

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





# CAMPANILE

Auteurs : Hanno et Wilfried Kuhn  
Editeur : Blatz, 1996  
Pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans  
Traduction française : François Haffner

## Préparation

- Placez les cinq cartes de base (celles avec des buissons et des arbres) face visible en une rangée de telle sorte qu'il y ait la place pour construire vers le haut.
- Placez les trois cartes Finito, face visible, à gauche des cartes de base. La carte n°1 est placée en bas, la n°2 au milieu et la n°3 en haut.
- Préparez les cartes de tour. Pour deux joueurs, enlevez cinq cartes de chaque type architectural, pour trois joueurs, enlevez en trois de chaque, pour quatre joueurs, n'enlevez qu'une carte et laissez toutes les cartes lorsque cinq joueurs participent.
- Brouillez les cartes de tour qui restent bien et distribuez en trois à chaque joueur.
- Avec les cartes restantes, faites trois piles égales (en les distribuant) et placez chaque paquet face cachée sur une carte Finito. Assurez-vous que les nombres sur les cartes Finito restent visibles. Avec 3 à 5 joueurs, une ou deux cartes seront en surplus : retirez les du jeu sans les montrer.
- Retournez la première carte de chacune des trois piles.
- Chaque joueur prend les jetons d'une couleur et les pose visibles devant lui.
- Mettez de côté les cartes drapeaux, face visible. Elles ne seront utilisées qu'à la fin du jeu pour marquer les points.
- Le joueur le plus âgé commence.

## Idée et But du Jeu

En posant intelligemment vos cartes, vous créez une tour étage par étage, ou ralentissez les constructions les plus élevées. Pendant cette construction, vous pariez sur la tour qui sera la plus haute à la fin de la partie. Celui qui marque le plus de points de pouvoir gagne la partie.

## Le Jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. A votre tour, vous exécutez les trois actions suivantes :

1. Vous placez une de vos cartes de tour sur l'une des tours déjà sur la table, et de type correspondant. Selon la hauteur dont vous voulez augmenter la tour, vous pouvez jouer votre carte pour ajouter un étage, deux étages ou trois étages, selon le chevauchement de la carte en suivant les marques. Voir l'illustration à la page 6 des règles allemandes.
2. Si vous le souhaitez, vous pouvez maintenant faire un pari sur une tour, ce qui est facultatif. Pour parier, vous utilisez vos jetons. Ils sont alors placés sous la carte de base de la tour sur laquelle vous voulez parier car vous pensez que ce sera la plus haute à la fin de la partie. Pour parier, vous devez respecter les règles suivantes :
  - Vous ne pouvez parier que sur une tour dont le style est actuellement visible sur l'une des trois piles de pioche ;
  - Vous ne pouvez parier qu'un jeton, de valeur 1, 2 ou 3 ;
  - Votre pari doit être égal ou supérieur au nombre d'étages que vous avez construit à ce tour, par exemple un jeton de valeur 2 ou 3 si vous venez d'ajouter deux étages.NB : les jetons de pari sont ordonnés sous les tours de telle sorte que l'ordre puisse être déterminé plus tard. Si vous faites un nouveau pari sur une tour où vous avez déjà placé un jeton, placez le nouveau pari à côté du pari déjà en place pour conserver votre position.
3. Vous tirez une carte, pour avoir à nouveau trois cartes en main. Vous devez prendre cette carte dans la pioche dont le numéro correspond au nombre d'étages que vous venez de jouer. Par exemple, si vous avez ajouté un étage, vous devez prendre la carte du dessus du paquet n°1. Enfin, et pour finir votre tour, retournez la carte suivante de la pile où vous avez pris la carte du dessus.

## Fin de la partie

Dès que la dernière carte de tour d'une pile a été tirée, le jeu se termine. Sur le sommet de la tour la plus haute, placez le drapeau avec la valeur 8/4. Sur la deuxième tour, placez le drapeau 6/3, et ainsi de suite jusqu'à la quatrième carte. Aucun drapeau n'est placé sur la tour la plus petite. En cas d'égalité entre deux tours ou plus, c'est la tour la plus proche des pioches (la plus à gauche) qui remporte le drapeau de plus haute estime.

Marquez maintenant les scores en commençant par la tour de plus faible valeur. Celui qui a parié le plus sur la tour marque la plus forte des deux valeurs du drapeau. La seconde valeur est attribuée au joueur ayant le deuxième plus important pari.

Si deux ou plusieurs joueurs sont ex aequo, c'est le joueur dont le pari a été fait le plus tôt (le plus haut placé sous la tour) qui remporte le départage. Tous les autres joueurs qui ne sont ni premiers ni seconds ne reçoivent rien.

Toutes les tours sont marquées de la même façon.

Finalement, calculez votre nombre total de points. Le joueur avec le total le plus haut est le vainqueur.

## Variante Officielle

Au lieu de n'autoriser les paris que sur une tour apparaissant sur les pioches, vous pouvez jouer la variante qui autorise les paris sur une tour que vous venez d'agrandir.