

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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.

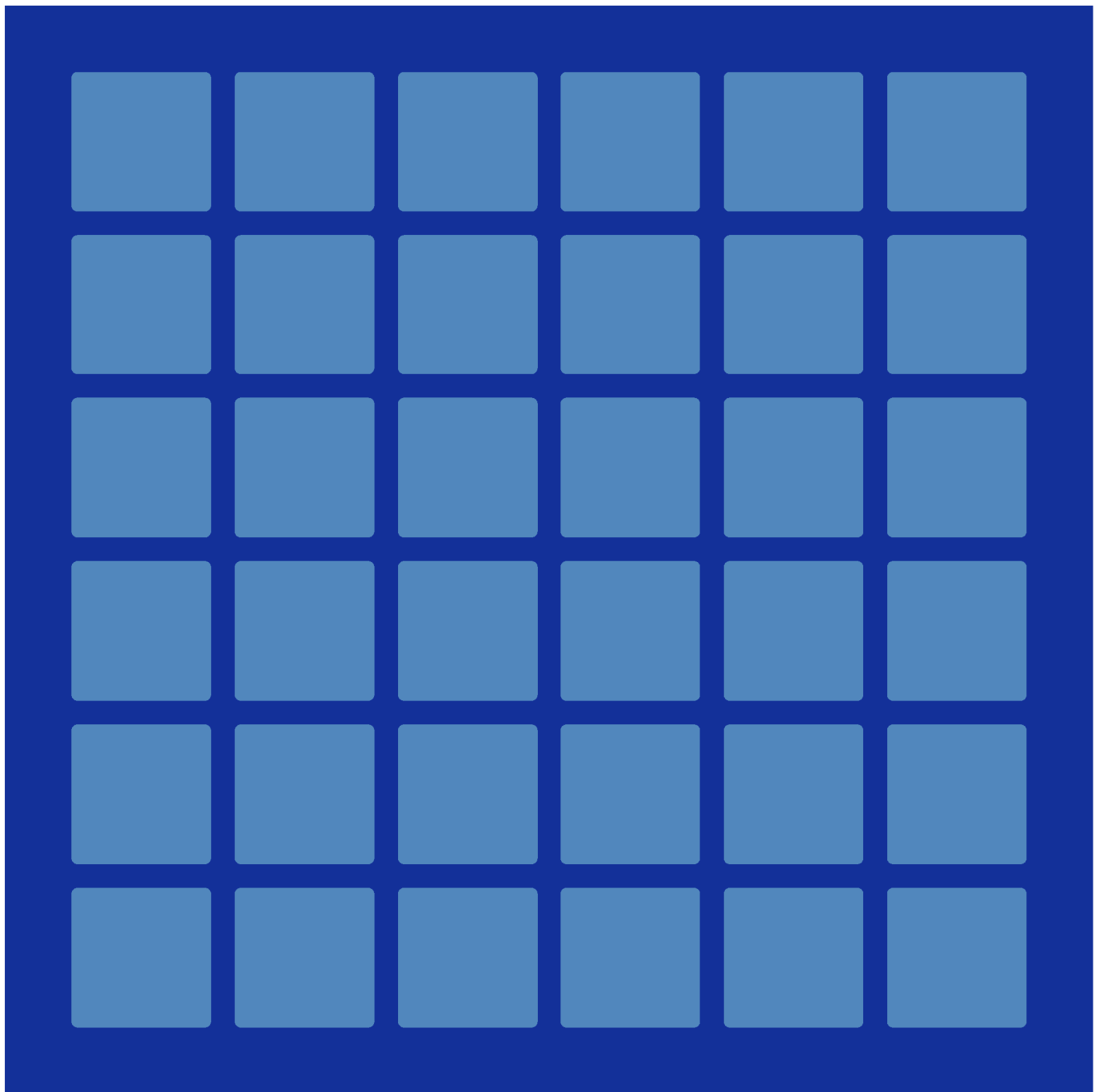
DÉROULEMENT DU JEU :

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.

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	★	★	★	

