

CAMINOS

Règle du jeu

Nombre de joueurs : 2 ou 4
Âge : à partir de 10 ans
Durée : 15 à 25 minutes

BUT DU JEU

Caminos est un jeu de stratégie tridimensionnel pour 2 ou 4 joueurs. Le but est d'être le premier à relier de manière ininterrompue deux côtés opposés du plateau avec des pièces de sa couleur. Le nombre de côtés, qui peuvent être connectés, ainsi que l'apparence des côtés (connexion au bord par le côté ou par l'angle) varient selon le plateau choisi.

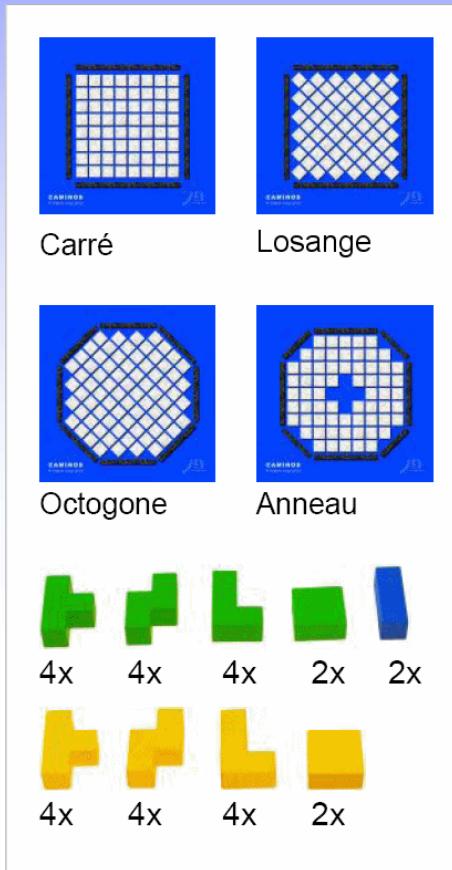
MATÉRIEL

2 plateaux de jeu imprimés recto verso avec 4 faces
28 pièces en 2 couleurs et 4 formes différentes
2 pièces neutres de couleur bleue (pour la variante)

JEU DE BASE

Préparation

À deux joueurs, chacun prend les pièces d'une couleur. À quatre joueurs, deux joueurs vis à vis forment une équipe. Dans chaque équipe, les partenaires se répartissent également, en nombre et en forme, les pièces de leur couleur. Les joueurs choisissent une face d'un plateau et posent ce dernier au milieu de la table. Il est recommandé de commencer avec le carré.



Déroulement

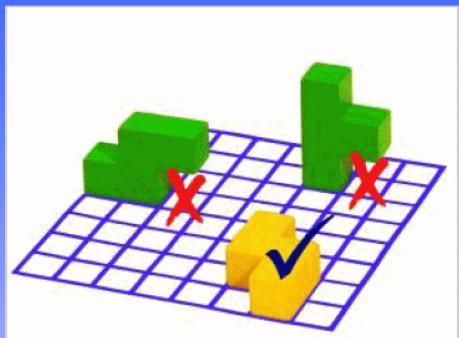
Les joueurs posent à tour de rôle une pièce de leur propre couleur sur le plateau. Les règles suivantes s'appliquent :

- Aucun vide n'est accepté sous une pièce posée. (voir ill.4).
- Une pièce peut être placée de manière isolée ou en contact avec une autre, même de couleur adverse ; elle peut recouvrir d'autres pièces pourvu qu'elle ait au moins une surface en contact avec le plateau. La hauteur maximum de construction est donc de 3 cubes (voir ill.3).

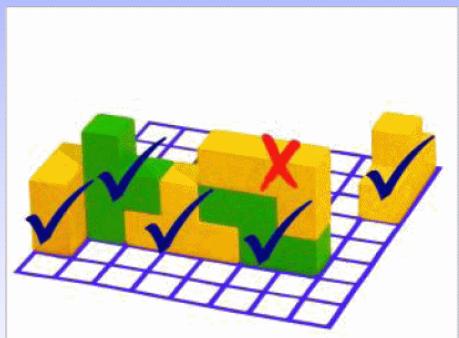
Les joueurs tentent de relier de manière ininterrompue deux côtés opposés – quels qu'ils soient – du plateau, c'est-à-dire d'établir une suite de pièces de même couleur si on les regarde d'en haut. Une case d'angle appartient autant à l'un ou l'autre côté du plateau.

Une connexion est valable si :

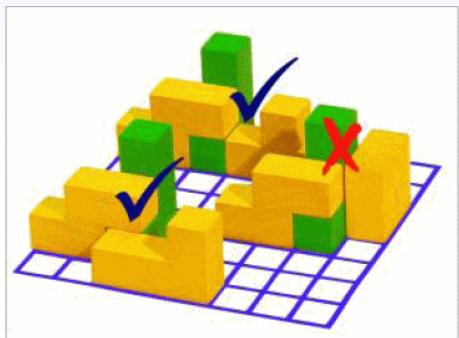
- les pièces voisines sont en connexion par des arêtes horizontales. Un lien par un angle ou une arête verticale n'est pas valable (voir ill.4) :
- les pièces d'une même couleur se touchent non seulement vues du haut, mais aussi verticalement ; sur l'illustration 5, Vert n'a pas encore gagné : un lien continu, observable d'en haut, existe bien mais il y a une rupture verticale à l'endroit de la croix ;
- la connexion au bord du plateau (au départ comme à l'arrivée) est observable d'en haut : elle n'est pas obligée de toucher la surface du plateau ; sur l'illustration 6, Jaune réalise une connexion valable et gagne (un lien n'est pas visible, voyez la flèche).



III. 2



III. 3



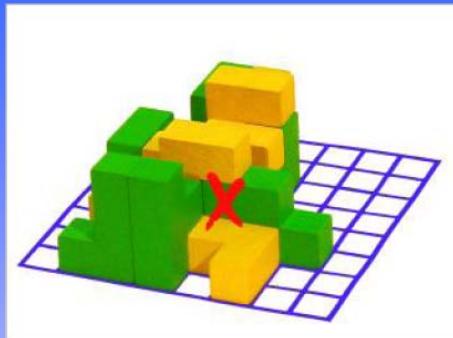
III. 4

Fin de jeu

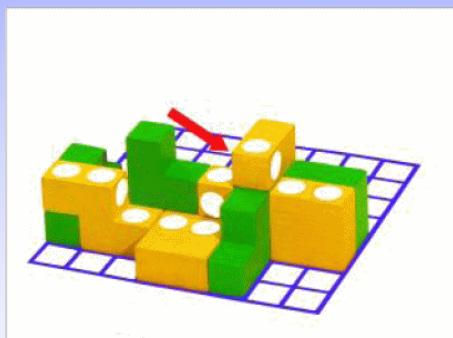
Un joueur ou une équipe gagnent dès qu'ils parviennent à relier de manière ininterrompue deux côtés opposés – quels qu'ils soient – du plateau choisi.

Si aucun joueur ne parvient à relier deux côtés opposés du plateau et qu'il n'est plus possible de poser une pièce, la partie est nulle.

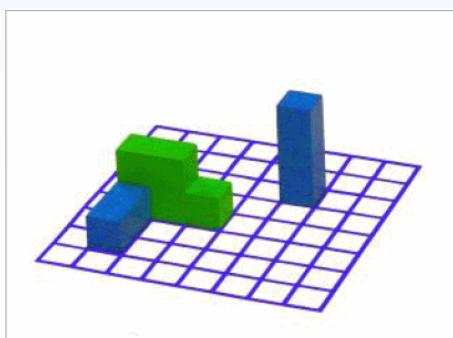
Quand un joueur ne peut plus poser de pièce, il quitte définitivement la partie, même si plus tard il aurait encore pu poser l'une ou l'autre pièce. Les autres joueurs continuent de jouer jusqu'au moment où eux-mêmes ne peuvent plus poser. Il est obligatoire de poser une pièce quand c'est possible.



III. 5



III. 6



III. 7

VARIANTES

Pièces neutres

Chaque joueur ou équipe reçoivent en plus de leurs pièces une pièce neutre de couleur bleue. En début de partie, ces pièces neutres sont posées n'importe où sur le plateau. La partie commence ensuite en suivant les règles habituelles. Les pièces neutres représentent des obstacles. Posées horizontalement, elles peuvent d'être recouvertes comme toutes les autres pièces.

Comptage

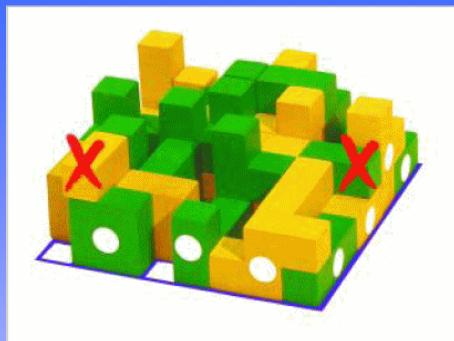
Si plusieurs parties sont jouées consécutivement, on peut calculer des scores. À la fin d'une partie, le perdant ne gagne rien ; le gagnant reçoit des points selon les règles suivantes :

- Si un joueur a relié deux côtés opposés, il reçoit autant de points que de surfaces égales à une case du plateau faisant partie de la connexion la plus courte entre les deux bords. Une grande surface compte donc pour autant d'unités qu'elle représente.

Sur l'illustration 6, Jaune établit une connexion valant 13 points.

- Si la partie finit sans la réalisation d'une connexion complète, le vainqueur est le joueur qui possède le moins de pièces en contact direct avec les bords du plateau. En cas d'égalité, il n'y a pas de vainqueur. Les points gagnés par le vainqueur correspondent au nombre de pièces de l'adversaire (pas au nombre de surfaces), qui sont en contact direct avec les bords du plateau.

L'illustration 8 montre une situation de fin de jeu où, sur le côté visible du plateau, Vert totalise 4 pièces touchant les bords du plateau et Jaune 3 pièces. La pièce verte et la pièce jaune marquées d'une croix ne sont pas comptabilisées car ces pièces ne sont pas en contact direct avec le plateau.



III. 8

Plateaux octogonaux

Dans le cas de l'utilisation d'un plateau octogonal (octogone ou anneau), la connexion est dès lors possible vers un côté voisin au côté directement opposé. (ill. 9, connexion A-C).

Si une telle connexion est établie, le vainqueur marque les points normalement. Mais dans le cas d'une connexion de deux côtés directement opposés (ill. 9, connexion A-B), le score du vainqueur est doublé.



III. 9