

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



CAMPER tour



De 2 à 4 joueurs

BUT DU JEU

Effectuer le voyage «le plus long», en ayant consommé tous les “Jetons Camping-car” à sa disposition et en étant revenus au point de départ.

ACCESSOIRES

100 “Jetons Camping-car” en bois

72 Plaques “Parcours” carrées en carton prédécoupé, dont 12 spéciales

4 Marque-place ronds en carton prédécoupé

4 Camping-cars en bois, de différentes couleurs

2 Dés

PRÉPARATION DU JEU

- Détachez les 72 **plaques parcours** et les 4 **marque-place**
- Lancez un **dé** pour savoir qui jouera en premier, les autres joueurs suivront dans le sens des aiguilles d’une montre.
- Le premier joueur choisit sa couleur et prend le **camping-car** correspondant. Les autres joueurs font de même l’un après l’autre

- Donnez à chaque joueur le marque-place de la même couleur que son camping-car et **25 jetons camping-cars**.
- Placez les camping-cars des joueurs sur le côté de la table, alignés pour le «départ»
- Mélangez soigneusement les 72 plaques, en les gardant couvertes sur la table, ensuite, empilez-les et placez la pile à portée de la main (si la pile est trop haute et instable, vous pouvez la diviser en deux ou plusieurs piles de dimensions plus réduites)
- Prenez les dés et donnez-les au premier joueur, qui commencera le jeu.

COMMENT ON JOUE?

Tous les joueurs suivent le même parcours. Le jeu comprend deux étapes, un voyage d'«aller» et un voyage de «retour». La longueur du voyage d'aller dépend de chaque joueur et de la stratégie que chacun a décidé d'adopter pour gagner, mais dans tous les cas, il ne faut pas dépasser les **72 plaques parcours**. Chaque joueur est libre, lors de n'importe quel tour, d'interrompre son voyage d'«aller» pour commencer celui de «retour», et son choix ne doit pas nécessairement influencer celui des autres. Chaque joueur est libre de poursuivre son voyage d'«aller» indépendamment des décisions prises par les autres.

Le tour de chaque joueur se déroule de la manière suivante :

1. Le joueur annonce le nombre de **plaques parcours** sur lesquelles il entend bouger son **camping-car** (d'un minimum de 1 à un maximum de 10), puis lance les **dés**.
2. Si le score est égal ou inférieur à celui annoncé par le joueur, son tour prend fin sans aucun mouvement.
3. Si le score obtenu avec les **dés** est supérieur à celui annoncé, le joueur doit bouger son **camping-car** le long du parcours, du même nombre de **plaques** que celui annoncé (attention: le mouvement est toujours égal à celui annoncé par le joueur et non pas au score obtenu avec les **dés**).
4. Pour pouvoir terminer le mouvement, le joueur doit piocher le

nombre nécessaire de **plaques** de la pile, et les placer sur la table en suivant la trace de la route imprimée sur chaque **plaque** et ensuite bouger son **camping-car**. Le premier qui bouge devra forcément placer le nombre de plaques annoncées pour son mouvement, les autres agiront en fonction de la position de leur **camping-car** et des plaques déjà placées. La première **plaque** mise sur la plaque est appelée "**plaque de départ**".

5. Au terme du mouvement, le joueur doit se défaire d'un nombre de **jetons camping-car** égal à la différence entre le score obtenu et celui annoncé. Par exemple: j'annonce vouloir bouger de 6 **plaques** et j'obtiens 10 avec les **dés**. Je bougerai mon **camping-car** de 6 plaques et je devrais me défaire de 4 **jetons camping-car** ($10-6=4$).

6. Si la **plaque** d'arrivée est l'une des plaques spéciales (décrites ci-dessous), le joueur effectue l'action qui y est décrite. Dans le cas contraire, le tour passe au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

LIMITATIONS AU MOUVEMENT

Au cours du jeu, le mouvement des **camping-cars** est limité par une seule règle: il ne peut jamais y avoir plus d'un camping-car sur la même **plaque**, indépendamment de la direction vers laquelle il voyage (c'est-à-dire s'il est entrain de faire le voyage d'"aller" ou celui de "retour"). Le mouvement annoncé par le joueur pendant son tour ne doit jamais le porter à enfreindre cette règle.

LE VOYAGE DE RETOUR

Lorsqu'un joueur estime qu'il est l'heure d'entreprendre son voyage de "retour", il doit l'annoncer au début de son tour, et placer son **marque-place** sur la **plaque** occupée par son **camping-car**. Le marque-place servira à indiquer le point du parcours atteint et, par la suite, déterminera ainsi le joueur gagnant.

Le **camping-car** doit être tourné dans la direction contraire à celle de marche et, à partir de ce moment, ira vers la **plaque de départ** (la première que vous avez placée sur la table).



Lorsqu'un joueur annonce vouloir commencer le voyage de retour, il ne pourra plus changer d'avis, et donc, à partir de ce moment son **camping-car** voyagera exclusivement vers la **plaque de départ**.

Les règles de mouvement du voyage de "retour" sont exactement les mêmes que celles expliquées pour le voyage d'"aller".

REVENIR À LA MAISON

Le jeu a pour but ultime celui de revenir à la **plaque de départ**, c'est-à-dire la première qui a été placée au début du jeu, en s'étant défait de tous ses **jetons camping-car** et en ayant accompli le voyage le plus "long". Puisque le mouvement des **camping-cars** dépend toujours des annonces faites par les joueurs, chacun devra calculer comment il pense revenir à la **plaque de départ** avec un mouvement précis. Si la plaque de départ est une plaque spéciale, elle ne sera pas considérée comme telle.

Il n'est pas permis d'annoncer un mouvement qui conduirait à dépasser la **plaque de départ**.

Une fois arrivé sur la **plaque de départ**, le **camping-car** du joueur est immédiatement enlevé du jeu et cette **plaque** devient ainsi accessible pour un autre **camping-car**.

LES JETONS CAMPING-CAR

Les **jetons camping-car** sont une sorte de "carburant" qui est utilisé pendant le voyage. Il ne s'agit pourtant pas de carburant classique, mais de quelque chose de très particulier. Les **jetons camping-cars** représentent de manière abstraite, ce que chacun d'entre nous attend de son voyage, mais qui ne peut pas être quantifié avec exactitude. Un voyage est fait de nombreux éléments, de nombreuses expériences, et "gagner" ne signifie pas uniquement faire le voyage le plus "long", mais cela signifie aussi réussir à revenir à temps à la maison. Le voyage "parfait" est celui qui se

termine en arrivant à la **plaque de départ** en ayant “consommé” exactement tous ses **jetons camping-car**. Si cela se produit, alors la “longueur” du voyage aura également été idéale. Mais que se passe-t-il si en revanche, nous n’y parvenons pas.

Jetons restants

Si au terme de notre voyage, après avoir atteint la **plaque de départ**, il nous reste un ou plusieurs **jetons camping-car**, cela veut dire que nous avons laissé quelque-chose derrière nous, que nous ne sommes pas tout à fait satisfaits de notre voyage. Pour chaque **jeton camping-car** restant, nous devons donc reculer notre marque-place (que nous avons précédemment placé sur la dernière **plaque** atteinte par notre **camping-car**) d'une **plaque**.

Finir les jetons

Si pendant notre voyage, nous avons en revanche consommé tous les **jetons camping-car** avant d’arriver à la **plaque de départ**, cela signifie alors que nous aurions du rentrer avant. À partir du moment où les **jetons camping-car** se terminent, le mouvement continue comme d’habitude, mais pour chaque **jeton camping** que nous aurions du “consommer”, nous devons en revanche reculer notre **marque-place** d'une **plaque**.

FIN DU JEU ET PROCLAMATION DU VAINQUEUR

Le jeu se termine lorsqu’un joueur atteint la **plaque de départ** et son **marque-place** est également celui le plus en avance sur le parcours (naturellement après avoir appliqué les éventuelles modifications prévues par le règlement à la fin de son dernier tour, c’est-à-dire après avoir déplacé le marque-place).

Si cela se produit, le jeu se termine et le joueur en question est proclamé vainqueur.

Par conséquent, s’il reste un seul joueur en voyage, cela signifie qu’il est le vainqueur potentiel (autrement le jeu se serait déjà terminé). Pour gagner, pourtant, lui aussi doit d’abord arriver à la

plaque de départ, mais il doit se soumettre à une autre règle spéciale. Pour achever son voyage, il pourra employer le nombre de tours qu'il désire, mais si, pendant son tour il obtient avec les **dés** un score égal ou inférieur à celui annoncé (et donc rester immobile), il sera immédiatement éliminé du jeu. Le vainqueur deviendrait alors celui qui, jusqu'à ce moment était en deuxième position.

Si deux joueurs ont le même nombre de points, c'est celui qui est rentré en dernier qui gagne.

LES PLAQUES SPÉCIALES

Le long du parcours, on peut aboutir sur une **plaque spéciale**, identifiable par rapport aux autres grâce à la présence d'un symbole et d'un numéro. Le joueur qui aboutit sur une de ces **plaques** doit suivre les règles suivantes:



Conforts inattendus

Un camping que vous aviez mal jugé vous offre des confort inattendus, toilettes propres, très bon supermarché et des paysages de rêve.

Au prochain tour, restez immobiles pour profiter de la tranquillité de cet endroit relaxant. Vous pouvez récupérer ou vous défaire de 3 **jetons camping-car**.



Imprévu mécanique

Vous découvrez que vos bonbonnes de gaz sont épuisées, il est tard et le seul restaurant, par ailleurs très cher, se trouve à 50 km. Tandis que vous conduisez vers le restaurant, vous pensez également à la nuit sans chauffage qui vous attend.

Si vous faites votre voyage d'aller, restez immobiles pendant un tour et perdez un nombre de **jetons camping-car** égal au nombre de points que vous obtiendrez en lançant un dé. Au voyage de retour, considérez cette **plaque** comme une plaque normale.



La fête du village

Vous décidez de vous arrêter à la fête du village pour acheter quelques produits locaux.

Lancez un **dé**; si vous obtenez 4, 5 ou 6 vous gagnez le même nombre de **jetons camping-car** que le score obtenu, autrement restez immobile au prochain tour.



Parking interdit

Vous arrivez à l'endroit où vous pensiez qu'il y avait une aire de services, et en revanche il n'est plus possible de s'y garer. Heureusement vous vous rappelez d'en avoir vue une avant.

Lancez un **dé** et reculez du même nombre de **plaques** que le score obtenu. Si la **plaque** d'arrivée est occupée par un autre **camping-car**, relancez le **dé**. Si la **plaque** d'arrivée est une plaque spéciale, ignorez son contenu et considérez-la comme une plaque **normale**. En aucun cas vous ne pouvez dépasser la plaque de départ; s'il n'y a aucun coup possible, vous perdez 3 **jetons camping-car**.

REMARQUE: il peut arriver qu'il n'y ait pas assez de **jetons** à prendre. Dans ce cas, prenez ceux que vous pouvez. Le total des jetons constitue une limite qui ne doit pas être dépassée. Si un joueur finit ses **jetons camping-car** avant d'entreprendre son voyage de "retour", il sera éliminé du jeu.