

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



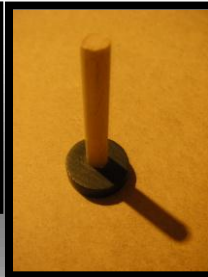
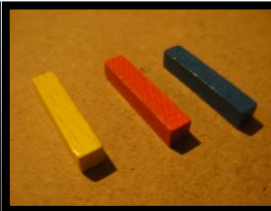
CAMÍ

Jeu abstrait pour 2 joueurs de 5 ans et plus



10 à 15 min

Matériel de jeu



1 plateau de jeu
25 sticks bleus
25 sticks jaunes
25 sticks rouges

3 pions bouliers joueur noir
3 pions bouliers joueur blanc
12 perles
(4 bleues, 4 jaunes et 4 rouges)

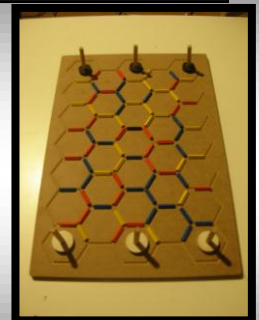
But du jeu

Etre le premier à occuper, avec ses 3 pions bouliers, la ligne de départ adverse.

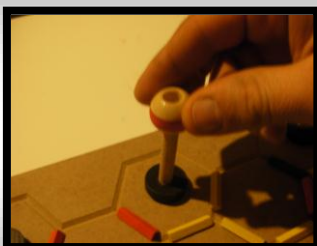
Mise en place



Déposez le plateau de jeu devant vous.
Remplissez les arêtes des hexagones avec les sticks de couleurs aléatoirement choisis. Les arêtes extérieures ne sont pas remplies.
Placez vos 3 pions bouliers sur les 3 hexagones de votre ligne de départ.



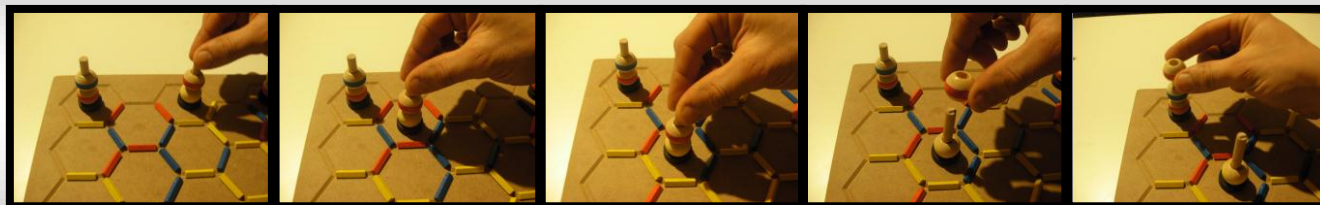
Déroulement d'une manche



Chaque joueur va, tour à tour, choisir une perle et l'enfiler sur l'un des pions adverse. Les joueurs déposent ainsi la totalité des perles. Cependant quelques règles sont à respecter :

- On peut déposer seulement 2 perles par pion.
 - Chaque joueur doit disposer d'au moins une perle de chaque couleur.
- La phase de déplacement va alors pouvoir commencer.

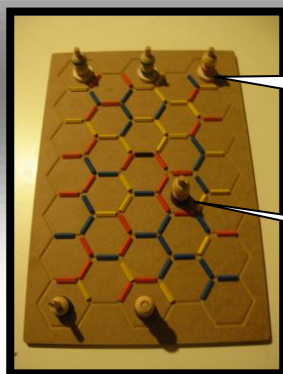
Le plateau de jeu une fois installé matérialise donc des hexagones avec des arêtes de couleurs. Ces arêtes de couleurs représentent des portes. Pour pouvoir passer ces portes, il vous faudra avoir, au sommet de votre pion, la perle de la couleur correspondante. Vous pouvez passer autant de portes que vous voulez (ou pouvez) avec une seule et même perle. Une fois votre déplacement achevé, vous devez passer la perle que vous venez d'utiliser à l'un des deux autres pions que vous dirigez. Vous « libérez » ainsi une nouvelle perle sur le pion déplacé. Le deuxième joueur joue à son tour.



Lors des premiers tours, les joueurs ont l'obligation de libérer leur ligne de départ. Il est interdit au joueur de déplacer un pion ayant déjà été déplacé lors des précédents tours si un de ses autres pions est encore sur sa ligne de départ. Une fois les trois cases de départ désertées, les joueurs peuvent choisir librement de déplacer le pion de leur choix.

Lors de la partie, si un joueur le désire, il peut (bloqué ou non) décider de ne pas se déplacer et d'effectuer seulement une passe de perle.

Dès que l'un des joueurs atteint, avec ses trois pions, les trois cases de départ adverse, la manche se termine. On compte alors les points du gagnant. Ce score sera déterminé par le nombre de cases séparant les pions adverses de leur but, case finale comprise.



Ici, le joueur blanc a donc remporté la partie, ses 3 pions sont parvenus à atteindre le ligne de départ adverse

3 cases séparent le pion de la case d'arrivée (case d'arrivée comprise), le score du joueur blanc est donc de 3 points

La première manche est donc terminée, on retourne le plateau et on redémarre une deuxième manche...
Le gagnant est celui qui obtient le meilleur score cumulé sur les 2 manches.