



CAMPOS

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

CONTENU

1 échelle des points, 4 marqueurs, 24 cartes Objectif, 32 tuiles, 1 sac en toile

Bild Inhalt

BUT DU JEU

Au cours de deux phases de jeu successives, les joueurs assemblent les tuiles pour former une aire de jeu avant de la démonter. Ils essayent en même temps d'atteindre les objectifs de leurs cartes et de comptabiliser les plus grandes surfaces de couleur possibles. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

PRÉPARATION

Placer l'échelle des points sur la table, à portée de main de tous les joueurs. Chaque joueur choisit 1 marqueur qu'il place sur la case 0 de l'échelle des points. Mélanger les 24 cartes Objectif. Selon le nombre de joueurs, chacun reçoit ...

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
5 cartes	4 cartes	3 cartes

... en main sans les montrer aux autres. Les cartes restantes constitueront la pioche pour la phase de démontage.

Placer les 32 tuiles dans le sac en toile. Chacun son tour, chaque joueur tire 2 tuiles du sac et les pose devant lui, face visible.

Tirer 1 tuile supplémentaire du sac qui servira de point de départ de l'aire de jeu, au milieu de la table.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en deux manches : l'assemblage et le démontage.

Le joueur le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

ASSEMBLAGE

Quand vient son tour, le joueur choisit une des deux options suivantes :

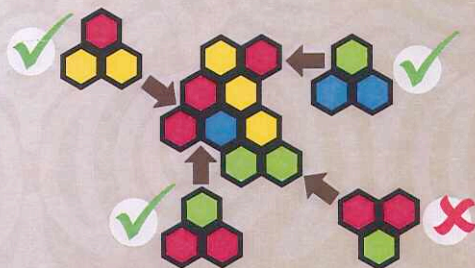
- Poser 2 tuiles.
- ou
- Poser 1 tuile et jouer 1 carte objectif.

Il tire ensuite une tuile du sac de manière à en avoir de nouveau 2 devant lui. C'est à son voisin de gauche de jouer.

Poser une tuile

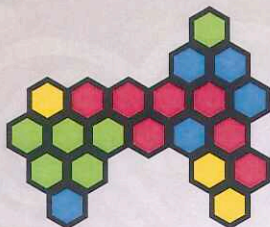
Le joueur peut ajouter 1 ou les 2 tuiles devant lui à n'importe quel endroit de l'aire de jeu. La tuile posée doit toujours être en contact au minimum avec une tuile déjà posée par un côté entier.

! Il n'y a aucune contrainte de couleur pour placer deux tuiles l'une à côté de l'autre.



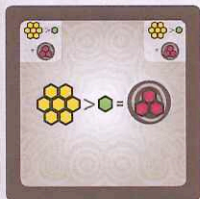
Jouer une carte Objectif

Au lieu de poser une seconde tuile, le joueur peut décider de jouer une carte Objectif après la pose de la première tuile, s'il remplit les conditions demandées. Il marque alors immédiatement des points. Il déplace son marqueur sur l'échelle d'un nombre de cases égal à la plus grande surface sur l'aire de jeu correspondant à la couleur comptabilisée. La carte Objectif est ensuite défaussée.



CARTE OBJECTIF

Chaque carte Objectif indique les conditions à remplir et la couleur comptabilisée.

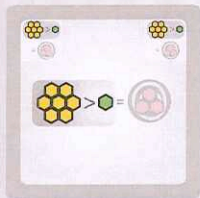


Exemple : La plus grande surface rouge comporte 7 cases, la plus grande surface verte 5 cases, la plus grande surface bleue 3 cases et la plus grande surface jaune 2 cases.

Le joueur joue la carte Objectif « Rouge plus grande que bleue, couleur comptabilisée : vert » et déplace donc son marqueur de 5 cases sur l'échelle des points correspondant à la plus grande surface verte.

CONDITIONS

La plus grande surface formée par les tuiles de la première couleur doit être strictement supérieure à la plus grande surface formée par les tuiles de la seconde couleur.



FIN DE LA PHASE D'ASSEMBLAGE

La phase d'assemblage prend fin ...

- juste après qu'un joueur a joué sa dernière carte Objectif ou
- dès qu'un joueur ne peut plus piocher de tuile pour en avoir 2 devant lui.

À la fin de la phase d'assemblage, les tuiles que les joueurs possèdent encore devant eux sont remises dans la boîte.

Pour la phase de démontage, chaque joueur pioche de nouvelles cartes Objectif, selon le nombre de joueurs...

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
5 cartes	4 cartes	3 cartes

... sans les montrer à ses adversaires. Si un joueur possède encore des cartes Objectif de la phase d'assemblage, elles viennent s'ajouter aux autres dans sa main.

Le joueur suivant poursuit la partie avec la phase de démontage.

COULEUR COMPTABILISÉE

Si les conditions sont remplies, le joueur marque un nombre de points égal au nombre de cases de la plus grande surface de la couleur comptabilisée.



DÉMONTAGE

Quand vient son tour, le joueur choisit une des deux options suivantes :

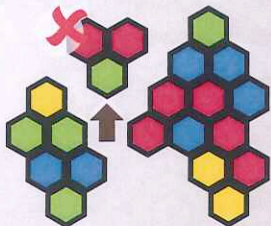
- a. Retirer 2 tuiles.
- ou
- b. Retirer 1 tuile et jouer une carte Objectif.

Si un joueur n'a plus de cartes Objectif en main, il est obligé de retirer 2 tuiles à chacun de ses tours.

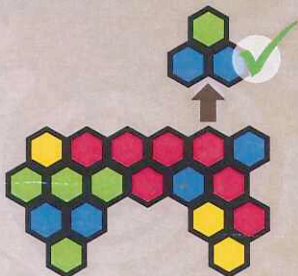
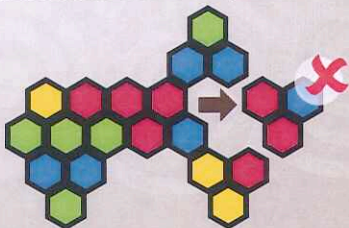
Retirer une tuile

Le joueur peut retirer 1 ou 2 tuiles au choix de l'aire de jeu en respectant deux règles :

1. L'aire de jeu doit encore former un seul bloc après que la tuile a été retirée.



2. Seules les tuiles qui peuvent être glissées sur les côtés sans déplacer les autres ont le droit d'être retirées de l'aire de jeu.



Les tuiles retirées sont remises dans la boîte.

L'utilisation d'une carte Objectif est identique à la phase d'assemblage.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand la dernière tuile a été retirée de l'aire de jeu.

Le joueur qui possède le plus de points remporte la partie.

Connaissez-vous déjà ...



Yamisado

Le duel des tours Dragon



© 2010 HUCHI & friends

Distribution : Hultner Trade GmbH + Co KG

Bgm-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Gonszburg

www.huchandfriends.de

Auteur : Pietro Vozzolo

Graphisme / Design : HUCHI & friends

Made in China

HUCHI & friends
HUCHI