwärts** ziehen darf.

---

## Beispiel: Ein Spieler würfelt ROT + GRÜN

Der Spieler darf nun entweder je ein beliebiges Kamel, das ROT bzw. GRÜN im Sattel hat, um **ein Feld** bewegen; oder er darf das Kamel mit der Farbkombination ROT + GRÜN erst **ein Feld** und dann noch **ein Feld** bewegen.

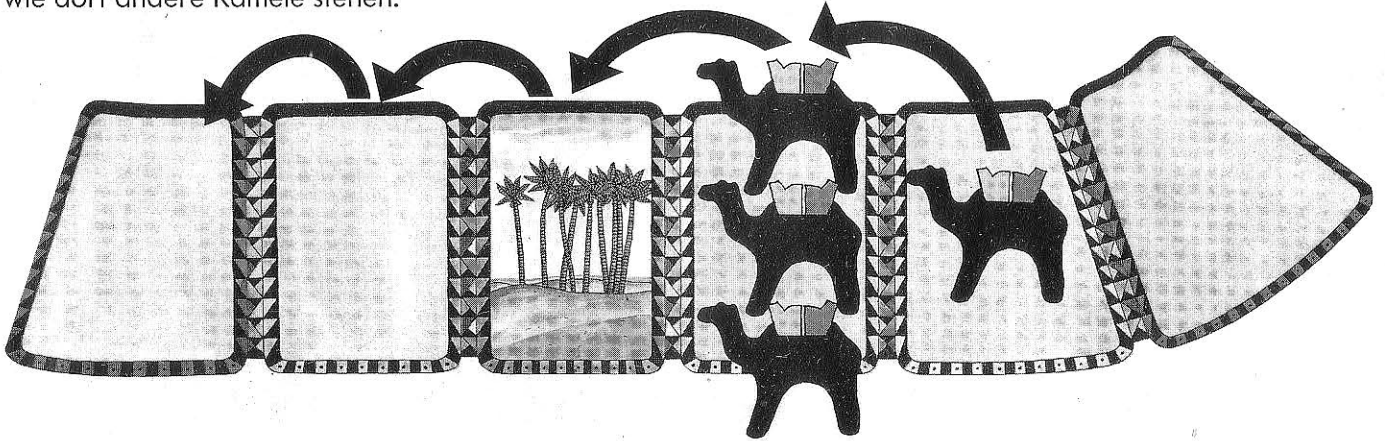
---



- Der GOLDENE STERN bedeutet, daß man ein beliebiges Kamel um **ein Feld vorwärts** ziehen muß.
- Der SCHWARZE STERN bedeutet, daß man ein beliebiges Kamel um **ein Feld rückwärts** ziehen muß.  
**Ausnahme: Auf** die Oasen und **auf** das Startfeld darf nicht zurück gezogen werden! Ggf. verfällt der Würfelzug.

## Der Kamelsprung

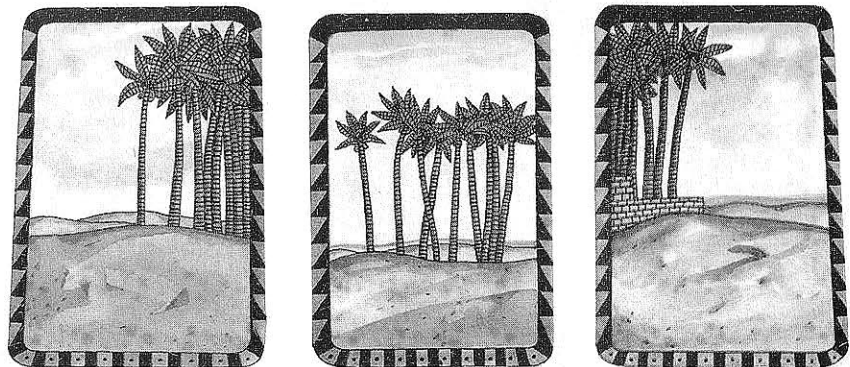
Erreicht ein Kamel durch einen Würfelzug ein Feld, auf dem schon ein oder mehrere andere Kamele stehen, so muß es um so viele Felder weiterziehen, wie dort andere Kamele stehen.



- Dabei ist zu beachten, daß jeder der beiden Farbwürfel einen Einzelzug auslöst, auch wenn nur ein einziges Kamel mit beiden Würfeln bewegt wird. Der Zug eines Spielers kann daher aus bis zu 4 Phasen bestehen:
  - Erster Würfelzug
  - anschließender Kamelsprung
  - Zweiter Würfelzug
  - anschließender Kamelsprung
- Erreicht ein Kamel nach einem Kamelsprung wieder ein Feld, auf dem schon andere Kamele stehen, so bleibt es diesmal dort stehen!
- Beim Rückwärtsziehen mit dem SCHWARZEN STERN gilt die Kamelsprungregel nicht.

## Oasen

Die drei Felder mit den Palmen sind Oasen, auf denen sich die schnellsten Kamele unter Umständen erstmal ausruhen müssen. Wer eine Oase mit einem Würfelzug verlassen oder mit einem Kamelsprung überqueren will, muß aufpassen:

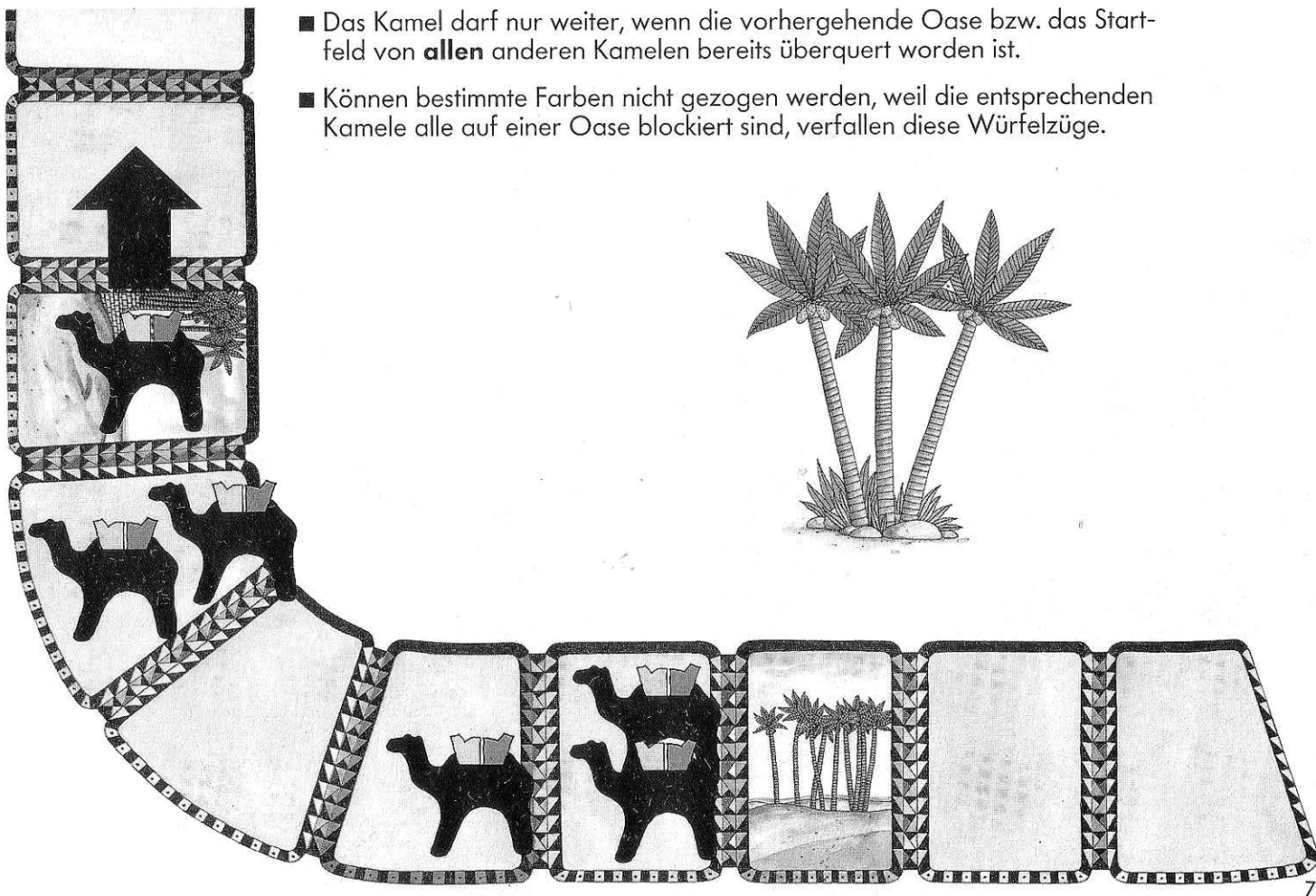
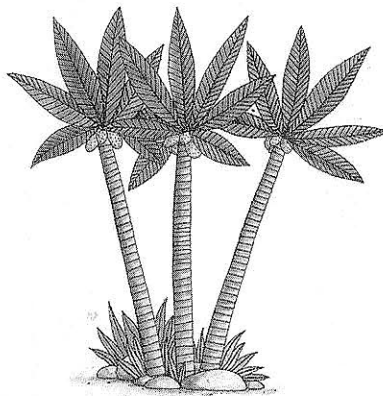


- Steht noch ein anderes Kamel vor oder auf der vorhergehenden Oase bzw. dem Startfeld, ist für das ziehende Kamel erstmal Pause. Es muß auf der Oase stehen bleiben bzw. seinen Kamelsprung dort abbrechen!





- Das Kamel darf nur weiter, wenn die vorhergehende Oase bzw. das Startfeld von **allen** anderen Kamelen bereits überquert worden ist.
- Können bestimmte Farben nicht gezogen werden, weil die entsprechenden Kamele alle auf einer Oase blockiert sind, verfallen diese Würfelzüge.



Mat. Nr. 7761



### Am Ziel

**Alle Spieler würfeln und ziehen solange weiter, bis alle Kamele das Zielfeld erreicht haben.** Können bestimmte Farben nicht mehr gezogen werden, weil die entsprechenden Kamele bereits das Ziel erreicht haben, verfallen diese Würfelzüge. Ansonsten herrscht Zugzwang. Erst wenn alle Kamele das Ziel erreicht haben, werden die Kamel-Besitzkarten aufgedeckt.

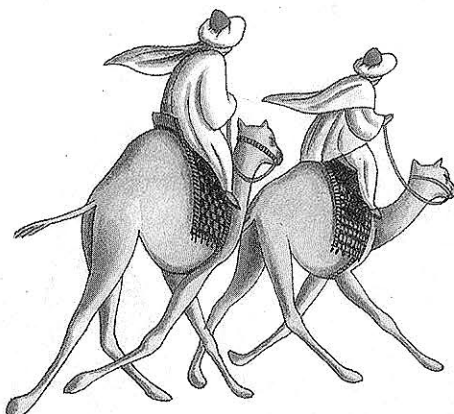
### Der Sieger

**Gewonnen hat das Rennen,** wer der Besitzer des letzten Kamels ist.

Bei 2-5 Spielern können Kamele ohne Besitzer als letzte ins Ziel kommen. In diesem Fall gewinnt keiner der Spieler. Am besten, man spielt dann gleich noch eine Runde!

### Wüstentaktik

- Jeder Spieler wird sich bemühen, sein eigenes Kamel möglichst weit hinten zu halten und vor allem die anderen Kamele vorwärts zu ziehen.
- Dabei sollte man aber nicht zu offensichtlich vorgehen, und die anderen Spieler über das eigene Kamel möglichst lange im unklaren lassen.
- Für die Taktik spielen die verschiedenen Zugmöglichkeiten auf Grund der vielfältigen Farbkombinationen sowie die Reihenfolge der Züge eine wichtige Rolle.



© 1989 F. X. Schmid  
D-8210 Prien  
Made in West Germany

**No. 71209.2**

