

Suivez la flèche et prenez la piste de gauche (la piste de droite emmène jusqu'à Guistir, village des trois frontières).



8. Plus loin, vous attaquez la piste de montagne à partir du panneau indiquant que vous entrez dans une aire protégée. Continuez plein nord vers les montagnes « rouges » d'où le village tire son nom et qui font la réputation du site. Vous avez environ 2,5 kilomètres à parcourir sur une piste rocailleuse où le début est un peu abrupt et difficile. Mais en roulant doucement, aucune réelle difficulté. Des flèches blanches, parfois noires ou en forme d'encre indiquent le chemin vers le campement.
9. Au bout de 2 kilomètres, prenez la piste dans l'oued à gauche indiquée par une flèche blanche. Celle de droite mène aussi au campement mais elle est parsemée de fossés assez profonds qu'une voiture basse ne peut traverser. Il est conseillé de suivre la flèche et de prendre la piste à gauche dans l'oued.



10. En continuant sur l'une ou l'autre des pistes, le plateau « des américains » apparaît en face de vous. Il se nomme comme cela à cause des hélicoptères américains qui s'y posent parfois. Il faut le contourner par la gauche pour passer derrière le plateau dans un grand oued sableux. Autrement dit, quand vous arrivez sur un carrefour avec un autre oued, prenez à droite.
11. Continuez dans cet oued sur 1,7 kilomètre (le plateau des américains se trouve maintenant sur votre droite).
12. L'entrée du campement se trouve sur la droite juste après un plot en béton situé au milieu de l'oued. A ce niveau, il y a un palmier sur la gauche et une zone forestière sur la droite, l'entrée se trouve au milieu de ces arbres. Toutefois, méfiez-vous de cette dernière partie d'oued, les nomades viennent souvent creuser des puits à cet endroit pour abreuver leurs troupeaux, attention aux chèvres qui traversent et surtout aux trous !



13. L'entrée de la piste du campement est symbolisée par deux rochers rouges.
700 mètres plus loin s'y trouvera une barrière où le gardien prendra votre ticket de réservation.



14. Si vous dépassez l'entrée, un très gros rocher 600 mètres plus loin avec une encre blanche vous indiquera que vous avez dépassé l'entrée et que le campement se trouve sur votre gauche. Il vous faudra faire demi-tour.



