

Stratégie

Dans un premier temps, essayez de ne pas laisser de cours presque complétées qui seraient faciles à votre adversaire de terminer. Plus votre adversaire a de cartes en main, plus il est dangereux!

Méfiez-vous de la tentation de jouer toute votre main de cartes lors du même tour. Vous ne piochez qu'une nouvelle carte à la fin de chaque tour. Cela signifie que si vous utilisez la majorité ou la totalité de vos cartes en même temps pour faire une super construction, votre main sera réduite à une seule carte jusqu'à ce qu'arrive votre prochain symbole « carte supplémentaire ».

Une seule carte peut ne pas vous donner les bonnes options... mais vous devez tout de même encore jouer une carte à chaque tour.

Si vous possédez une cour, vous pouvez continuer à jouer des morceaux à l'intérieur (en supposant qu'ils ont l'espace requis, bien sûr). Cela donne vous un endroit sûr pour vous débarrasser de certaines pièces. Si vous ajoutez des tours à l'intérieur d'une cour, sa valeur monte. Si vous divisez l'une de vos cours en deux, certaines de vos tours vont compter à deux reprises!

Le placement d'un donjon double est une décision importante. Il n'est généralement pas rentable de doubler un donjon à moins que la cour ne possède au moins cinq tours, il est parfois plus avisé d'attendre d'en avoir plus. Mais si vous construisez une très grande cour, vous voudrez peut-être doubler sa valeur en y plaçant immédiatement le donjon double pour ensuite y construire d'autres tours à l'intérieur.

Faire des sous-division dans la cour de votre donjon double peut augmenter votre total de points finaux, même si seulement l'une des cours qui en résultent (votre choix) sera doublée.



Une cour avec une tour supplémentaire à l'intérieur



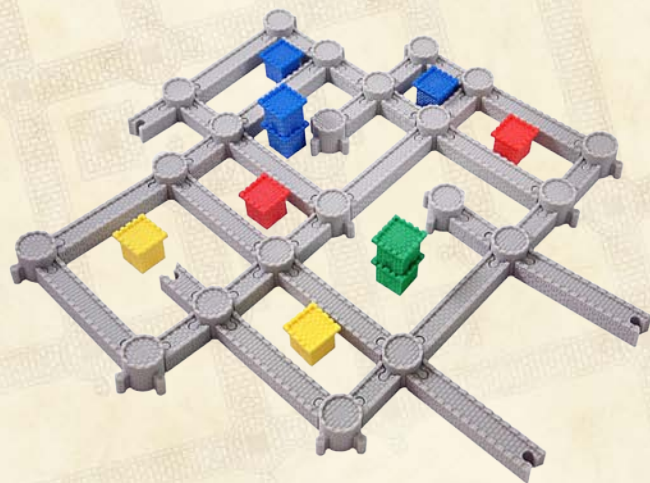
Une cour coupée en deux

Jouer avec 3 ou 4 joueurs

Castellan est disponible en deux éditions: l'une avec des donjons rouges et bleus et des règles en anglais seulement, et l'autre avec des donjons jaunes et verts et des règles en cinq langues.

En combinant la version rouge / bleue et la version jaune / verte, vous pouvez jouer à *Castellan* avec trois ou quatre personnes. (Donc, si un de vos amis possède déjà ce jeu, vous pourriez acheter l'autre version!)

- Il ya quelques changements de règles pour le jeu multijoueurs:
- Déterminer le premier joueur au hasard. On tourne dans le sens horaire d'une montre.
 - Si vous ne pouvez pas utiliser une pièce, il faut la remettre au joueur à votre gauche.
 - Le jeu change beaucoup (et deviens plus long) si les joueurs peuvent négocier et conclure des accords sur l'endroit où ils vont construire. Nous ne recommandons pas ce mode de jeu à moins que tout le monde soit familier avec le jeu et ses règles.
 - Pour ce qui est de la stratégie: dans une partie multijoueurs, il est plus difficile de planifier à l'avance. Il est donc encore plus important d'éviter d'offrir aux autres joueurs des opportunités de construction. Si le joueur précédent vous laisse une ouverture, réclamer une grande surface peut être un point tournant, et ce, même si cela vous coûte plusieurs cartes. Si jamais il ne vous plus qu'une carte, vous pouvez être forcé de jouer de façon à laisser des ouvertures pour le joueur suivant.



Un jeu conçu par Beau Beckett

Développement: Steve Jackson et Philip Reed ■ Chef de l'exploitation: Philip Reed ■ Éditeur: Monica Stephens ■ Gestion de l'impression: Philip Reed

Conception des pièces: Ben Williams et Richard Kerr ■ Artiste: Ben Williams ■ Développement de l'emballage: Samuel Mitschke

Directeur des ventes: Ross Jepson ■ Directeur du marketing: Monica Valentinelli ■ Adaptation française: Claude Galarneau

Testeurs:

Castellan, la pyramide qui voit tout, et les noms de tous les produits édités par Steve Jackson Games Incorporated sont des marques commerciales ou des marques déposées de Steve Jackson Games Incorporated, ou utilisée sous licence. *Castellan* est copyright © 2012 par Steve Jackson Games Incorporated. Tous droits réservés. Version des règles 1.0 (Septembre 2012).

CASTELLAN

Devenez le maître du château...

Le roi a décrété un nouveau château, et a envoyé ses nobles les plus fiables pour en superviser la construction. Lorsque la dernière pierre sera posée, un seul seigneur sera choisi comme le dirigeant du château. Celui qui utilise ses ressources le plus judicieusement va devenir... le châtelain!

Votre mission

Chaque joueur, à tour de rôle, jouera des cartes pour obtenir des murs et des tours pour ajouter au château grandissant. Vous essayez de compléter des enceintes fermées... sans aider votre rival à faire la même chose.

Vous choisissez combien de cartes vous jouer à chaque tour. Plus vous jouez de cartes, plus vous obtenez de pièces... mais si vous jouez trop de cartes le même tour, vous limitez vos options pour les tours suivant.

Lorsque vous avez terminé une enceinte, vous la « réclamer » avec un Donjon de votre couleur. À la fin du jeu, compter les tours délimitant les cours de chaque joueur. Celui avec le plus de tours l'emporte.

Contenu de la boîte

88 pièces grises :



• 26 murs longs



• 30 murs courts



• 32 tours



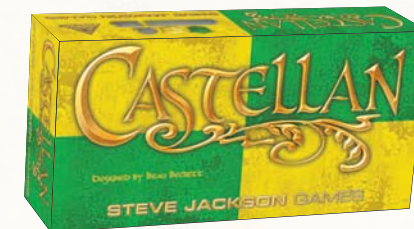
• 10 donjons rouges



• 10 donjons bleus



• 28 cartes : 14 pour chaque joueur



• Boîte de jeu pour le rangement

• Ces règles

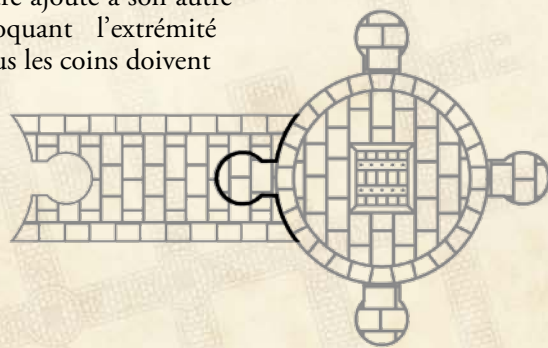
STEVE JACKSON GAMES
castellan.sjgames.com



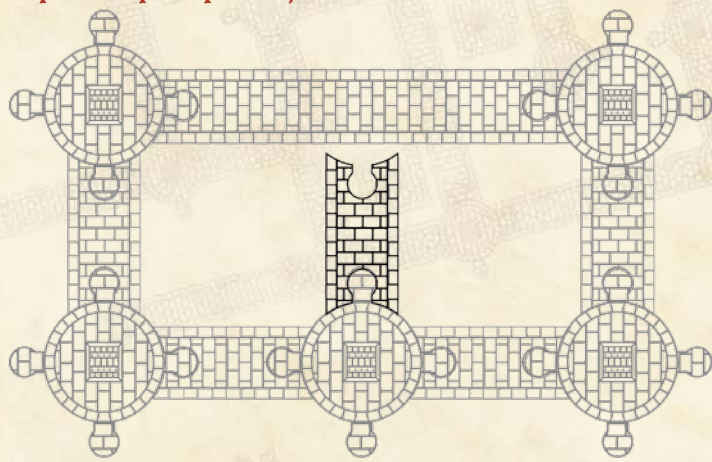
Murs et Tours

Les murs gris et les tours sont utilisés pour construire le château. Ils s'adaptent ensemble comme montrés ci-dessous. On ne peut pas relier des murs à des murs, ou encore des tours à des tours. Aucun mur ne peut être placé d'une manière qui ne permet pas à une tour d'être ajoutée à son autre extrémité, ou bloquant l'extrémité d'un autre mur. Tous les coins doivent être à angle droit.

Liaison réglementaire



Le mur court ci-dessous est placé de façon illégale, car il n'y a pas d'espace pour ajouter une tour à l'autre extrémité.



Les donjons de couleur sont utilisés pour indiquer à qui appartient chaque cour intérieure. Ils n'ont pas de liaisons vers les murs gris et les tours.

Chevalerie

Les joueurs sont des rivaux honorables. Ils se battent sur le terrain de la stratégie et ne tendent pas à profiter d'erreurs sans conséquence! si un joueur oublie de réclamer une cour, prend trop peu de pièces, etc., l'autre joueur se doit de souligner l'omission pour permettre à son adversaire de corriger son jeu.

Cartes

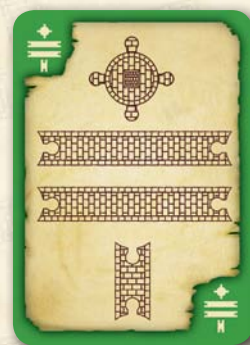
Chaque joueur dispose de 14 cartes. Les deux ensembles de cartes sont identiques sauf pour la couleur.

Les cartes de chaque joueur sont divisées en deux jeux de 7 cartes chacun. Les cartes murs ont une image de mur au verso ; les cartes tour ont une image de tour.

Le côté face des cartes montre des pièces du château: les tours, les murs longs et les murs courts. Jouer une carte permettra au joueur de prendre ces pièces de construction de la réserve. Certaines cartes ont également une image de carte, ce qui signifie "prenez une autre carte." Les symboles sont répétés, en plus petits, sur les coins.



Deux tours et une carte supplémentaire



Une tour, deux murs longs et un mur court

Mise en place

Vous aurez besoin d'une aire de jeu d'au moins 40 cm x 40 cm. (Si le château se développe trop dans une direction, vous pouvez le déplacer sur la surface de jeu. Les liens vont tenir ensemble.)

Chaque joueur choisit une couleur et prend les cartes et donjons de cette couleur. Les pièces grises sont placées sur le côté.

Chaque joueur divise ses cartes en deux paquets : les murs et les tours. On brasse ensuite chacun des paquets.

Ensuite, chaque joueur pioche deux cartes de chacun de ses paquets afin d'avoir un main de départ de quatre cartes.

Carte de tour du joueur rouge



Carte de mur du joueur bleu



Déroulement de la partie

Déterminer le premier joueur au hasard, et jouer à tour de rôle. À votre tour:

(1) Jouer des cartes. Chaque tour, vous pouvez jouer autant de cartes que vous le souhaitez. Vous devez jouer au moins une carte. Vous ne pouvez pas passer!

Poser vos cartes jouées face vers le haut. Prenez toutes les pièces indiquées sur ces cartes avant de commencer à construire.

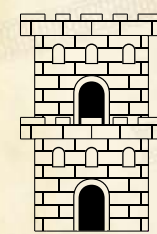
(2) Construction. Vous devez maintenant ajouter toutes ces pièces au château. (Lors du premier tour, le joueur qui commence doit lier toutes les pièces qu'il joue, il doit donc jouer au moins une tour.)

Vous ne pouvez pas jouer de pièces à l'intérieur d'une cour déjà réclamée par votre adversaire.

Vous ne pouvez pas commencer un château distinct. Toutes les pièces doivent être liées. S'il n'y a vraiment aucun emplacement pour connecter une pièce, la remettre à votre adversaire qui devra l'utiliser à son prochain tour!

(3) Réclamer une cour. Lorsque vous ajoutez une pièce qui ferme complètement une zone, vous avez créé une "cour." Placer un donjon de votre couleur dans chacune des cours que vous finissez. Si vous divisez une cour existante vous appartenant en deux ou plusieurs cours distinctes, vous devez placer un donjon de votre couleur dans chaque nouvelle cour ainsi créé.

Donjon Double Vue de côté



Les cours peuvent avoir n'importe quelle forme, à condition que tous coins soient des angles droits.

L'emplacement exact du donjon dans sa cour n'est pas important. Vous pouvez le repositionner pour vous faire de la place si vous construisez dans la cour.

Une fois par partie, lorsque vous réclamez une cour, vous pouvez la réclamer en empilant deux donjons à cet endroit. Ce "donjon double" fait que cette cour compte pour le double des points. Une fois que vous avez réclamé une cour en plaçant un donjon, vous ne pouvez pas décider plus tard de revenir en arrière pour y ajouter un deuxième donjon.

Vous ne devriez pas manquer de donjons, mais si une couleur venait qu'à manquer, vous pouvez utiliser n'importe quel jeton à titre de donjon.

(4) Pioche. Peu importe le nombre de cartes que vous avez jouées, vous ne piochez qu'une seule carte à la fin de votre tour. . . à moins que vous ayez joué une ou plusieurs cartes avec le symbole "carte supplémentaire." Dans ce cas, piocher une carte supplémentaire pour chaque symbole.

Vous pouvez piocher votre (vos) carte (s) à partir du paquet de votre choix, mais si vous piochez plus d'une carte, vous devez toutes les prendre avant de pouvoir les regarder.



Règles maison

Les joueurs doivent décider avant la partie si l'option « essais et erreurs » est autorisée pour le placement des pièces, ou si c'est plutôt « pièce placée pièce jouée. » Quand un nouveau joueur apprend le jeu, l'option « essais et erreurs » doit absolument être autorisée.

En plaçant la tour à un angle de 45 degrés, la géométrie de la pièce peut être maintenue sans pour autant lier les morceaux.



Essai et erreur utilisant le truc du placement à 45 degrés.

(5) Défausser les cartes utilisées. Placez les cartes que vous venez d'utiliser dans une pile de défausse, ou retournez-les dans la boîte. Vous ne pourrez pas les utiliser à nouveau dans cette partie.

Fin de la partie

Quand un joueur n'a plus de cartes (dans sa main ou dans sa pioche), les autres joueurs piochent toutes leurs cartes restantes et jouent un dernier tour. Les pièces grises devraient toutes être placées, il y a autant de pièces dans le jeu que de symboles sur les cartes.

Comptage des points

L'objectif est de fermer des zones pour créer des cours. Toutefois, la valeur d'une cour ne dépend pas de sa taille, mais bien du nombre de tours qui la délimite.

Chaque cour vaut un nombre de points égal au nombre de tours autour d'elle. La cour avec le donjon double vaut le double des points. Ainsi, de nombreuses tours vont compter pour les deux joueurs, et la même tour peut compter jusqu'à quatre fois.

Comptez les points d'un joueur, puis de l'autre. Plutôt que d'enlever les donjons en les comptants, placez-les sur le côté que vous lors du décompte des points, de cette façon, vous pourrez vérifier les résultats si nécessaire.

Si les pointages sont égaux, le joueur avec le plus de donjons en jeu est le gagnant. Si vous êtes toujours à égalité, vous partagez la victoire!