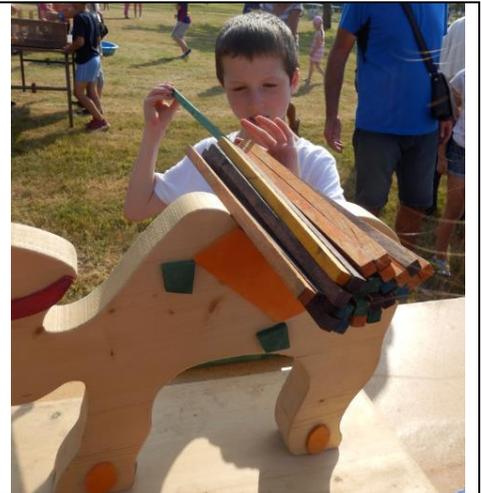


DODCHÂMEAU



Un « chameau »
Des bâtons, 9 de chaque couleur
Autant de joueurs que l'on souhaite

1^{ère} MANIÈRE DE JOUER

But du jeu : Empiler les bâtons sans les faire tomber.

Chaque joueur définit sa couleur de bâton.

Il pose un bâton à tour de rôle sur le « Dodchâmo ».

Les bâtons peuvent être disposés à la guise de chaque joueur sur le dos du chameau et dans le sens qu'il souhaite.

Attention, un certain nombre de bâtons peuvent être au même niveau.

L'intérêt stratégique de chaque joueur réside en sa capacité à gêner l'action suivante de son (ses) adversaire(s).

Le premier joueur qui n'a plus de bâtons gagne la partie.

Le premier joueur qui fait écrouler l'édifice, en partie ou intégralement, perd la partie

Variante : on peut aussi ne pas définir une couleur de bâton pour un joueur. Dans ce cas, on peut jouer à autant de joueurs que l'on souhaite, chacun empilant un bâton quel que soit sa couleur. Les règles sont les mêmes.

CMJFrance - Compagnie Maxi Jeux <http://cmj-france.com/jeux>

2nde MANIÈRE DE JOUER

But du jeu : Retirer ses bâtons sans faire tomber l'ensemble.

On place tous les bâtons en équilibre sur le dos du « chameau ».

Chaque joueur définit sa couleur de bâton.

A tour de rôle, chaque joueur enlève un de ses bâtons en préservant l'équilibre du tout ?

Le premier joueur qui n'a plus de bâtons gagne la partie.

Le premier joueur qui fait écrouler l'édifice, en partie ou intégralement, perd la partie.

Variante : on peut aussi ne pas définir une couleur de bâton pour un joueur. Dans ce cas, on peut jouer à autant de joueurs que l'on souhaite, chacun retirant un bâton quel que soit sa couleur. Les règles sont les mêmes.

JEUX SOUS LES POMMIERS

helene.canu@orange.fr

<http://jeuxsouslespommiers.eclublog.com/>

Hélène et Jean-Pierre Canu

76740 Sotteville-sur-mer