

# CASTLE

Un jeu de Leo Colovini

## But du jeu

Chaque joueur se coule dans la peau d'un architecte qui se fie à sa perspicacité pour construire des villes sur le plateau de jeu. Les cartes de guildes indiquent quels aménagements urbanistiques rapportent des avantages. Lorsqu'une ville est achevée s'ensuit un décompte des points où chaque joueur marque des points en abattant 1 ou 2 cartes de son jeu. Il peut s'avérer judicieux de ne pas trop marquer de points au début étant donné que les joueurs qui sont menés ont l'avantage de pouvoir échanger des cartes. Celui qui saura frapper le coup décisif au bon moment sera l'architecte victorieux.

## Matériel de jeu

- 30 tours en bois de 3 couleurs différentes



piste des scores

- 60 maisons en bois de 5 couleurs différentes



- 15 palais en bois de 5 couleurs différentes



- 33 murs en bois



- 8 marque-scores, 2 de chaque couleur



- 2 dés pour les maisons



- 60 cartes de guildes



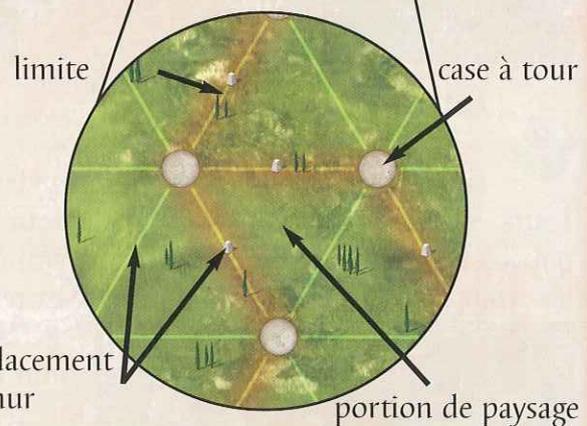
recto

verso

- 1 dé pour les tours



## Plateau de jeu



*Limites et murs :*  
Les limites définissent 3 territoires marqués d'un blason (voir les cartes de guildes en page 6). Chaque limite coïncide également avec l'emplacement d'un mur.

## Préparation du jeu

Posez le plateau de jeu sur une table. Placez tours, maisons, palais et murs en différents tas à côté du plateau. Mélangez les 60 cartes de guilde. Chaque joueur en reçoit 6 qu'il tient en main. Disposez le talon à côté du plateau de jeu en pioche face cachée. Ensuite, chaque joueur prend deux marque-score d'une même couleur. Il place l'un sur la case « 1 » de la piste de scores et l'autre devant lui pour indiquer sa couleur au cours de la partie.

## Déroulement du jeu

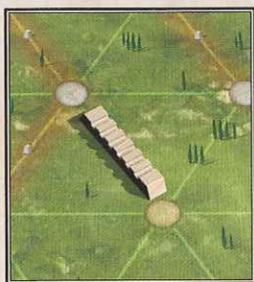
Choisissez le joueur qui entamera la partie. Le joueur à qui c'est le tour exécute les actions suivantes dans l'ordre que voici :

- **Construire un mur** : il prend un mur dans le tas et le dépose au choix sur un emplacement libre du plateau de jeu.
- **Lancer les dés** : il lance les 3 dés. Le résultat obtenu et l'emplacement du mur déterminent le nombre de tours (0, 1 ou 2) et de maisons (1 ou 2) qu'il peut construire.
- **Décompte des points** : S'il a achevé une ville avec le mur qu'il vient d'élever, on procède à un décompte des points. Ensuite, chaque joueur tire une carte de guilde. Les joueurs qui sont menés peuvent échanger des cartes.
- **Passer les dés** : il passe les dés à son voisin de gauche.

**ATTENTION !** Lorsqu'un joueur lance les dés avant d'avoir construit un mur, il sera pénalisé et devra faire marche arrière d'une case sur la piste des scores. Il construit ensuite le mur et relance les dés. Le marque-score d'un joueur ne peut jamais reculer plus loin que la case « 1 ».

## Construire un mur

Le joueur à qui c'est le tour doit construire un tronçon de mur sur un emplacement libre. Il ne faut pas que ce mur soit attenant à un autre mur qui figure déjà sur le plateau de jeu. Il est interdit de poser un mur dans une ville achevée !



*Un joueur commence à jouer en construisant un tronçon de mur sur un emplacement libre.*



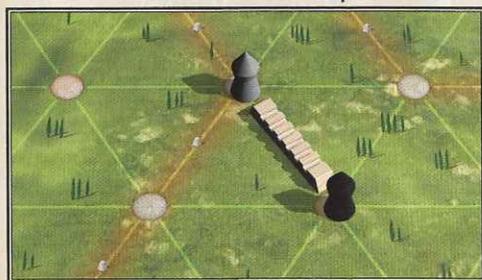
*Plus tard dans la partie : il place le tronçon de mur A sur le plateau de jeu.*



## Lancer les dés

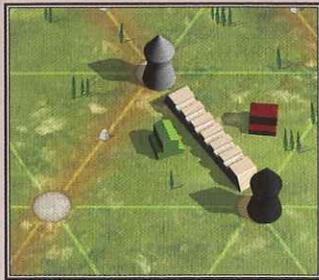
Le joueur lance les 3 dés et exécute les actions qui y sont associées :

**Tours** : Le dé des tours indique quelle tour (couleur) le joueur doit placer à l'extrémité libre du mur qui vient d'être construit. Si l'autre extrémité de ce mur est également libre, il doit prendre au choix une tour dans le tas et la placer à cette extrémité-là. Si la couleur de tour obtenue au dé est épuisée, il choisit une tour d'une autre couleur. Un joueur qui érige un mur entre deux tours ne doit plus lancer le dé des tours.



*Michel lance  Il place une tour noire sur la case tour inférieure. Il peut choisir la couleur de l'autre tour. Il choisit une tour grise et la place sur la case tour supérieure.*

**Maisons** : les dés des maisons indiquent la couleur des maisons que le joueur doit placer sur les portions de paysage de part et d'autre du mur qui vient d'être construit. Lorsque le joueur a construit le mur au bord du plateau de jeu, il lance les deux dés et peut choisir lequel il suit. Si la couleur de maison lancée n'est pas disponible, il choisit une maison d'une autre couleur. Un point d'interrogation indique que le joueur peut choisir une couleur.



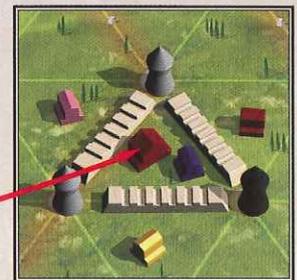
**A gauche** : Bob lance un et un . Il place une maison rouge à droite du mur. Il peut choisir la couleur de l'autre maison et place une maison verte à l'autre extrémité du mur. **A droite** : Comme Emma a placé son mur au bord du plateau de jeu, elle ne place qu'une seule maison.



- **Palais** : Si une ville achevée contient deux maisons de même couleur, remplacez-les sans attendre (donc avant de compter les points) par un palais de même couleur. Remettez les maisons dans le tas. S'il n'y a pas de palais disponible de cette couleur-là, les maisons restent en place.



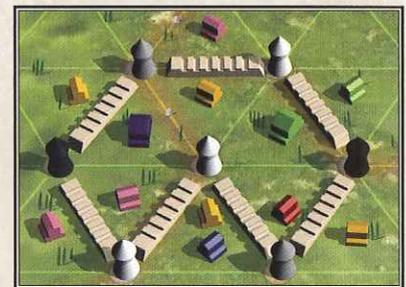
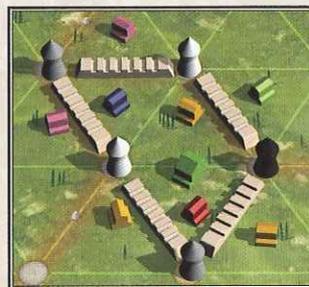
Michel a achevé de construire une ville et y a placé une maison rouge. La ville contient maintenant deux maisons rouges. Il les remplace immédiatement par un palais.



### Achever la construction d'une ville, la rattacher à une autre et compter les points

Dès qu'un joueur pose un mur de sorte qu'une ou plusieurs portions de paysage se retrouvent entièrement cernées de murs, la construction de la ville est achevée. Le joueur peut éventuellement relier cette dernière à une autre ville. Après quoi, on procédera à un décompte des points (voir p. 4).

Voici trois exemples de villes achevées :



**Astuce** : Après avoir achevé la construction d'une ville, il n'est plus possible de la diviser en plusieurs parties. Lorsqu'une ville se compose de plusieurs portions de paysage, il est préférable, pour avoir une meilleure lisibilité du jeu, de regrouper les maisons et palais par couleur.

Les maisons de cette ville sont regroupées par couleur.



Lorsque la ville qui vient d'être achevée est attenante (c.-à-d. reliée par au moins un mur) à une ou plusieurs autres villes, le joueur peut relier une de ces villes contiguës avec la ville qui vient d'être achevée. Pour ce faire, il enlève tous les murs qui séparent ces deux villes et les remet dans le tas. Un joueur ne peut jamais relier plus de deux villes à la fois.

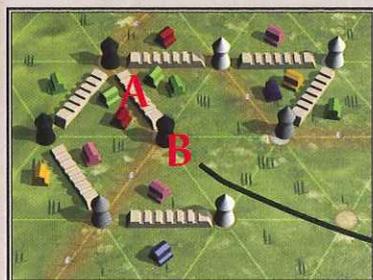


Bob construit le mur **A** et achève la ville 1. Trois possibilités s'offrent maintenant à lui :

- Soit il relie les villes 1 et 2 en enlevant les murs **B** et **C**.
- Soit il relie les villes 1 et 3 en enlevant le mur **D**.
- Soit il décide de ne pas relier de villes et de laisser tous les murs en place.

Pour une plus grande clarté, l'exemple ne contient pas de maisons, de palais ni de tours !

**Remarque** : Avant de procéder au décompte des points, retirez tous les murs et toutes les tours isolées à l'intérieur de la ville et remettez-les directement dans le tas.



Emma achève de construire la ville. Elle enlève le mur **A** et la tour **B** et les remet dans leur tas respectif.



Procédez maintenant au **décompte des points** : chaque joueur doit jouer au moins 1 carte de son jeu, à commencer par le joueur qui vient d'achever la ville, suivi des autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Il a le **choix entre** une des options suivantes :

- Il dépose 1 ou 2 cartes retournées devant lui. Cela lui rapporte des points qui sont immédiatement additionnés sur la piste des scores. Il tire ensuite une nouvelle carte. Il dépose ensuite la ou les cartes jouées sur le talon.
- Il dépose une carte face contre table sur le talon. Il ne marque pas de points. Il tire ensuite deux nouvelles cartes.

Lorsque la pioche de cartes est épuisée, mélangez les cartes du talon et employez-les comme nouvelle pioche.

**Vous trouverez un exemple de décompte des points en page 5. Pour ce qui est des cartes de guilde, l'explication des caractéristiques figure en page 6.**

Après que tous les joueurs ont joué et tiré des cartes, le joueur qui est le plus mené au score peut se débarrasser au choix d'une série de cartes de son jeu en les déposant face cachée sur le talon et retirer ensuite autant de nouvelles cartes. Si plus d'un (ou même tous les) joueurs sont menés au score, ils peuvent tous échanger des cartes (à commencer par le joueur à qui c'est le tour, suivi des autres dans le sens des aiguilles d'une montre).

*Jaune et vert sont tous deux menés au score. Ils peuvent tous deux écarter autant de cartes qu'ils le veulent et en reprendre autant.*



## Passer les dés

Le joueur passe les dés à son voisin de gauche, qui joue maintenant son tour.

## Exemple d'un décompte de points

Anne a achevé de construire la ville X. On procède donc à un décompte des points pour tous les joueurs.



Munissez-vous des descriptions de cartes de guilde en page 6 : vous en comprendrez d'autant mieux l'exemple !

Anne joue deux cartes et marque les points suivants :



La ville qu'elle vient d'achever compte 7 portions de paysage et Anne gagne 9 points.



Sur le plateau de jeu se trouvent 5 tours bordant l'eau et hors des villes achevées. Anne marque 10 points.

Jean ne joue qu'une carte et marque les points suivants :



Sur le plateau de jeu figurent 6 murs qui ne font pas partie d'une ville achevée. Jean marque 6 points.



Pierre joue 2 cartes et marque les points suivants :

Quatre villes sont achevées à ce stade du jeu. Pierre Jan remporte 4 points.



Sur le plateau de jeu se trouvent 6 maisons rouges qui ne font pas partie d'une ville achevée. Pierre Jan empêche 6 points.

Emmanuel joue deux cartes et marque les points suivants :



On dénombre sur le territoire arborant le blason illustré 7 maisons, ce qui vaut à Emmanuel 7 points.



La ville qui vient d'être achevée contient 7 tours. Emmanuel marque 7 points.

## Fin de la partie

Le jeu se termine dès qu'a été construit le dernier mur, la dernière tour, la dernière maison ou encore le dernier palais.

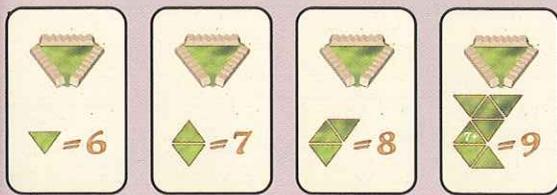
Si en plaçant la dernière pièce du jeu, on achève la construction d'une ville, on procède à un décompte de points.

Si en posant la dernière pièce sur le plateau de jeu, on n'achève pas la construction d'une ville, on procède quand même à un décompte de points, à cette modification près que chaque joueur se choisira une ville qui sera considérée comme une ville qui vient d'être achevée pour ce décompte de points.

Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie. En cas de joueurs ex æquo, c'est celui d'entre eux qui détiendra le plus de cartes en main qui remportera la partie. Si les ex æquo ne sont toujours pas départagés, ils sont alors tous considérés comme vainqueurs.

## Les cartes de guilde

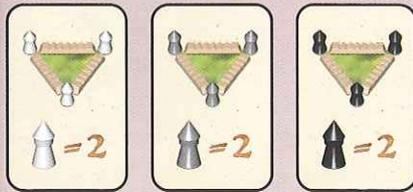
Les cartes de guilde suivantes ont uniquement trait à la ville dont la construction vient d'être achevée



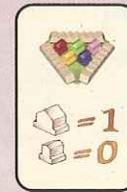
Si la ville se compose exactement de 1, 2 ou 3 portions de paysage, le joueur marque respectivement 6, 7 ou 8 points. Si la ville se compose de 7 portions de paysage ou plus, il marque alors 9 points.



Si la ville contient des maisons ou des palais de 2 ou 3 couleurs différentes, le joueur marque 4 points. Si la ville contient 4 ou 5 couleurs différentes, il marque 7 points.



Pour chaque tour blanche, grise ou noire dans la ville, le joueur marque 2 points.



Pour chaque palais présent dans la ville, le joueur marque 1 point. Les maisons ne lui rapportent pas de points.

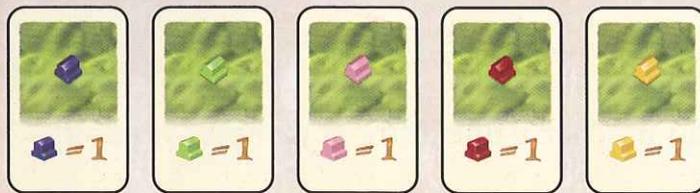


Pour chaque palais dans la couleur indiquée, le joueur marque 3 points. Pour chaque maison dans la couleur indiquée, il marque 1 point.



Pour chaque tour présente dans la ville, le joueur marque 1 point.

Les cartes de guilde suivantes ont trait aux maisons, tours et murs qui figurent sur le plateau de jeu mais qui ne font pas partie d'une ville achevée.



Pour chaque maison dans la couleur indiquée, le joueur marque 1 point.



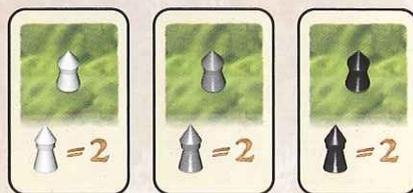
Pour chaque tour, le joueur marque 1 point.



Pour chaque maison sur le territoire indiquée, le joueur marque 1 point.



Pour chaque tour bordant l'eau, le joueur marque 2 points. Pour les autres tours, il ne marque aucun point.

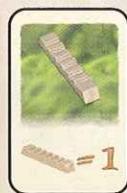


Pour chaque tour blanche, grise ou noire, le joueur marque 2 points.

Cette carte-ci n'appartient à aucune des catégories ci-dessus.



Pour chaque ville achevée figurant sur le plateau de jeu, le joueur marque 1 point.



Pour chaque mur, le joueur marque 1 point.



© 2006 Hans im Glück  
Editeur et distributeur :  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Service clientèle: 0900 - 999 00 00

Tous droits réservés  
Made in Germany

Cette boîte contient des petites pièces et ne convient donc pas aux enfants de moins de 3 ans.

Les amateurs de jeux peuvent visiter au Pays-Bas :  
Het Spellenspektakel,  
www.spellenspektakel.nl