

CAMINOS

Règle de jeu

Nombre de joueurs : 2 ou 4
Age : à partir de 10 ans
Durée : 15 à 25 minutes

But du jeu

Camino est un jeu de stratégie tridimensionnel pour 2 ou 4 joueurs. Le but est d'être le premier à relier de manière ininterrompue deux côtés opposés du plateau avec des pièces de sa couleur. Le nombre de côtés, qui peuvent être connectés, ainsi que l'apparence des côtés (arrangement des cases plat ou denté) varient selon le plateau choisi.

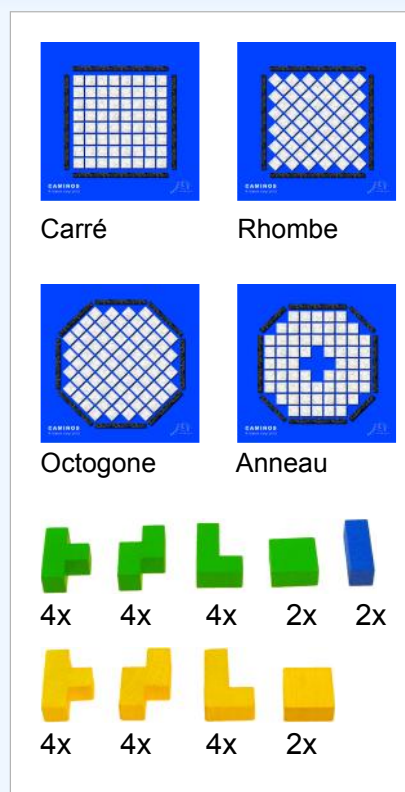
Matériel

2 plateaux de jeu imprimés recto verso avec 4 faces
28 pièces en 2 couleurs et 4 formes différentes
2 pièces neutres en couleur bleu (pour la variante)

Jeu de base

Préparation

A 2 joueurs, chacun prends les pièces d'une couleur. A 4 joueurs deux joueurs vis-à-vis forment une équipe. Les partenaires d'une équipe égalisent les pièces d'une couleur entre eux selon nombre et forme. Les joueurs choisissent une face d'un plateau et posent ce dernier au milieu de la table. Il est recommandé de commencer avec le carré.



ill. 1

Déroulement

Les joueurs posent à tour de rôle une pièce de leur propre couleur sur le plateau. Les règles suivantes sont d'application :

- Aucun vide n'est accepté sous une pièce posée. (voir ill. 4).
- Une pièce peut être placée de manière isolée ou en contact avec une autre, même de couleur adverse ; elle peut recouvrir d'autres pièces pourvu qu'elle ait au moins une surface en contact avec le plateau. La hauteur maximum de construction est alors de 3 cubes (voir ill. 3).

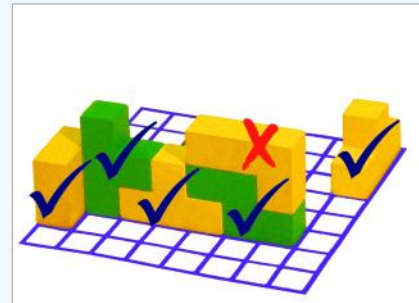
Les joueurs tentent à relier de manière ininterrompue deux côtés opposés – quels qu'ils soient – du plateau, c'est à dire d'établir une suite de pièces de même couleur **si on les regarde d'en haut**. Un angle appartient autant à l'un ou l'autre côté du plateau.

Une **connexion** est valable si :

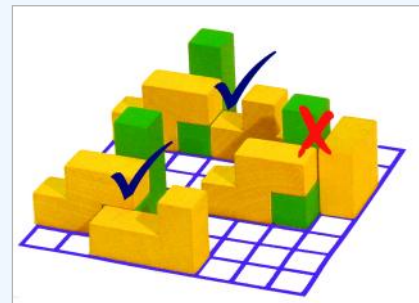
- des pièces voisines doivent être en connexion par des arêtes horizontales. Un lien par un angle ou une arête verticale n'est pas valable (voir ill. 4).
- les pièces d'une même couleur ne se touchent pas seulement vues du haut, mais aussi verticalement. Sur l'illustration 5 Vert n'a pas encore gagné : un lien continu, observable d'en haut, existe bien mais il y a une rupture verticale à l'endroit de la croix.
- la connexion au bord du plateau (au départ comme à l'arrivée) est observable d'en haut : elle peut mais ne doit pas toucher la surface du plateau. Sur l'illustration 6, Jaune réalise une connexion valable et gagne (Un lien n'est pas visible, voyez la flèche).



ill. 2



ill. 3



ill. 4

Fin de jeu

Un joueur ou une équipe gagnent dès qu'ils parviennent à relier de manière ininterrompue deux côtés opposés – quels qu'ils soient – du plateau choisi.

Si aucun joueur ne parvient à relier deux côtés opposés du plateau, la partie finit match nul lorsqu'il n'est plus possible de poser une pièce. Quand un joueur ne peut plus poser de pièce, il quitte définitivement la partie, même si plus tard il aurait encore pu poser l'une ou l'autre pièce. Les autres joueurs continuent de jouer jusqu'au moment où eux-même ne peuvent plus poser. Il faut poser de pièce tant qu'il est possible.

Variantes

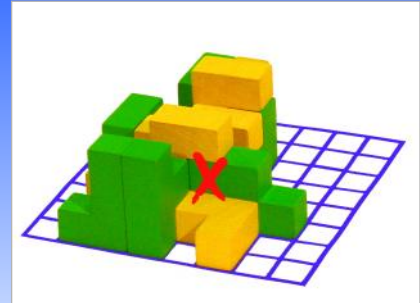
Pièces neutres

Chaque joueur ou équipe reçoivent en plus de leurs pièces une pièce neutre de couleur bleu. En début de partie, ces pièces neutres sont posées n'importe où sur le plateau. La partie commence ensuite en suivant les règles habituelles. Les pièces neutres représentent des obstacles. Posées horizontalement elles peuvent d'être recouvertes comme toutes autres pièces.

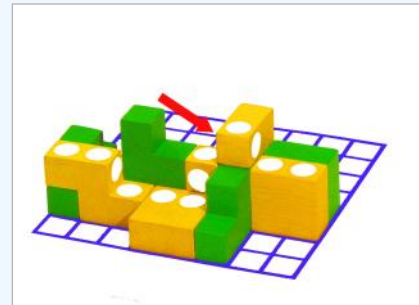
Comptage

Si plusieurs parties sont jouées consécutivement, on peut calculer des scores. A la fin d'une partie, le perdant ne gagne rien ; **le gagnant** reçoit des points selon les règles suivantes :

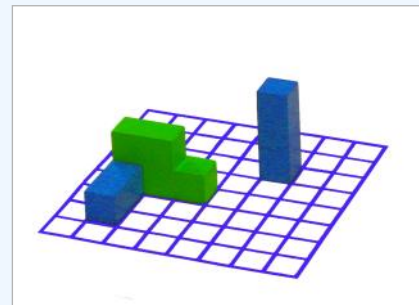
- Si 2 côtés opposés ont été reliés, le joueur reçoit autant de points que de **surfaces** égales à une case du plateau faisant partie de la connexion la plus courte entre les deux bords. Une grande surface compte donc pour autant



ill. 5



ill. 6



ill. 7

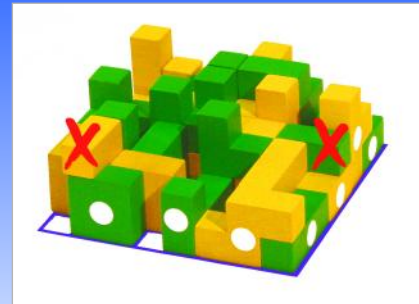
d'unités qu'elle représente. Sur l'illustration 6, Jaune établit une connexion valant 13 points.

- Si la partie finit sans la réalisation d'une connexion complète, les points gagnés par le vainqueur correspondent au **nombre de pièces de l'adversaire** (ne pas de surfaces), qui sont en contact avec les bords du plateau. En cas d'**égalité**, personne ne reçoit de points.
- L'illustration 8 montre une situation de fin de jeu où, sur le côté visible du plateau, Vert totalise 4 pièces touchant les bords du plateau et Jaune 3 pièces. La pièce verte et la pièce jaune marquées d'une croix ne sont pas comptabilisées car ces pièces ne sont pas en contact direct avec le plateau.

Plateaux octogonaux

Dans le cas de l'utilisation d'un plateau octogone (octogone ou anneau), la connexion est dès lors possible vers un côté voisin au côté directement opposé. (ill. 9 connexion A – C).

Si une telle connexion est établie, le comptage des points se fait normalement. Mais dans le cas d'une connexion de deux côtés directement opposés (ill. 9, connexion A – B), le score de points est compté double.



ill. 8



ill. 9

© Stefan Kögl, 2010

Murmel Atelier de jeux et éditions

Kanonengasse 16

CH-8004 Zürich

murmel@murmel.ch

www.murmel.ch

V 1.0