

Feuille de marque.

1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
*								

Feuille de marque.

1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
*								

Campus®

(C) 1986 ANDRÉ FRANÇOIS

1 OU 2 JOUEURS.

ÂGE : À PARTIR DE 8 ANS.

BUT DU JEU :

Etre le premier joueur qui réussit à retourner tous les jetons de son plateau.

MATÉRIEL :

2 tableaux, 44 jetons bleus, 44 jetons jaunes, 1 pochette bleue, 1 pochette jaune, 2 dés, 1 règle.

PRÉPARATION :

Détachez les jetons et placez-les dans la pochette de leur couleur. Prenez un tableau et une pochette de la même couleur. Tirez au hasard des jetons de votre pochette et placez-les, chiffres et étoiles visibles, dans chacune des cases du plateau en commençant en haut et en allant de gauche à droite. Vérifiez que les jetons sont tous correctement disposés (6 = six, 9 = neuf), et donnez le tableau que vous venez de remplir à votre adversaire.

Les jetons qui n'ont pas été utilisés restent dans leur pochette.

Remarque :

Dans un carré, il n'y a que 2 diagonales. Ces 2 diagonales comportent 6 cases. Voir cases en grisé sur l'exemple donné plus loin.

DÉROULEMENT DU JEU :

Une partie comporte 2 manches. Peu importe qui jette les dés pour la première fois puisqu'un joueur joue le premier lors de la première manche et son adversaire lors de la seconde. ATTENTION, le jeu se déroule en 2 temps :

- premier temps : un joueur lance les dés,
- deuxième temps : l'autre joueur, l'adversaire, joue, c'est à dire retourne des jetons de son plateau en fonction du résultat des dés.

On ne jette donc pas les dés pour soi, mais pour son adversaire, et on ne jette les dés qu'une seule fois à chaque tour.

Le joueur qui joue retourne des jetons (1 ou plusieurs et n'importe lesquels) **à concurrence** du montant des dés. Il peut retourner moins que le total des dés, mais jamais plus.

Exemple : Le premier joueur qui jette les dés lance un 6 et un 5, soit 11. Son adversaire joue sur ce jet de dés. Il peut choisir de retourner un jeton de 11, ou d'en retourner 4 (5, 3, 2, 1), ou encore de retourner une autre combinaison de jetons dont le total ne dépasse pas 11.

Lorsqu'un joueur pense avoir retourné tous les jetons qu'il peut retourner, il jette les dés pour permettre à son adversaire de passer à l'action, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Les bonifications :

BONUS DES. Lorsqu'un double est obtenu aux dés (deux chiffres identiques), le résultat compte double.

Exemple : Un double 5 permet de retourner des plaquettes pour un total de 20 points.

BONUS ÉTOILES. Les étoiles sont des jokers. Elles permettent 2 types de bonus :

1. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul jeton chiffres sur une ligne, une colonne, ou sur une des diagonales sur laquelle se trouve(nt) une ou plusieurs étoiles, ce jeton représente un bonus (un cadeau), il peut - **et doit** - être retourné par le joueur en train de jouer.
2. Lorsque l'on a retourné tous les jetons chiffres de la ligne et de la colonne sur lesquelles se trouve une étoile, on peut retourner cette étoile à titre de bonus. Et on a intérêt à le faire!

BONUS CHIFFRES ou **BONUS 5 + 1.** Lorsque, sur une ligne, une colonne ou une diagonale ne comportant que des chiffres, un joueur est déjà parvenu à retourner 5 jetons, il peut - et doit - retourner le sixième jeton de cette ligne et de toutes les lignes, colonnes ou diagonales où cela devient possible. La réaction en chaîne que l'on déclenche s'appelle **BIG BANG** ou **BIG BONUS.** Voir plus loin un exemple de **BIG BANG.**

Pénalisation :

MALUS oubli. (Un malus, c'est le contraire d'un bonus).

Veillez à prendre tous les bonus auxquels un retournement de jetons vous donne droit (vérifiez toutes les directions), sinon vous risquez d'être pénalisé.

Lorsqu'un joueur lance les dés, son geste prouve que c'est à son adversaire de jouer. Si tel est le cas, celui-ci peut alors lui faire remarquer qu'il a oublié de prendre un ou plusieurs bonus et lui infliger une sanction. Pour **chaque bonus oublié** le joueur qui a la main retourne (remet face visible) 1 jeton sur la ligne, colonne, ou diagonale sur laquelle l'oubli a été constaté.

Le joueur qui sanctionne ne peut pas soulever plusieurs jetons pour choisir celui qu'il va remettre en position de départ.

Tours pour rien :

Le joueur qui est incapable de retourner des jetons passe son tour, il se contente de lancer les dés pour son adversaire.

Deuxième manche :

Les 2 manches d'une partie se jouent avec **les jetons disposés de la même manière.** Une manche est terminée dès qu'un joueur a retourné tous ses jetons.

Avant de commencer la 2^e manche, vous échangez votre plateau avec celui de votre adversaire et remettez les jetons à l'endroit.

Le gagnant :

Les enfants comptent leurs résultats en nombre de manches gagnées et les adultes en points perdus. Dans ce dernier cas, le gagnant d'une manche fait le total des jetons non retournés de son adversaire.

À l'issue d'une manche, chaque étoile non retournée coûte 25 points. Les autres jetons coûtent le chiffre affiché.

Le gagnant est, soit le joueur qui a remporté les 2 manches, soit celui qui totalise le moins de (mauvais) points.

Exemple de réaction en chaîne ou BIG BANG :

L'exemple qui suit montre comment un très petit résultat sur les dés (un 3) peut se traduire par un très bon résultat dans le jeu (si vous pensez bien à tous vos bonus). Dans ce cas, une réaction en chaîne permet au joueur de retourner d'un seul coup tous les jetons de sa grille.

Sur la grille A, il reste 15 jetons à retourner.

La grille B indique où la réaction en chaîne commence :

- sont entourés les jetons que l'on retourne pour faire 3;

- sur une des deux diagonales, le 24 peut être retourné à titre de bonus étoile, la réaction en chaîne finale est déclenchée. Ensuite, par le simple jeu des bonus, le joueur peut retourner tous les autres jetons.

grille A

			14	13	★
12			1		
	★	2		11	
7	24	9	8		
	6		5		★

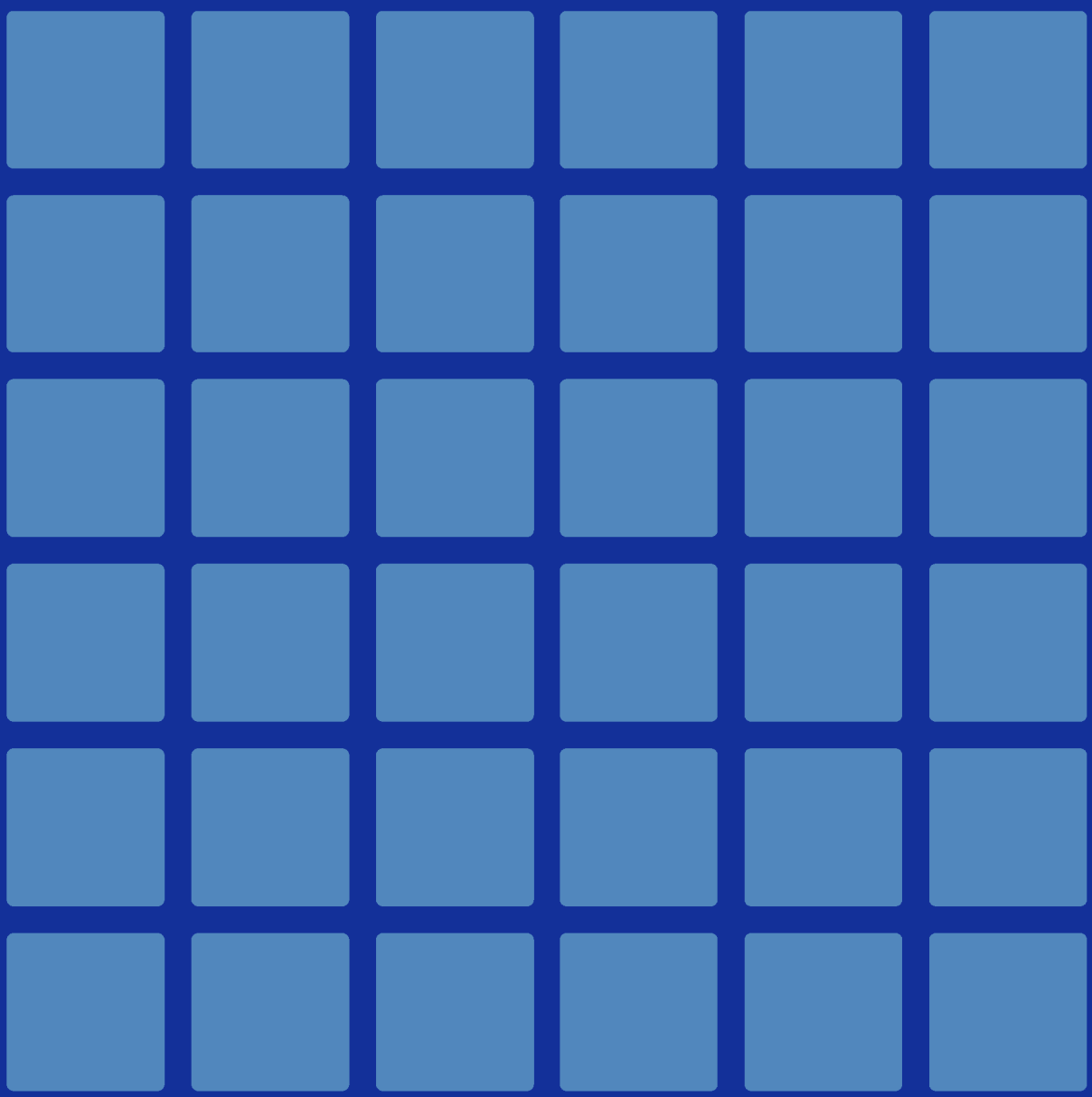
grille B

					★
			1		
		2			
24					

Feuille de marque.

1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
*								

1	1	1	2	2	2	3	3	3
4	4	4	4	5	5	5	6	6
6	7	7	7	8	8	8	8	9
9	9	10	10	11	12	13	14	15
16	18	20	22	24	★	★	★	



1	1	1	2	2	2	3	3	3
4	4	4	4	5	5	5	6	6
6	7	7	7	8	8	8	8	9
9	9	10	10	11	12	13	14	15
16	18	20	22	24	★	★	★	

