

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**



LE CAMINO



24 routes droites



32 routes courbes



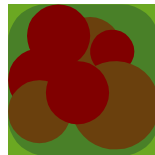
8 croisements à 3 branches



4 croisements à 4 branches



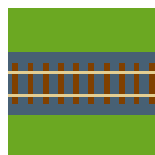
4 culs de sac



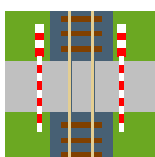
4 forêts



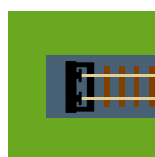
8 voies ferrées courbes



8 voies ferrées droites



8 passages à niveau (obstacles)



4 butoirs



8 rivières droites



8 rivières courbes



8 ponts (obstacles)



16 prairies

NOMBRE DE JOUEURS

Deux ou quatre

MATÉRIEL

1 plateau rectangulaire quadrillé de 10 cases par 14 et 144 pièces décrites ci-dessus.

BUT DU JEU

Chaque joueur ou équipe doit, à l'aide de portions de route, tenter de décrire « le chemin le plus court » (Marque déposée) - par rapport à celui de l'adversaire pour se rendre d'une case d'angle du plateau à la case d'angle diagonalement opposée.

Chacun peut jouer sur la route de l'adversaire, pour allonger son chemin, comme sur la sienne propre.

Chaque case utilisée pour réaliser ce chemin compte un point; les obstacles comptent un point supplémentaire de pénalité.

Important : l'objectif n'est nullement de terminer le premier son chemin mais de le terminer avec un nombre de points inférieur à celui de l'adversaire.

REGLES DU JEU ET COMMENTAIRES

POSE DES PIÈCES

1. Une pièce peut être posée sur n'importe quelle case vide du plateau, à condition de venir au contact d'une pièce déjà posée.

Cette règle ne joue pas pour les cases d'angle.

Exemple (fig. 1) : les deux pièces sont en contact latéral.

Exemple (fig. 2) : les deux pièces sont en contact angle à angle.

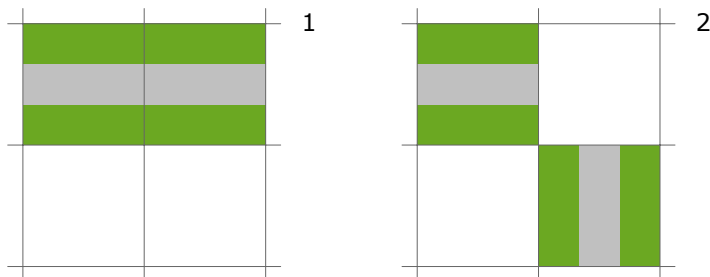


Fig. 1 et 2

2. Une pièce posée est inamovible.

LOGIQUE DU JEU

3. Une pièce doit être posée logiquement.

Toutes les pièces doivent s'enchaîner logiquement, les portions de route aux portions de route, les rivières aux rivières, etc.

Exemple (fig. 3) : A et B sont impossibles. C et D sont possibles.

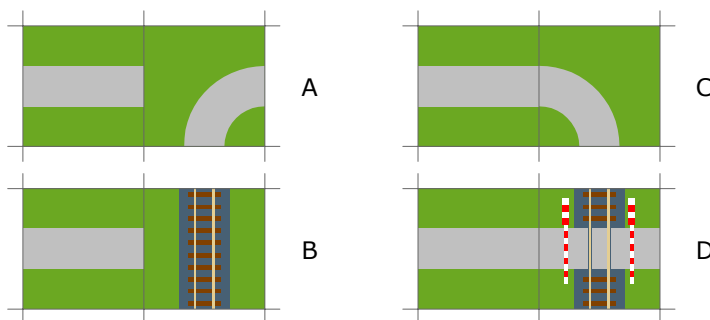


Fig. 3

Cette logique doit être anticipée :

Exemple (fig. 4) : la courbe de route ne peut être posée en B car la case A doit obligatoirement recevoir la pièce A.

Fig. 4

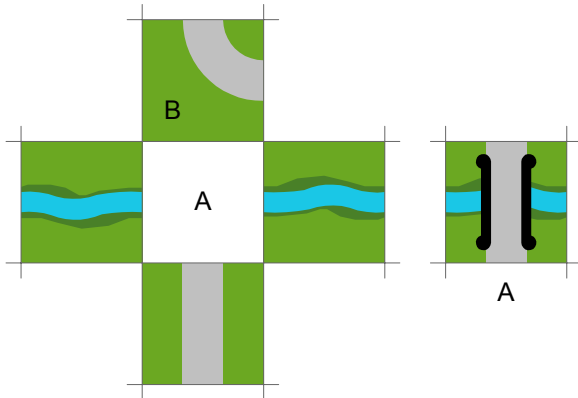
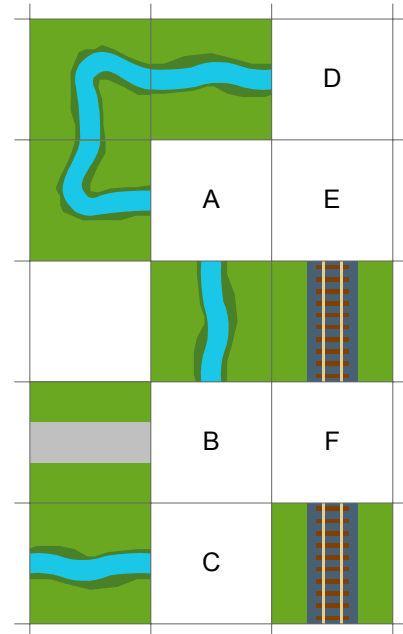


Fig. 5

Autres exemples (fig. 5) :

Les cases A et C doivent obligatoirement recevoir une rivière courbe,

- la case B, un pont,
- la case F, un passage à niveau,
- la case E, une courbe de voie ferrée (car D est obligatoirement une rivière),
- la case D, une rivière droite ou courbe.

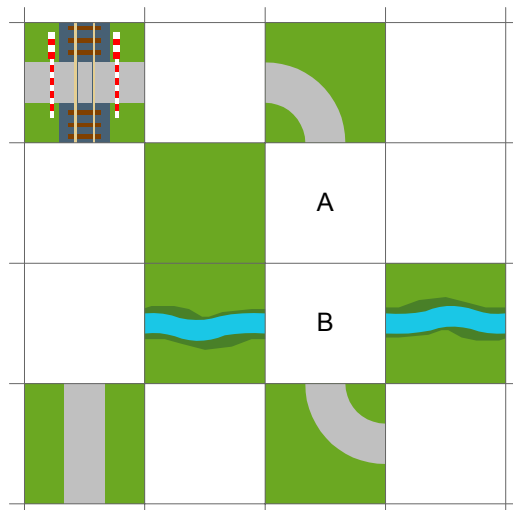


Un joueur doit donc empêcher son adversaire de poser une pièce illogiquement. Si une anomalie est découverte en cours de partie, on peut :

- revenir en arrière quand la pièce causant l'anomalie n'a pas été posée depuis longtemps et que l'on connaît la succession des coups :
- se mettre d'accord pour modifier la disposition de la pièce litigieuse ou, éventuellement, la supprimer.
- annuler la partie.

Exemple (fig. 6) : on peut d'un commun accord inverser la courbe de voie ferrée, puisque la route, après avoir traversé la rivière en B, débouche en A.

Fig. 6



Important : il n'est pas nécessaire de remplir toutes les cases d'un parcours. Elles seront éventuellement complétées en cours ou en fin de partie (Exemple fig. 7 et 16).

La logique du jeu permet donc d'anticiper la pose d'une pièce (Exemple : tous les cas de la figure 5). Il existe cependant une exception :

CUL DE SAC, BUTOIR

4. On ne peut pas anticiper un cul de sac ou un butoir.

En conséquence, une pièce ne peut pas être posée en invoquant la présence hypothétique d'un butoir ou d'un cul de sac.

Exemple (fig. 8) : on ne peut pas placer une prairie en B, en prétextant la pose future d'un cul de sac en A.

On ne peut utiliser qu'un butoir par voie ferrée.

Fig. 7

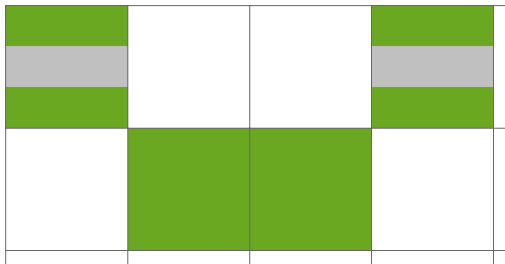
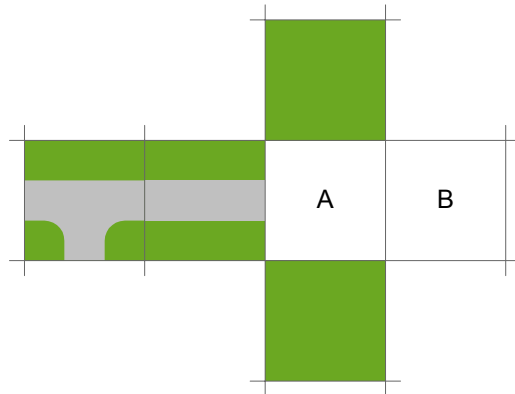


Fig. 8



BLOPAGE

5. Il est interdit de bloquer définitivement le chemin d'un joueur.

En effet, le jeu consistant à construire le chemin le plus court, ce chemin doit obligatoirement aboutir à une case d'angle. En conséquence :

- on ne peut bloquer, volontairement ou involontairement, ni de près ni de loin, l'accès à cette case d'angle;
- on ne peut fermer la route de l'adversaire (ou la sienne) que s'il reste une autre issue.

Exemple (fig. 9) : un cul de sac est possible en D, la voie restant libre en E.

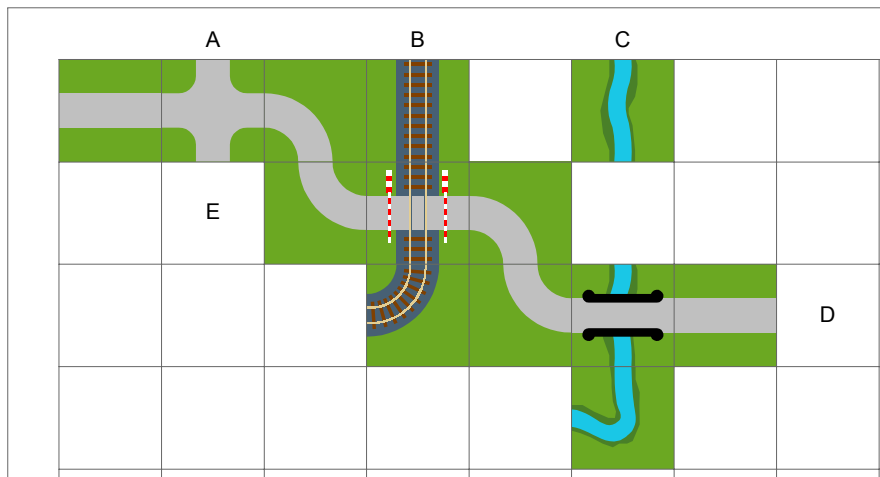


Fig. 9

Remarque : une route peut être fermée de trois façons :

- par un cul de sac,
- par une boucle de route,
- par la sortie du plateau.

SORTIE DE PLATEAU

Le plateau de jeu représente une vue aérienne d'une portion de paysage. Il est donc normal que sortent, sur les côtés du plateau, les rivières, les voies ferrées et certaines portions de route. Exemple (fig. 9) : A, B et C.

Il en résulte que :

- les rivières se terminent par la sortie du plateau à chacune de leurs extrémités ;
- les voies ferrées se terminent, soit par la sortie du plateau, soit par un butoir (un seul par voie ferrée).

RIVIÈRES ET VOIES FERRÉES

6. Il ne peut y avoir plus de deux rivières ni plus de deux voies ferrées par jeu.

Exemple de fin de partie (fig. 16).

Remarque : les rivières et les voies ferrées ne peuvent pas se croiser.

DÉFAUSSE

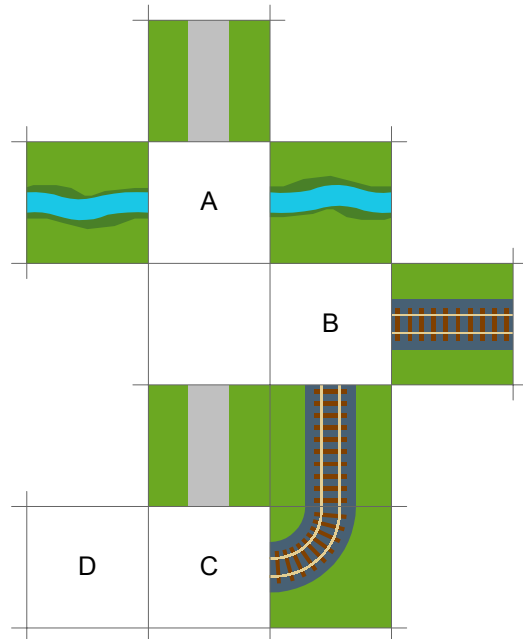
7. On peut défausser des rivières, voies ferrées, ponts et passages à niveau, et ces pièces là seulement.

- en complétant une case vide avec la seule pièce qui puisse l'occuper. Dans ce cas, on annonce « Je complète »,*
- en écartant du jeu. les pièces qui de toute évidence, ne peuvent plus être utilisées. Dans ce cas, on annonce : « Je défausse ».*

Défausser n'est pas jouer.

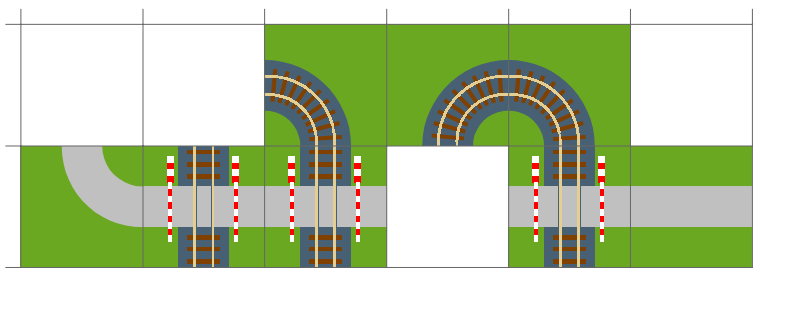
Exemple de défausse en complétant (fig. 10) : les cases A, B, C, peuvent être « complétées », A par un pont, B par une voie ferrée courbe, C par un passage à niveau. La case D ne peut être complétée car la nature de la pièce à venir est discutable (voie ferrée droite, voie ferrée courbe ou passage à niveau).

Fig 10



Exemple de défausse par écart (fig. 11) : les butoirs et les voies ferrées droites peuvent être écartés. Ils sont devenus inutilisables (voir règle 6).

Fig 11



« Défausser » n'est pas une obligation.

On peut défausser autant de fois que l'on veut, avant de jouer, en reprenant chaque fois une nouvelle pièce.

USAGE DE QUELQUES PIÈCES

PRAIRIES

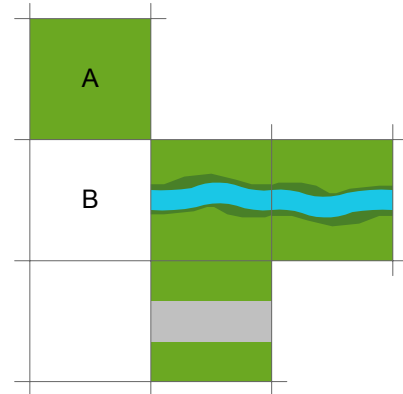
La prairie est une pièce complémentaire qui permet d'influencer le parcours d'un chemin.

Exemple (fig. 7) : à l'aide de deux prairies le joueur s'est construit un chemin en ligne droite.

Exemple (fig. 12) : la pose d'une prairie en A empêche :

- la route de traverser la rivière en B,
- la rivière de tourner en A.

Fig. 12



FORÊTS

Une route et seule une route peut entrer dans une forêt. Elle peut en principe en ressortir par tous les autres côtés de la pièce. La forêt peut donc être utilisée comme un croisement. (Exemple fig. 13).

Mais la différence avec cette dernière pièce est qu'on peut fermer une ou plusieurs issues de la forêt. Dans ce cas, elle se transforme en fonction des pièces qui l'entourent (Exemple fig. 14). En fermant toutes les issues, la forêt devient cul de sac. Dans ce cas la règle 5 doit être respectée : dans l'exemple 14, la dernière issue, case A, peut être fermée car la forêt est précédée d'un croisement.

Fig. 13

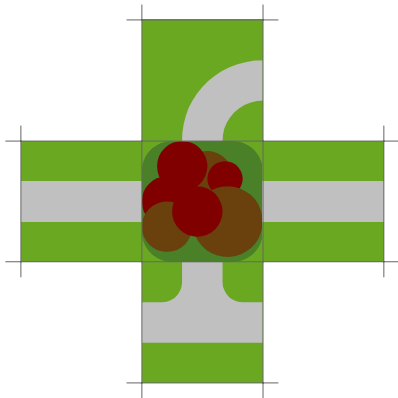
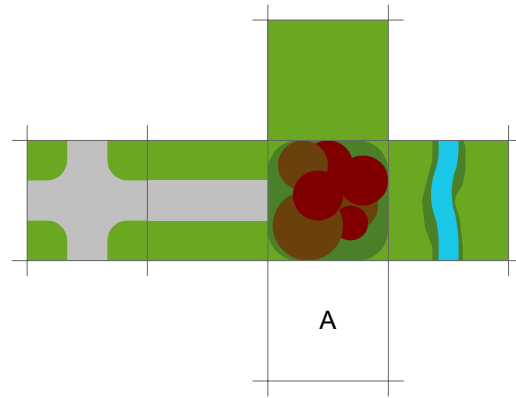


Fig. 14



MARCHE DU JEU

DÉBUT DE PARTIE

PRÉPARATION

Retourner toutes les pièces, face cachée, en dehors du plateau. Prendre chacun 6 pièces au hasard.

PREMIER COUP

Le premier joueur (désigné par le sort) place dans la case d'angle de son choix une portion de route (droite, courbe ou croisement). Il commence ainsi son chemin qui devra se terminer dans la case d'angle diagonalement opposée. Après avoir posé sa pièce, le joueur en prend une autre au pot, de telle façon qu'il en ait toujours 6 en mains.

Le deuxième joueur, à son tour, place une portion de route dans l'une des deux autres cases d'angle qui constituent le début et la fin de son chemin. Il pioche aussitôt une pièce pour en avoir 6 en mains.

Remarque : lorsqu'un joueur ne peut commencer en plaçant une portion de route dans une case d'angle - parce qu'il n'a pas de telle pièce dans son jeu - il abat son jeu, pioche 6 nouvelles pièces, puis mélange au pot les pièces abattues. Il continue éventuellement ainsi jusqu'à ce qu'il ait une portion de route en mains.

COUPS SUIVANTS

Pour les coups suivants, le joueur place une nouvelle pièce sur le plateau, puis en pioche une au pot.

Il peut jouer indifféremment sur son chemin ou sur celui de l'adversaire, selon les conditions de la règle 1, et dans les cases d'angle non utilisées.

Quand il joue sur le chemin de l'adversaire, c'est pour l'obliger à faire des détours ou pour lui mettre des obstacles.

Quand il joue sur son propre chemin, c'est pour le faire progresser ou se défendre des attaques de l'adversaire.

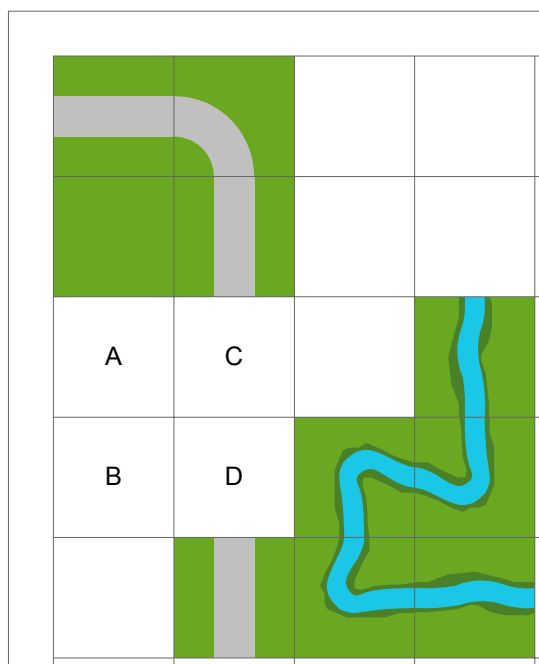
FIN DE PARTIE

(voir fig. 16 un jeu terminé)

La partie s'arrête lorsque les joueurs conviennent que le tracé des 2 chemins est définitif, même si toutes les cases des chemins ne sont pas recouvertes.

Exemple : ce n'est pas le cas du chemin de la figure 15, puisqu'il peut encore passer en A et B au lieu de C et D.

Fig. 15



Le gagnant n'est pas le premier qui a terminé son chemin, mais le joueur dont le chemin est le plus court.

DÉCOMPTE DES POINTS

En fin de partie on compte, pour chacun des deux chemins, le nombre de cases parcourues (qu'elles soient ou non recouvertes de pièces). On y ajoute un point de pénalité par « pont » et par « passage à niveau » (posés ou non).

Dans l'exemple de la fig. 16 :

- le chemin A totalise 33 cases + 7 pénalités = 40
- le chemin B totalise 29 cases + 3 pénalités = 32
- le joueur B gagne.

Remarque : il est normal que les deux chemins aient en commun un tronçon de route (au minimum une case de croisement).

Si les joueurs sont ex aequo, le gagnant (ou l'équipe gagnante, dans le cas de 4 joueurs), est celui qui totalise le moins de cases dans son parcours, abstraction faite des pénalités.

Exemple : si deux joueurs ont chacun 29 points qui se décomptent comme suit :

- 1^{er} joueur 24 cases + 5 pénalités,
- 2^{ème} joueur 26 cases + 3 pénalités,
- le premier joueur gagne.

Pour faciliter le décompte des points, on peut compléter le jeu à l'aide des pièces du pot.

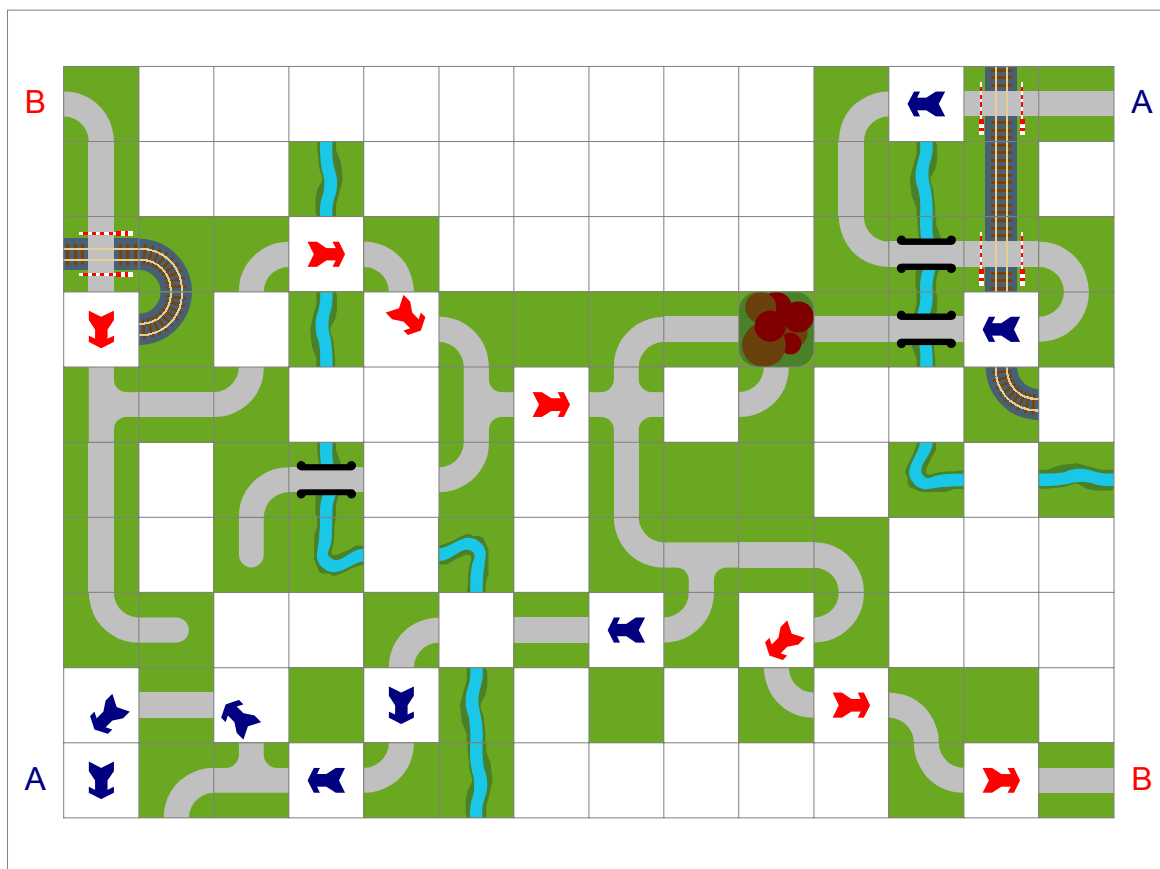


Fig. 16

JEU A QUATRE JOUEURS

Les joueurs forment deux équipes de deux (les partenaires étant placés face à face), les joueurs d'une même équipe construisant le même chemin.

Ils ne prennent chacun au départ que 5 pièces au lieu de 6. Le reste de la règle est identique.

VARIANTE SIMPLIFIÉE DU CAMINO :

« LE CAMINITO » (Marque déposée)

Le camino peut aussi se jouer sur moins de cases, dans le cadre délimité à l'intérieur du plateau.

On joue alors sans utiliser les rivières et les voies ferrées et en ne prenant que 5 pièces en mains.

Le jeu est alors plus rapide et plus simple.

