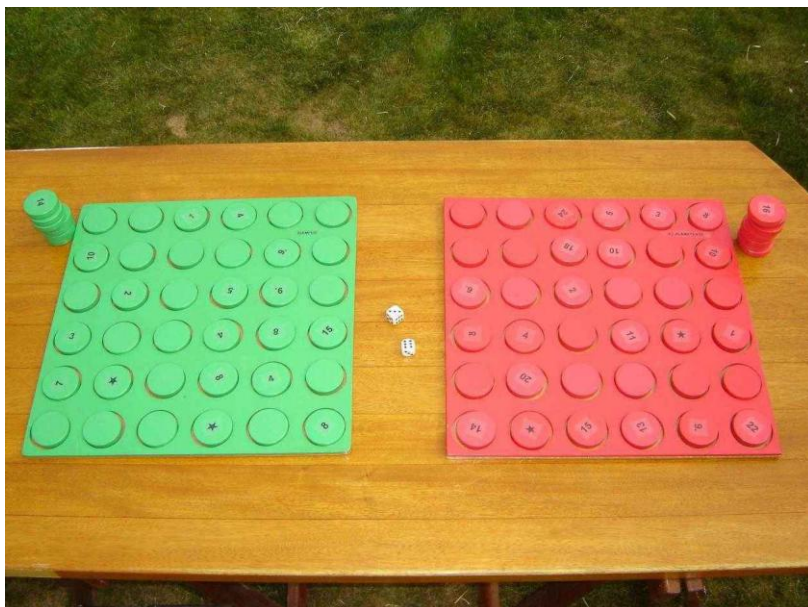


# CAMPUS

Invention récente — 2 joueurs

*Un jeu de hasard et de stratégie*



**Âge**

*À partir de 10 ans*

**Durée**

*18 min 46 s*

**But du jeu**

*Retourner tous les pions de son plateau.*

## Matériel

*2 plateaux de jeu (2 couleurs) – 2 dés – 2 jeux de 44 pions (2 couleurs), composés de : 2 pions de « 10 » à « 18 », « 20 », « 22 », « 24 » · 3 pions « étoile », « 1 », « 2 », « 3 », « 5 », « 6 », « 7 », « 9 » · 4 pions « 8 ».*

## Mise en place

*Chaque joueur remplit un plateau avec les pions qu'il tire au hasard, face visible, puis les joueurs échangent leur plateau.*

## Déroulement

*On lance le dé pour l'adversaire. Celui-ci peut retourner une combinaison de ses pions d'une valeur égale ou inférieure à la valeur des dés · par exemple, si les dés valent 9 points, le joueur peut retourner un 9, ou un 4 et un 5, ou un 7, etc.*

*Un double aux dés multiplie par 2 leur valeur :  
par exemple un double 3 vaut 12 points.*

*Si aucun pion ne peut être retourné, le joueur passe son tour.*

*(Suite au verso)*

**Bonus** : Quand après des retournements de pions il ne reste plus qu'un pion avec un nombre (hors étoile) sur une ligne, ce pion est retourné, ainsi que les pions étoiles sur cette ligne. Les pions étoiles sont ainsi des sortes de bonus.

Chaque nouveau retournement peut en engendrer de nouveaux dans la foulée, si cela amène à isoler d'autres pions sur leur ligne : les réactions en chaînes (« Big-bangs ») peuvent être radicales !

Les deux grandes diagonales centrales sont considérées comme des lignes, mais pas les autres diagonales.

**Pénalité** : Si un joueur oublie de retourner un de ses pions, on lui remet un pion face visible (il est interdit de soulever les pions pour voir leur valeur avant de choisir).



## Fin de partie

La manche s'achève quand un des joueurs a retourné tous ses pions.

On compte alors les pions restants : chaque pion vaut son nombre de points, l'étoile vaut 25 points.

Le gagnant est celui qui a le moins de points au bout des 2 manches.