

CAMARADES

Règles du jeu

Lues et
expliquées en
5 minutes !

1. Lancez les dés
2. Corrompez un personnage
3. Attaquez vos adversaires



2-5 camarades



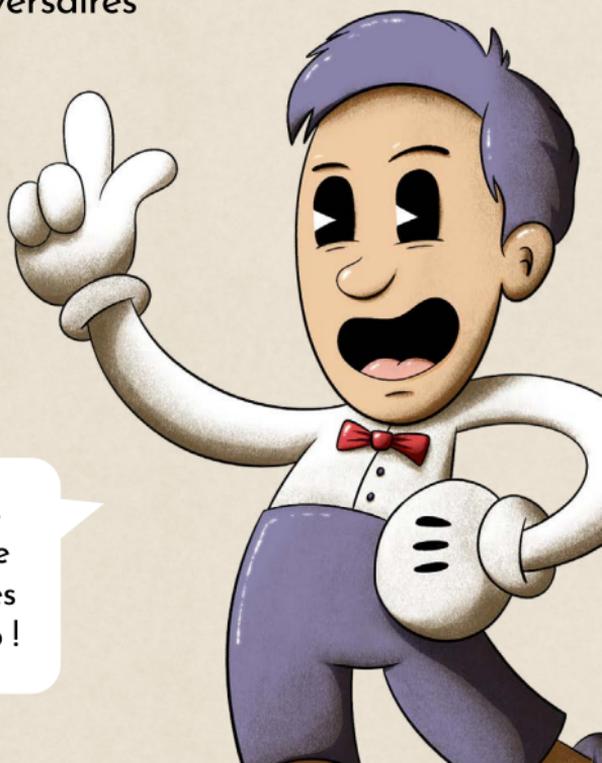
20 min



8 ans +



Je vous
explique
les règles
en vidéo !



Reiner Knizia



Victorien Del Totto

Mise en place

Facile !

Placez toutes les cartes Personnage face visible, regroupées par familles et accessibles à tous les camarades de jeu. Regroupez les 7 dés. Tous sont identiques et composés de 6 faces différentes que voici :



\$

1 \$
Vert



\$\$

2 \$
Vert



\$\$\$

3 \$
Vert



Corruption
Bleu



Propagande
Orange



Lobbyiste
Rouge

Qui commence ?

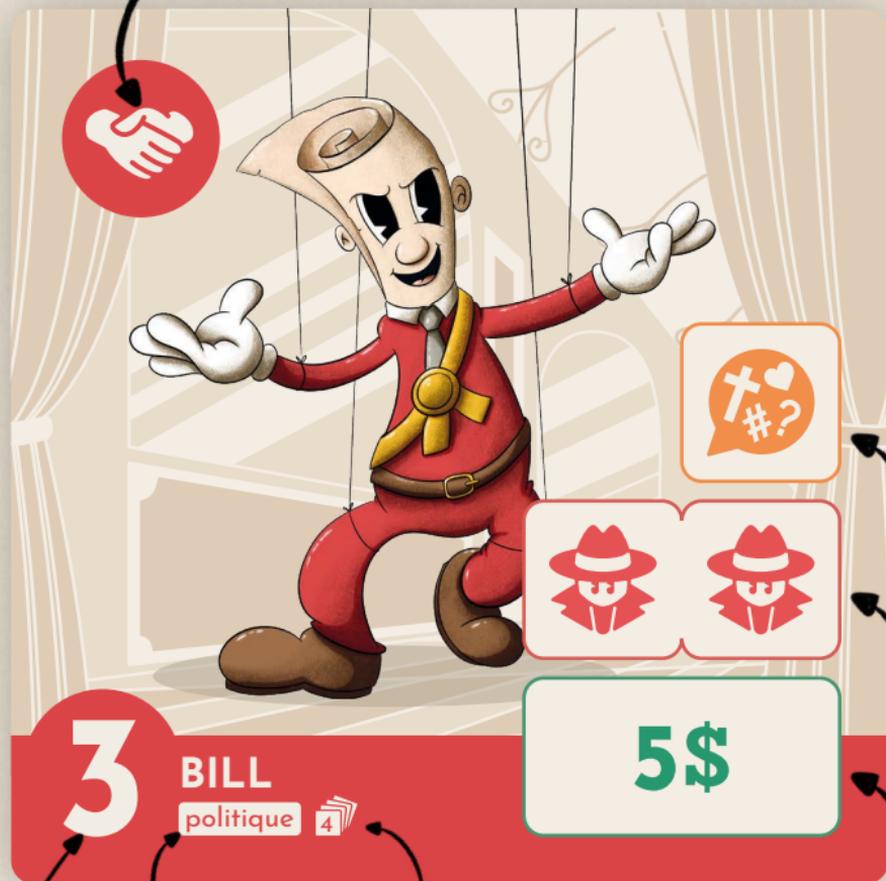
Chaque camarade effectue un lancer de dés. Le camarade de jeu ayant obtenu le plus de symboles \$ commence la partie.

Les personnages

Vous avez la réf ?

Anatomie d'une carte. Bill est un personnage de la famille Politique qui rapporte 3 points de victoire. Il est composé de 3 lignes d'influence et d'un symbole Corruption.

Corruption



Points

Famille

Nombre de cartes
dans la famille

Lignes
d'influence

À votre tour

Essayez de corrompre un personnage en remplissant chacune des lignes d'influence de sa carte.

1) **Lancez les 7 dés** (idéalement dans une piste de dés).

2) **Choisissez un personnage à corrompre.**

- Il peut s'agir d'un personnage du centre de la table ou d'un personnage déjà corrompu par un autre camarade.
- Vous ne pouvez remplir qu'une seule ligne d'influence par jet de dés.
- Vous devez pouvoir faire correspondre l'entièreté des symboles d'une ligne pour pouvoir la remplir.
- Placez les dés sur la ligne de la carte.

Faites gaffe !

- Vous ne pouvez pas compléter une ligne partiellement. Chaque symbole est nécessaire.
- Vous êtes libres de compléter les lignes dans l'ordre que vous souhaitez.
- Les dollars peuvent être placés même si leur total est supérieur à la case (ex : vous pouvez placer deux dés à 3\$ sur une ligne affichant 4\$).

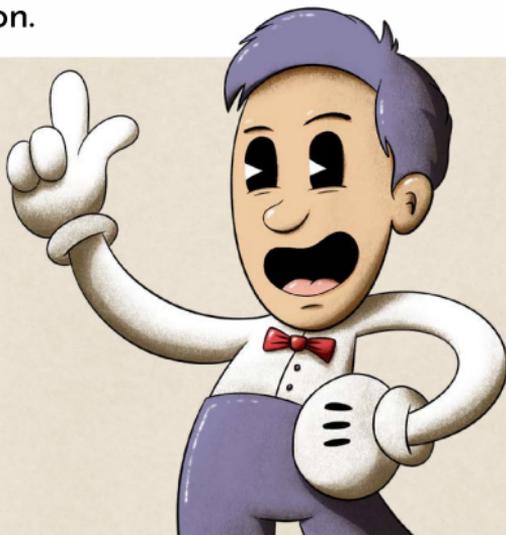
3) Relancez les dés non placés.

- Vous devez maintenant continuer de compléter les lignes de ce même personnage.
- Si vous ne parvenez pas à remplir une nouvelle ligne, vous devez sacrifier un dé et relancer les dés restants.
- Si vous parvenez à remplir toutes les lignes, bravo, vous avez corrompu le personnage ! Placez la carte devant vous, face visible pour les autres camarades.

Vous êtes à court de dés ? Dommage, votre tour est terminé ! Passez les 7 dés à votre voisin de gauche qui commence son tour.

C'est la bagarre !

Vous pouvez corrompre un personnage possédé par un camarade de jeu. Les personnages déjà corrompus ont, dans leur coin gauche, une ligne supplémentaire à obtenir composée d'un symbole Corruption.



Domination

- Si vous avez corrompu tous les personnages d'une même famille, vous dominez alors cette famille. Retournez et empilez les cartes de cette famille de façon à faire apparaître les points de victoire que vous obtiendrez désormais en fin de partie. Les personnages retournés d'une famille dominée ne peuvent plus être corrompus par les autres camarades.
- Le personnage « Ambassadeur » est le seul de sa famille. Une fois corrompu, il est aussitôt retourné.



Fin de la partie

Parce qu'il en faut bien une !

Lorsque tous les personnages ont été corrompus, chaque camarade compte les points sur ses cartes Personnage visibles ainsi que les points de ses familles dominées. **Le camarade avec le plus de points de victoire remporte la partie.** En cas d'égalité, départagez les camarades en fonction de leur nombre de personnages corrompus, et si l'égalité persiste, de leur nombre de familles dominées. Si l'égalité persiste encore, les camarades partagent la victoire, puis font une revanche !

Variante

Si le camarade avant vous n'a pas réussi à corrompre un personnage, vous pouvez laisser les dés de ce joueur sur ce personnage et tenter de finir de le compléter avec les dés restants ou choisir de prendre votre tour habituel avec les 7 dés.

F.A.Q.

Parce qu'on se pose tous des questions !

- **J'ai un problème avec le contenu du jeu. Comment puis-je contacter le SAV ?** N'hésitez pas à contacter Offline Editions sur contact@offlinedistribution.com.
- **Que faire lorsque mes dés tombent de la table lorsque je les lance ?** Offline propose une gamme complète de tapis et de pistes de dés fabriqués en France. Il y en a même aux couleurs de Camarades !
- **Existe-t-il une extension pour Camarades ?** Oui, l'extension « La Bombe » pour Camarades est déjà disponible. C'est une règle supplémentaire inédite, initiée par les éditeurs et créée par Simon Murat. Grâce à une nouvelle condition de victoire épique, ajoutez du piment à vos parties !

Notes

Paru pour la première fois en 2006 sous le nom de « Risk Express© », Camarades est un jeu d'un des plus grands auteurs de jeux au monde : Reiner Knizia, qui compte plus de 700 créations à ce jour (2025). Après avoir joué à plus de 3 000 jeux différents dans sa vie, il reste un des jeux de dés préférés de Simon du Passe Temps, passionné de jeux de société, créateur de contenu et gérant du magasin de jeux de société Le Passe Temps à Toulouse. Grâce au savoir-faire Made in France d'Offline, réputé pour son talent éditorial, et aux illustrations expressives de Victorien Del Tatto, nous sommes fiers de transmettre notre passion pour ce jeu féroce et intergénérationnel.

Partagez, vous aussi, votre amour pour « Camarades » sur les réseaux sociaux avec le #Camarades.



8 rue d'Irlande ZAC Joseph Else Heiden
68310 WITTELSHEIM
contact@offlinedistribution.com
www.offlinedistribution.com
www.camarades-lejeu.fr



30 rue des Lois
31000 TOULOUSE
www.le-passe-temps.com



© Dr. Reiner Knizia, 2025. All rights reserved.

Illustrations et mise en page : Victorien Del Tatto. Logo : Julie Plaisant. Fièremment propulsés par Carbone Café. Attention ! Petits éléments. Danger d'étouffement. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.