

DELUXE CAMPING : LA RÈGLE DU JEU

Bienvenue au Deluxe Camping !

Vous en rêviez ; il est à vous ! Tout le confort moderne dans un site enchanteur, Deluxe Camping c'est le jardin d'Eden où l'on plante les sardines en chantant.

Deluxe Camping c'est aussi la joie et la liberté ! Liberté de choisir soi-même l'emplacement idéal où vous allez connaître le bonheur dans sa forme la plus pure.

Je vous rappelle que pour des raisons bien compréhensibles, le camping ne saurait être tenu pour responsable des disputes et autres dégradations commises lors de l'attribution des emplacements. Bonne chance pour cette année !

Auteur : Vincent Everaert

Illustrateur : Stéphane Poinso

Genre : jeu de société - Stratégie par affrontement territorial

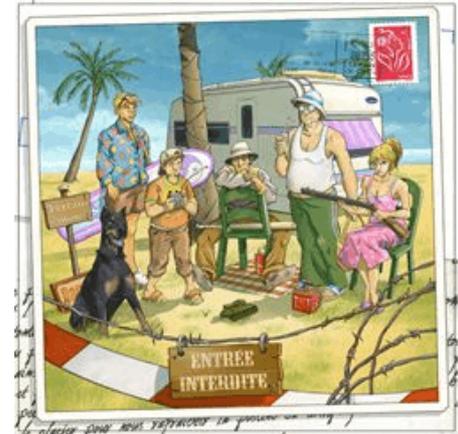
Joueurs : 2 à 4

Age : à partir de 7 ans, jeu pour enfants et adultes, tout public et stratèges

Durée : 30 minutes

Matériel :

- Un plateau de jeu - Format 480 X 480, plié en 4
- Une piscine, deux marchands de glaces, un casse-pieds
- Trois jetons mystère
- Soixante barrières de séparation
- Pour chaque joueur : des caravanes (6, 4 ou 2 selon le nombre de joueurs) et un bungalow (soit 18 caravanes et 4 bungalows au total).



But du jeu :

Lors de l'ouverture annuelle du célèbre camping, les estivants vont tenter d'occuper les emplacements les plus intéressants. Le règlement de ce camping si particulier est très libre, aussi ce n'est pas l'installation de la tente qui va poser le plus de difficultés mais les voisins.

Le but étant à la fois de se réserver le plus grand espace mais aussi le mieux exposé (près de la piscine, des marchands de glaces et très loin du casse-pieds de service !).

Préparation :

Suivant le nombre de joueurs, munissez-vous des éléments suivants :

2 joueurs : 6 caravanes et 1 bungalow par joueur

3 joueurs : 4 caravanes et 1 bungalow par joueur

4 joueurs : 2 caravanes et 1 bungalow par joueur.

Les caravanes et bungalows en excédent sont remis dans la boîte.

L'installation au camping :

C'est la ruée vers les bonnes places. Cette partie du jeu n'est pas anodine. Même si rien n'est encore vraiment définitif, il vaut mieux éviter les mauvaises situations. Vous savez comment sont les gens!

Le premier joueur est choisi aléatoirement. Il place la piscine où il le souhaite dans le camping. Les trois jetons mystère y sont placés également par une main innocente après avoir été mélangés faces cachées.

Tour à tour, en commençant par le premier joueur, chacun va placer son bungalow dans le camping. On ne peut pas poser un bungalow à côté de la piscine ou d'un autre bungalow. Une fois posé, le bungalow ne bougera plus du reste de la partie. Chaque joueur, à tour de rôle, pose ensuite une de ses caravanes et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes soient installées dans le camping. Les caravanes peuvent être placées où vous le désirez. Une fois que tout le monde est bien installé, on pose de petites barrières entre les caravanes ou les bungalows qui ont des voisins sur la case adjacente. Chacun chez soi!

On ne place pas de barrières entre caravanes ou bungalow de même couleur.

On révèle ensuite les jetons mystère que l'on remplace par leurs figurines.

Il y a deux bonnes et une mauvaise surprises!

C'est chez moi, et là c'est chez moi et là aussi!

Les vacanciers sont désormais installés, il va maintenant falloir délimiter les emplacements et se faire son petit paradis. En fait, non ! Son grand paradis, à coté des tout petits des voisins.

Chaque joueur va, à son tour, effectuer 3 actions.

- 1) On bouge
- 2) On clôture
- 3) On clôture (si ! si ! Vous allez vite comprendre!)

On bouge.

Chaque joueur possède une liberté de mouvement de 2 cases. Vous pouvez bouger une ou deux de vos caravanes mais aussi le casse-pieds de service.

On peut ainsi bouger 2 éléments d'une case chacun ou un seul de 2 cases.

Les mouvements en diagonale ne sont pas permis.

Pas le droit de toucher aux caravanes des autres.

Si vous souhaitez ne pas bouger (parce qu'il fait trop chaud par exemple) vous avez le droit.

Par contre, vous n'avez pas le droit de passer par-dessus les barrières, la propriété c'est sacré.

On ne grimpe pas sur les caravanes et les bungalows pour la même raison.

Et donc on clôture.

Une fois que l'on a bougé, on pose des barrières entre les caravanes et les bungalows adresses directement voisins. C'est automatique, on ne se pose même pas la question ! Bien sûr, si aucun nouveau voisinage n'est créé suite à votre mouvement (ou si vous n'avez pas bougé), cette phase n'a pas lieu d'être.

Et donc on clôture encore.

Pour finir son tour en beauté, on pose une barrière où l'on veut, librement, n'importe où dans le camping. Enfin presque où l'on veut car il est interdit de créer un emplacement vide de vacanciers (sans caravane et sans bungalow). Le responsable du camping n'aime pas le gâchis.

Il est interdit également de poser une barrière dans un emplacement terminé et attribué à un vacancier. Vous êtes déjà assez mesquins comme ça, pas la peine d'en rajouter.

Un emplacement est attribué à l'un des joueurs dès qu'il est complètement clôturé et qu'il n'y a que des caravanes (une ou plusieurs) ou bungalow de ce joueur sur l'emplacement.

Dès que tous vos emplacements sont terminés, il est temps de faire la sieste. Vous ne pouvez plus vous déplacer ni poser de nouvelles barrières (même pour vous venger).

Fin de la partie : cigales, soupirs et grincements de dents.

Au fur et à mesure, les emplacements sont attribués à chacun des joueurs, avec plus ou moins de bonheur. Vous pouvez avoir autant d'emplacements que de caravanes plus votre bungalow.

Quand tout le monde est servi, il est temps d'évaluer la situation :

Un emplacement rapporte autant de points de victoire que sa surface (nombre de cases).

L'emplacement qui contient la piscine double sa valeur.

Les deux emplacements qui contiennent un glacier valent 5 points de plus.

L'emplacement qui contient le casse-pieds de service perd 10 points (ou compte pour du beurre s'il valait déjà moins de 10 points). Fallait faire attention !

Chaque joueur fait alors la somme des valeurs de tous ses emplacements. Evidemment le plus haut score emporte la victoire mais c'est sûrement le plus méchant!

Résumé du jeu :

On installe la piscine et les pions mystère.

On installe les bungalows.

On installe les caravanes.

A tour de rôle, on bouge et on clôture.

2 cases de déplacement (non obligatoires). On peut bouger ses caravanes et/ou le casse-pieds :

- 1 caravane de 2 cases

- 2 caravanes de 1 case

- 1 caravane de 1 case et le casse-pieds de 1 case

- le casse-pieds de 2 cases

On dépose des barrières entre les nouveaux voisins (obligatoire).

On pose une barrière presque où l'on veut.

Quand toutes ses caravanes et son bungalow sont entourés, on a fini de jouer.

Quand tout le monde a fini de jouer, on compte les points :

Pour chaque lot, compter dans cet ordre :

. 1 point par case

. x2 avec la piscine

. +5 avec le glacier

. -10 avec le casse-pieds (minimum 0)

On additionne tous ses emplacements, le plus haut score gagne.

On rejoue pour se venger.



DELUXE CAMPING

Personnage supplémentaire

LE GERANT

Le gérant du Deluxe n'a jamais compris, ni apprécié, la coutume instaurée par ses clients. Les barrières pour délimiter les emplacements, il ne supporte pas !

Mise en place du personnage

Une main innocente place le gérant sur le plateau de jeu en tout début de partie, avant même la piscine et les autres équipements.

Action du gérant

Tout comme le casse-pieds, le gérant peut être déplacé par un joueur durant son tour de jeu, en utilisant une ou deux libertés de mouvement.

S'il se déplace de deux cases, le gérant peut alors traverser une case occupée, quel que soit l'occupant, sans s'y arrêter.

Cependant, le gérant ne peut pas traverser la piscine, ni passer au dessus des barrières.

Une fois son déplacement effectué, le gérant peut retirer l'une des barrières qui lui sont adjacentes.

Un joueur peut aussi utiliser le gérant pour retirer une barrière, sans déplacer celui-ci. Cette action lui coûte toutefois une liberté de mouvement.

Après avoir retiré une barrière, le gérant ne peut pas continuer son déplacement.

Le tour d'un joueur s'achève toujours par la pose d'une barrière libre mais par sa simple présence, le gérant pacifie les vacanciers : il est interdit de poser une barrière autour de lui.

Fin de partie

Puisqu'il retire des barrières, le gérant peut ouvrir un emplacement qui était déjà attribué. Un vacancier qui croyait être tranquillement installé peut donc avoir à revenir en jeu pour clore à nouveau son emplacement.

Lorsque tous les emplacements sont attribués, on compte les scores de chacun. Le gérant apporte 1 point de bonus au vacancier qui l'a accueilli chez lui.

Cas particulier : si cette action permet de terminer la partie, un joueur peut décourager le gérant. Celui-ci quitte alors l'aire de jeu [ce retrait utilise une liberté de mouvement]. A la fin de son tour, le joueur pose alors la dernière barrière. Car le gérant ne se décourage jamais avant le dernier coup de la partie !



Partant du simple constat que de plus en plus de créateurs de jeux font leur apparition et que le marché du jeu de société semble s'ouvrir quelque peu, il nous a semblé intéressant de proposer à des éditeurs et à des associations du jeu d'organiser ce projet avec pour but ultime : l'édition du jeu.

Nous souhaitons donc vous donner la possibilité non seulement de créer des jeux de qualité mais également de les voir dans les boutiques et d'en avoir ainsi les retours.

Mais ce privilège, il faut le mériter... et c'est la raison d'être de ce JSP Project.