

picco Camillo

Invitant jeu en petit format pour
2 joueurs ou plus à partir de 4 ans.



Type de jeu : Jeu en petit format
Nombre de joueurs : 2 joueurs ou plus à partir de 4 ans
Contenu : 1 plan du jeu,
12 amis en six couleurs différentes,
1 toupie,
règle du jeu
Auteur : Reiner Knizia
Illustration : Aleš Vrtal

3 0 8 9 Picco Camillo

L'histoire du jeu

Le petit Camillo et ses amis sont des personnes très sociables. Leur occupation préférée est de rendre visite à leurs amis pour jouer avec eux. Mais ils ne viennent jamais sans y invitation. Essayez d'inviter autant d'amis que possible pour les rassembler autour de vous.

Préparation

Au début, placez la partie inférieure de la boîte au milieu de la table, de manière à ce que tout le monde puisse l'atteindre sans difficulté. Elle représente l'appartement de Camillo et de ses amis. Placez les 12 pions dans l'appartement.

Assemblez la toupie en mettant d'abord l'élastique sur la tige de bois de sorte que la partie inférieure arrondie de la tige dépasse d'environ 1,5 cm. Ensuite, introduisez par en bas la tige de bois dans le centre de la rondelle.

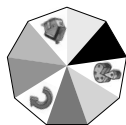


But du jeu

Les joueurs essaient d'inviter autant d'enfants que possible et de rassembler les pions correspondants autour d'eux.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour fait tourner la toupie.



Si la toupie s'arrête sur un **côté de couleur**, le joueur prend un **pion** de la même couleur. Il doit choisir un pion qui se trouve dans l'appartement. S'il n'y en a plus, il peut piocher un pion de cette couleur chez un autre joueur.

Si le joueur en train de jouer possède déjà les deux pions de cette couleur, il ne se passe rien.



Si la toupie indique le côté de la **maison**, le joueur choisit n'importe quel pion dans l'appartement et le place devant lui sur la table.



Si la toupie indique le côté du **gâteau**, celui-ci attire Camillo et les autres. Le joueur qui vient de faire tourner la toupie reçoit un **pion de chaque joueur** et les place devant lui sur la table. Le joueur qui n'a pas encore de pion, n'est pas tenu d'en donner.



Si la toupie s'arrête sur le côté de la **fleche**, les enfants préfèrent poursuivre leur chemin. Chaque joueur donne **tous ses pions** à son voisin de gauche. Les pions se déplacent donc simultanément en cercle. Le joueur qui n'a pas encore de pion, ne doit naturellement pas en donner.

C'est ensuite le tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus de pion à prendre dans l'appartement. Le joueur qui a obtenu le plus de pions gagne la partie.

S'il y a égalité, on continue à jouer jusqu'à ce qu'il y ait clairement un vainqueur. Il est possible que ce soit un joueur autre que l'un de ceux qui étaient auparavant ex aequo. Si dans cette phase de la partie, la toupie indique la maison, le joueur ne reçoit pas de pion, et c'est le tour du joueur suivant.

Amusez-vous bien avec Camillo et ses amis !