

CASTEL

COMPOSITION DU JEU:

56 cartes personnages ([voir détail en fin de page](#))

4 remparts représenté par des bandes de carton ([voir fin de page](#))

115 pions de 5 couleurs



RÈGLE DU JEU:

PRINCIPES DU JEU

Le plan de jeu représente un petit château fort (un castel) et ses abords immédiats. Les cartes représentent des personnages et des engins de siège. Chaque joueur s'efforce de placer, avant les autres, toutes ses cartes sur la surface de jeu. La plupart des cartes produisent un effet quand elles arrivent en jeu, effet qui consiste souvent à renvoyer une ou plusieurs cartes dans les mains des joueurs. Le vainqueur est le premier joueur à ne plus avoir de cartes.

Plus les joueurs sont nombreux, plus le jeu est bref et laisse une part à la chance. Une partie à deux, très tactique, peut durer une bonne heure. Une partie à cinq, plus facile, ne dure guère plus d'une demi-heure.

LA SURFACE DE JEU

En début de partie, les éléments représentant les remparts sont placés comme indiqué ci-contre pour constituer la surface de jeu. Celle-ci est composée de quatre zones différentes: hors les murs, la cour, les remparts, les tours. Le château proprement dit est composé de la cour, des remparts et des tours.

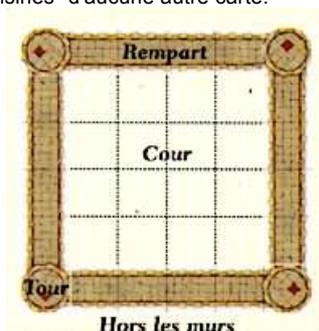
Le château est divisé en cases sur lesquelles sont placées les cartes (les 16 cases de la cour ne sont pas matérialisées, mais sont aisées à imaginer). Sur chaque case ne peut normalement être placée qu'une seule carte.

La zone hors les murs n'est pas divisée en cases. Les cartes à placer hors les murs peuvent être mises en jeu n'importe où à l'extérieur du château, leur localisation précise n'ayant pas d'importance (sauf pour les engins de siège, voir plus loin).

L'expression "cases voisines" dans le texte des cartes désigne des cases ayant un côté ou un coin commun, même si elles ne sont pas dans la même zone.

Ainsi, les cases de coin de la cour sont "voisines" de 1 case de tour, de 4 cases de rempart et de 3 cases de cour.

Les cartes placées hors les murs ne sont "voisines" d'aucune autre carte.



DISTRIBUTION INITIALE DES CARTES

En début de partie, chaque joueur reçoit, d'un donneur désigné au hasard, des cartes qui constituent sa main et d'autres, qui sont placées (sans qu'il les regarde) en pile, faces cachées, devant lui, et qui constituent sa pioche. Les cartes restantes sont placées faces visibles à côté de la surface de jeu, et constituent l'échange.

Chaque joueur reçoit également tous les pions d'une couleur.

À deux joueurs, on utilise les pions noirs et beiges. À trois joueurs, on utilise également les rouges, à quatre joueurs on y ajoute les verts et à cinq joueurs les mauves.

Répartition initiale des cartes et des pions en fonction du nombre de joueurs				
Nombre de joueurs	Cartes dans la main de chaque joueur	Cartes dans la pioche de chaque joueur	Cartes composant l'échange	pions utilisés
2*	9	13	10	Noirs et beiges
3	7	8	11	Plus les rouges
4	5	6	12	Plus les verts
5	5	4	11	Plus les mauves

* à 2 joueurs, les cartes fou et bouffon ne sont pas utilisées et doivent être retirées du jeu avant le début de la partie.

LE TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire, en commençant par celui qui est à gauche du donneur.

Pendant son tour, un joueur doit accomplir deux actions choisies parmi les trois suivantes. Il est possible d'effectuer deux fois la même action.

- Prendre la carte du dessus de sa pioche et l'intégrer à sa main.
- Échanger l'une des cartes de sa main contre l'une des cartes de l'échange. La carte écartée prend alors la place de celle qui

est prise à l'échange.

- Placer une carte de sa main sur la surface de jeu.

FIN DU JEU

Un joueur est vainqueur si, après avoir appliqué l'effet de la dernière carte qu'il a posée, il n'a plus de carte ni dans sa main ni dans sa pioche.

Exemple: un joueur posant un soldat qui fait remonter son propre engin de siège dans sa main n'a pas encore gagné.

Dans certains cas très particuliers, une situation de blocage peut intervenir. Le vainqueur est alors celui à qui il reste le moins de cartes en main.

LES CARTES

Placement

Chaque carte ne peut être placée (ou arriver) que dans une zone particulière (hors les murs, sur les remparts, sur une tour ou à la cour).

Afin de faciliter leur utilisation, les cartes sont dotées sur leur côté gauche d'une bannière de couleur (rouge pour les cartes arrivant à la cour, vert pour celles arrivant hors les murs, orange pour les remparts et bleu pour les tours. Les quatre chevaliers devant être placés sur une autre carte sont dotés d'une bannière mauve).

Chaque fois qu'un joueur place une carte sur la surface de jeu, il doit placer un de ses pions dessus. Dans le jeu, il y a plus de cartes pouvant être jouées dans chaque zone que de cases dans cette zone (sauf pour la zone hors les murs). De plus, de nombreuses cartes doivent satisfaire des exigences supplémentaires pour être jouées (par exemple: "...doit arriver sur une case voisine du roi"). S'il n'y a pas de zone libre répondant à toutes les exigences imposées à une carte, celle-ci ne peut pas être placée.

Exemple: la dame de compagnie doit être placée sur une case de la cour voisine de la reine ou de la princesse. Elle ne peut donc pas être posée si ni la reine ni la princesse ne sont en jeu, ou si toutes les cases voisines sont occupées.

À l'exception des chevaliers, qui sont toujours posés au-dessus d'une autre carte, on ne peut placer qu'une seule carte par case.

La plupart des cartes produisent un effet au moment où elles sont placées. Cet effet doit être appliqué, si c'est possible, que cela avantage ou non le joueur qui pose la carte. L'effet d'une carte (par exemple, le déplacement d'une carte adjacente) qui n'est pas applicable (parce qu'il n'y a pas de carte adjacente) n'empêche pas la carte d'être placée. Il est simplement ignoré.

Exemple: le joueur qui place la dame de compagnie doit renvoyer un personnage masculin se trouvant sur une case voisine. S'il n'y a pas de personnage masculin sur une case voisine, cet effet ne se produit pas, mais cela n'empêche pas le joueur de jouer la dame de compagnie.

À l'exception de la protection (voir plus loin) et du héraut, les effets ne s'appliquent qu'une fois, au moment où la carte est placée, et ne sont donc pas continus.

Déplacement

Lorsqu'une carte déjà en jeu est déplacée (par l'effet d'une autre carte entrant en jeu), elle doit être déplacée dans la même zone (la seule exception concerne l'effet de la fée). Ainsi, si une carte se trouvant sur les remparts doit être déplacée, elle doit aller sur une autre case de rempart s'il n'y a pas de case libre sur les remparts, elle reste sur place.

Lorsqu'une carte est déplacée, les autres exigences qui ont présidé à son placement ne s'appliquent pas.

Exemple: une carte qui doit arriver sur une case voisine du roi peut être déplacée dans une case non voisine du roi.

De même, son effet ne s'applique pas non plus.

La seule exception concerne les soldats: si un soldat est déplacé par le guetteur vers la dernière place libre sur un rempart, l'engin de siège situé en face de ce rempart est renvoyé.

Renvoi

Lorsqu'une carte est renvoyée, elle retourne dans les mains du propriétaire du pion qui se trouve dessus (s'il n'y a pas de pion dessus, elle est mise avec les cartes de l'échange).

La protection

Certaines cartes (chevalier, prêtre, capitaine) ont pour effet de protéger d'autres cartes. Une carte protégée ne peut pas être renvoyée, déplacée ou assassinée tant que la carte qui la protège est présente. En revanche, le pion d'une carte protégée peut être ôté ou remplacé.

Exemple: pour renvoyer ou déplacer une carte protégée par un chevalier; il faut d'abord renvoyer ou déplacer le chevalier.

Le chevalier est la seule carte qui se pose sur une autre carte. On le décale légèrement afin de laisser visible le nom de la carte qui se trouve en dessous. Le pion du chevalier et celui de la carte protégée peuvent être de couleurs différentes. On peut poser un chevalier sur un autre chevalier.

L'ambassadeur, quant à lui, est automatiquement protégé. Il ne peut jamais être renvoyé, déplacé ou assassiné.



Soldats et engins de siège

Les engins de siège sont placés hors les murs mais, contrairement aux autres cartes jouables hors les murs, ils doivent être placés clairement face à l'un des remparts. Il ne peut y avoir qu'un seul engin de siège en face de chaque rempart. Lorsque le quatrième et dernier soldat est placé sur un rempart, il renvoie l'éventuel engin de siège qui se trouve face à ce rempart. Il est, en revanche, tout à fait possible de poser un engin de siège face à un rempart sur lequel se trouvent déjà quatre soldats, tout comme il est possible de poser des soldats alors que quatre engins de siège sont déjà en place.

Lorsque le quatrième engin de siège est placé autour du château, tous les soldats se trouvant sur tous les remparts sont renvoyés.

Si des soldats sont protégés par leur capitaine, ils restent en place mais le capitaine, qui ne se protège pas lui-même, est renvoyé.



Cartes arrivant à la cours (bannière rouge)

NOM	PRÉCISIONS	EFFET DE LA CARTE
Ambassadeur	sur la dernière case libre	L'ambassadeur est protégé
Assassin		L'assassin retire définitivement du jeu n'importe quelle carte (autre que le roi) se trouvant sur une case voisine.
Baladin		Le baladin intervertit les cartes se trouvant sur des cases de cours voisines.
Bouffon		Chaque joueur passe une carte à son voisin de gauche. Les échanges sont simultanés.
Chevalier noir		Le chevalier noir renvoie un chevalier se trouvant sur une case voisine.
Conseiller du roi	sur une case voisine du roi	Le conseiller du roi met en jeu l'une des cartes se trouvant dans l'échange. Cette carte, sans pion, fait effet normalement au gré du joueur qui a joué le conseiller.
Courtisan		Le courtisan renvoie du château une carte se trouvant sur une case voisine.
Courtisane		La courtisane fait échanger une carte de votre main contre une carte prise au hasard dans la main d'un autre joueur.
Dame de compagnie	sur une case voisine de la reine ou de la princesse.	La dame de compagnie renvoie de la cour un personnage masculin se trouvant sur une case voisine.
Espion		L'espion permute comme il le souhaite les pions des cartes situées sur les cases voisines.
Favorite	ne peut pas être posé si la reine est à la cours.	La favorite déplace librement le roi et un chevalier.
Fou		Chaque joueur pioche une carte au hasard dans le jeu de son voisin de droite. les échanges sont simultanés.
Intrigant		L'intrigant échange les pions de deux autres cartes.
Marchand		le marchand vous fait effectuer une troisième action. En contrepartie, vous devez remplacer trois pions d'autres joueurs par les vôtres.
Prince		Si le roi est absent de la cour, les cartes devant être placées à coté du roi peuvent être placées à coté du prince.
Prêtre		Le prêtre protège les personnages des cases voisines ayant un pion de la même couleur.
Prince charmant	si la princesse est à la cour, doit être placé sur une case voisine.	Le prince charmant déplace un personnage féminin.
Princesse		La princesse déplace un chevalier.
Reine	si le roi est à la cour, doit être placée sur une case voisine.	La reine renvoie de la cour n'importe quelle autre carte.
Roi		Le roi renvoie du château n'importe quelle autre carte. Si la favorite est à la cour, le joueur ayant un pion sur la favorite renvoie également une carte de son choix.

Voleur		Le voleur retire le pion d'une carte située sur une case voisine. Si plus tard, cette carte est renvoyée, elle va à l'échange.
--------	--	--



Cartes arrivant hors les murs (bannière verte)

Barbare		Le barbare renvoie une carte se trouvant dans une tour ou une carte se trouvant sur un rempart.
Dragon		Le dragon renvoie une carte se trouvant hors les murs et une carte se trouvant dans une tour ou sur un rempart.
Enchanteur		L'enchanteur renvoie la dernière carte à avoir été placée.
Engin de siège	(cette carte est en 5 exemplaires)	Le quatrième engin de siège renvoie tous les soldats se trouvant sur les remparts.
Fée		La fée attire hors des murs l'un des personnages se trouvant dans le château.
Héraut		Si le héraut est en jeu, le joueur qui a le roi dans sa main est obligé de le jouer lorsque vient son tour de jeu.



Cartes arrivant sur les remparts (bannière marron)

capitaine		Le capitaine est un soldat; Le quatrième soldat arrivant sur un rempart renvoie l'engin de siège qui se trouve en face. Il protège tous les autres soldats se trouvant sur le même rempart que lui.
Soldat		Le quatrième soldat arrivant sur un rempart renvoie l'engin de siège qui se trouve en face.
Traître		Le traître est un soldat. Le quatrième soldat arrivant sur un rempart renvoie l'engin de siège qui se trouve en face. Il renvoie une carte se trouvant sur une case de cour voisine.



Cartes arrivant dans une tour (bannière bleu)

Alchimiste		L'alchimiste vous fait échanger immédiatement deux cartes de votre main contre le même nombre de cartes de l'échange.
------------	--	---

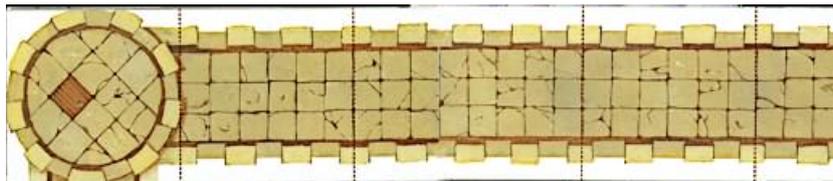
Archer		L'archer renvoie une carte se trouvant hors les murs.
Fantôme	arrive dans une tour occupée	Le fantôme renvoie la carte dont il prend la place.
Guetteur		Le guetteur déplace un soldat.
Magicien		le magicien renvoie n'importe quelle carte et l'ajoute aux cartes de l'échange.
Sorcière		La sorcière renvoie l'une des cartes de l'échange dans la main d'un joueur de votre choix.



Cartes arrivant sur une autre carte (bannière violette)

Chevalier	(cette carte est en 4 exemplaires)	Le chevalier protège la carte sur la quelle il est posé.
-----------	------------------------------------	--

Remparts (taille réelle du plateau construit = 41 x41 cm)



Il y a 4 morceaux comme celui-ci permettant de constituer le château