

908,

CAMP





CAMP

Un jeu aventureux dans la jungle pour 2 à 4 joueurs dès 8 ans.

Auteur: Heinz Meister

Graphisme: Fruet+Ogi, Zurich

Matériel:

- 1 plan de jeu
- 12 pions (4x3 d'une couleur)
- 16 cartes
- 1 règle de jeu

Principe du jeu

Deux, trois ou quatre équipes d'explorateurs ont été chargées du même ordre de mission. La victoire revient à l'équipe qui sera la première à le remplir.

Préparatifs

Avant le début de la première partie, dégager délicatement les 16 cartes des planches préperforées.

Mélanger soigneusement les cartes et les déposer, face illustrée vers le haut, aux endroits indiqués sur le plan de jeu. La situation de départ change ainsi lors de chaque partie.

Chaque joueur choisit une couleur. Il place ses trois pions sur le CAMP de même couleur constituant le point de départ de son expédition.

Règle de jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune des joueurs place l'un de ses pions sur la première carte à gauche de son CAMP. Les chiffres indiqués aux quatre coins de la carte indiquent au voisin

de gauche le nombre de cases qu'il pourra parcourir avec l'un de ses pions, etc. Le déplacement est obligatoire.

On ne peut déplacer qu'un seul pion à la fois.

Lorsqu'un joueur échoue avec son pion sur une carte de couleur de bordure identique, il peut immédiatement avancer ce pion ou un autre – sans aucune obligation toutefois – du nombre de cases indiqué par les points.

Sur une case ne peut se trouver qu'un seul pion.

Si un joueur aboutit sur une carte occupée par un autre pion, ce dernier doit retourner à son camp de départ pour recommencer la partie. Il est conseillé de ne pas renvoyer les membres de sa propre équipe au camp de départ.

Aucun pion ne peut être éjecté du camp de départ. Si l'occupation de cette case devait empêcher un joueur d'avancer, ce serait au tour du suivant de jouer.

A chaque tour, les joueurs sont libres de choisir le pion qu'ils désirent déplacer. Aussi est-il possible que leurs trois pions se trouvent en déplacement.

Dès qu'un pion rejoint son camp de départ en fin de parcours, le joueur a accompli sa mission. A présent, il doit attendre, près de l'avion de même couleur, ses coéquipiers. **Inutile** d'avoir un nombre exact de points pour parvenir au but.

Le joueur suivant avance ensuite d'une case le pion de son choix, puisqu'il ne peut plus se baser sur la carte de son voisin de droite.

Fin du jeu

Dès que tous les membres d'une équipe d'explorateurs ont atteint leur avion, ils ont accompli leur mission et peuvent rentrer chez eux. Ils ont gagné la partie.

Variante pour quatre joueurs

Même règle de jeu à une exception près:

Les couleurs des cartes indiquent les pions à jouer.

Exemple: lorsqu'un pion rouge aboutit sur une carte à bordure jaune, c'est au tour du groupe ayant choisi la couleur jaune de jouer, etc.



CAMP

Ein abenteuerliches Urwaldspiel für 2–4 Spieler ab 8 Jahren.

Autor: Heinz Meister

Grafik: Fruet+Ogi, Zürich

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 12 Spielfiguren (4x3 einer Farbe)
- 16 Karten
- 1 Spielanleitung

Ziel des Spieles:

Zwei, drei oder vier Expeditionsgruppen haben den gleichen Forschungsauftrag erhalten. Sieger ist die Gruppe, die ihn zuerst erfüllt.

Spielvorbereitung:

Vor dem ersten Spiel werden die 16 Karten vorsichtig aus der Stanztafel herausgebrochen.

Sie werden gut gemischt und mit der Bildseite nach oben auf die markierten Stellen auf dem Spielplan gelegt. Dies ergibt für jedes Spiel eine neue Spielsituation.

Jeder Spieler wählt eine Farbe. Er stellt seine drei Spielfiguren auf das gleichfarbige CAMP, den Ausgangspunkt seiner Abenteuerreise.

Spielregel:

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der kleinste Spieler stellt eine seiner Spielfiguren auf die erste Karte links neben seinem CAMP. Die Zahl dieser Karte zeigt dem Nachbarn zur linken an, um wieviele Felder er mit einer

seiner Spielfiguren ziehen muss usw. Es besteht Zugzwang. (Die Campfelder werden nicht mitgezählt.) Bei jedem Zug darf nur eine Figur bewegt werden.

Kommt ein Spieler mit seiner Figur auf eine Karte mit gleichfarbigem Rand, so kann er sofort mit dieser oder einer seiner anderen Figuren um die angegebene Anzahl Felder weiterziehen. Er muss aber nicht, wenn er dies nicht wünscht. (Aus taktischen Gründen kann es von Vorteil sein, von der weiteren Zugmöglichkeit keinen Gebrauch zu machen.)

Auf einer Karte darf nur eine Spielfigur stehen.

Erreicht ein Spieler eine Karte, auf der bereits eine Spielfigur steht, so muss die eingeholte Spielfigur ins Camp zurückkehren und erneut starten.

Wer klug ist, schickt nach Möglichkeit keine eigenen Expeditionsteilnehmer zurück.

Im **Startfeld** aus darf keine Figur rausgeworfen werden.

Kann ein Spieler dadurch nicht ziehen, ist reihum der nächste Spieler dran.

Jeder Spieler kann bei jedem neuen Zug frei entscheiden, mit welcher seiner Figuren er ziehen will. Es können also drei Spielfiguren gleichzeitig unterwegs sein.

Kommt eine Spielfigur nach ihrer Rundreise (1 Runde = 16 Spielfelder) wieder in ihrem Camp an, so hat sie ihren Auftrag erfüllt. Sie wartet beim gleichfarbigen Flugzeug auf ihre Kameraden. Das Zielfeld muss **nicht** mit der genauen Punktzahl erreicht werden.

Der nächste Spieler muss nun mit einer seiner Figuren nur um **ein** Feld vorwärts ziehen, da ihm keine Karte anzeigt, wie weit er mit seiner Figur ziehen muss.

Spielende:

Haben alle drei Teilnehmer einer Expeditionsgruppe ihr Flugzeug erreicht, haben sie ihre Mission erfüllt und können die Heimreise antreten. Sie sind Sieger.

Spielvariante für vier Spieler:

Wie beschrieben, mit einer Ausnahme:

Die Farben der aufgelegten Karten zeigen an, welche Spielfigur als nächste an der Reihe ist.

Beispiel: Zieht eine rote Figur auf eine Karte mit gelbem Rand, so zieht die gelbe Gruppe in der nächsten Runde usw.