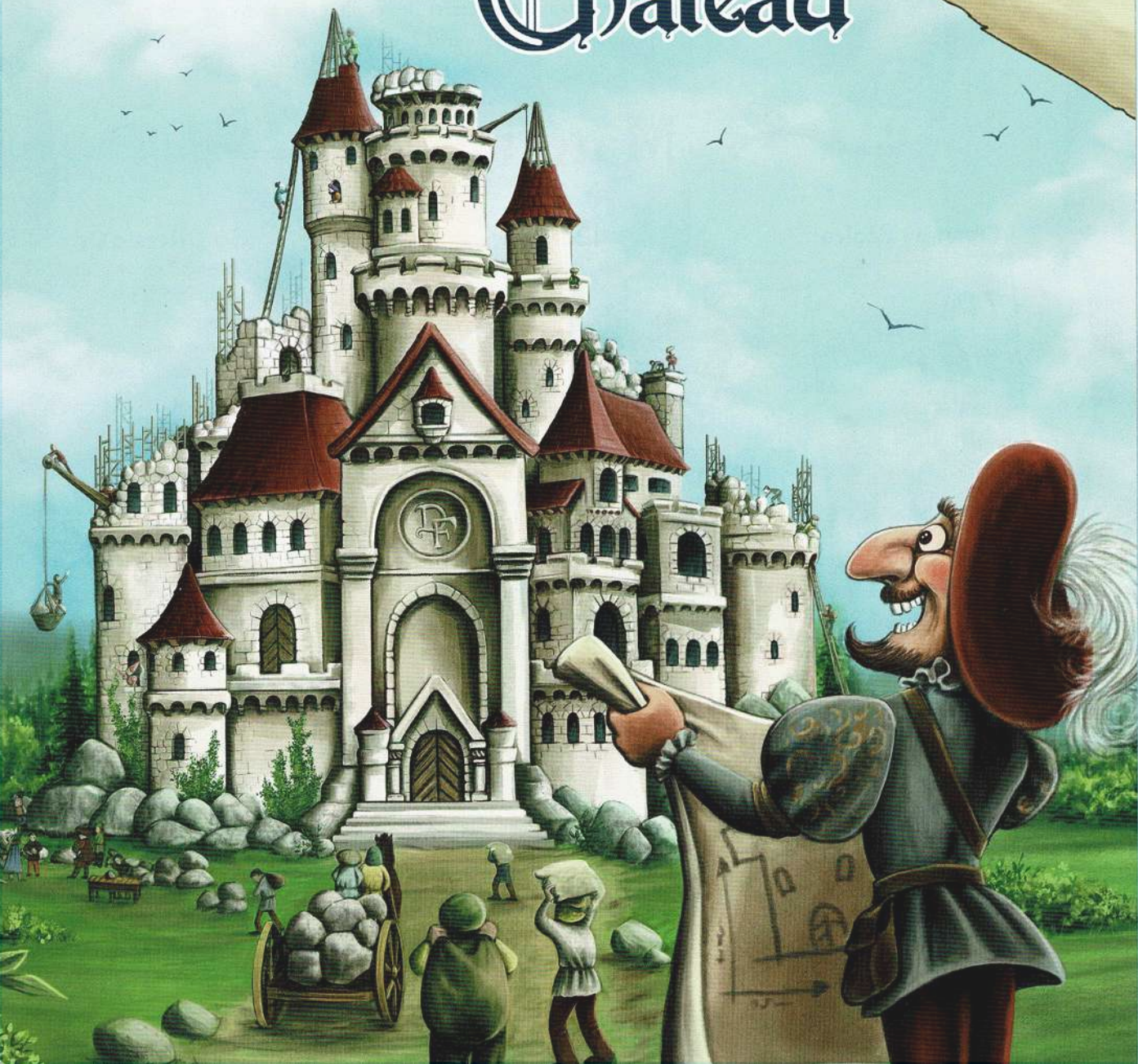


Daniel fryxelius

# 7 Pièces pour un Château

Règles



# Introduction



*Le monde manque de châteaux. C'est évident !*

Dans Castle Builder, vous rivalisez avec les autres barons afin de bâtir le château le plus majestueux du royaume. Pour ce faire, les joueurs devront placer des tuiles afin de construire un château avec fenêtres, toitures, soldats et autres raffinements. Poser de nouvelles tuiles permet à votre baron d'avancer et de récolter des bonus et des pièces. Le premier joueur à obtenir 7 pièces d'Or gagne la partie.

## Matériel

### 1 Livret de Règles



### 126 Tuiles

Pour bâtir les châteaux.



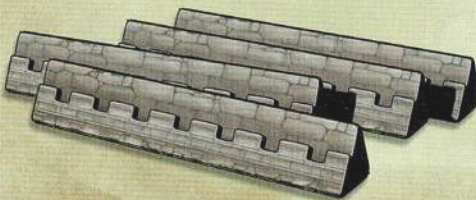
### 4 fondations

Pour poser la première pierre.



### 4 Porte-Tuiles

Avant d'entamer votre première partie, veillez à les assembler en suivant les instructions indiquées sur les porte-tuiles.



### 36 Pièces d'Or

Obtenez 7 pièces pour remporter la partie. Ces pièces ont des effets indiqués côté face.



### 4 Barons

Ils se déplacent autour du plateau du marché pour indiquer votre progression.



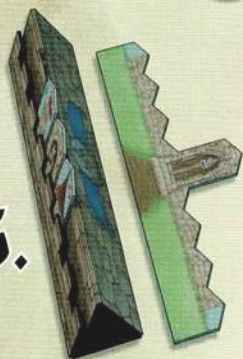
### 1 Plateau du Marché

Doté d'un marché pour les pièces et les tuiles, d'un chemin pour vos barons, et d'un splendide château pour couronner le tout.



# Mise en Place

5.



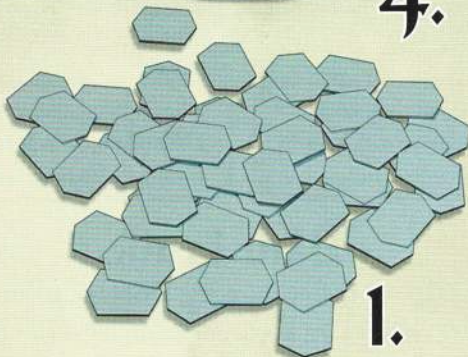
2.



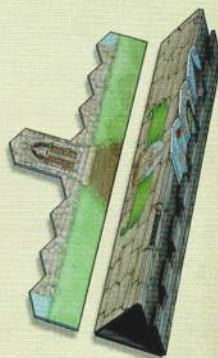
3.



4.



1.



1. Formez une **Réserve de Tuiles** en les mélangeant face cachée.

2. Formez une **Réserve de Pièces** en les mélangeant face cachée.

3. Placez le **Plateau du Marché** au centre de la table et assemblez le château.  
(Voir illustration ci-dessous.)

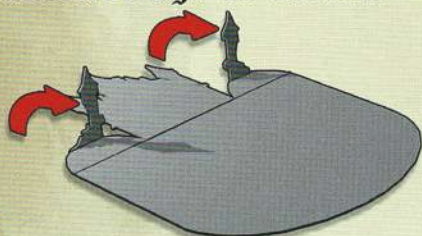
4. Ajoutez sur le marché 3 tuiles prises au hasard, face visible, ainsi que 3 pièces prises au hasard côté effet visible.

Le marché doit toujours être complété ; dès lors qu'une tuile ou une pièce est prise sur le marché, celui-ci est immédiatement réapprovisionné.

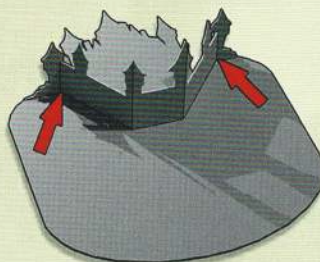
5. Chaque joueur prend une **fondation**, un **Baron**, un **Porte-Tuiles**, puis pioche 3 tuiles au hasard et les place sur son porte-tuiles.

6. Choisissez le premier joueur. Chaque joueur place son **Baron** sur son emplacement de la piste du plateau du marché (numéroté 1-4).  
Note: les barons se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur prend effectivement la dernière place sur le plateau.

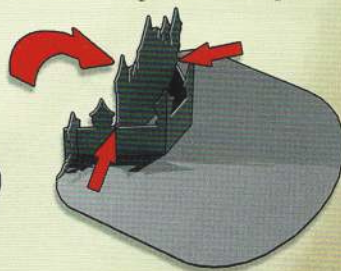
## Assemblage du château :



1) Repliez les 2 tours sur les côtés (ligne de pliure extérieure).



2) Fixez les remparts aux 2 attaches sur le côté des tours.



3) Repliez le château jusqu'à ce que ses attaches se clipsent aux remparts.

# Ordre du Tour

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait accumulé 7 pièces d'Or et remporte ainsi la victoire. Lors de votre tour, vous n'avez que 2 options : Piocher 2 tuiles ou Bâtir 1 tuile.

## - Piocher 2 tuiles :

Piochez 2 tuiles prises au hasard dans la **Réserve de Tuiles** et placez-les sur votre **Porte-Tuiles**. Vous ne pouvez pas choisir de piocher parmi les tuiles du marché.


Le **Porte-Tuiles** peut accueillir un maximum de 7 tuiles. Si vous en piochez plus, vous devez défausser le surplus immédiatement jusqu'à avoir 7 tuiles.

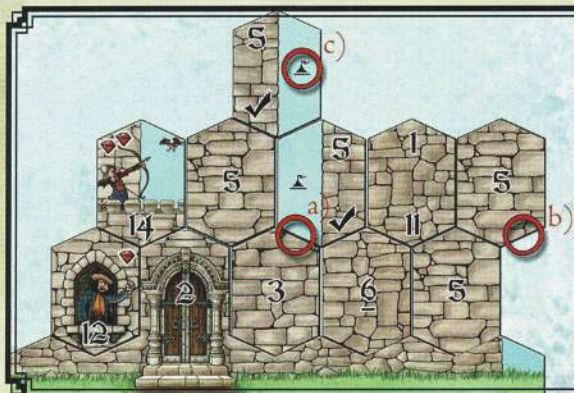
Les tuiles défaussées sont placées face visible dans une **Défausse**. Si la **Réserve de Tuiles** venait à s'épuiser, mélangez les tuiles défaussées et reformez une **Réserve**.

## - Bâtir 1 tuile :

1. Choisissez 1 tuile disponible soit sur votre **Porte-Tuiles**, soit sur le **Marché**.
2. Ajoutez la tuile à votre château, en la posant selon les règles de placement ci-dessous.
3. Avancez votre baron sur la piste pour gagner des pièces ainsi que d'autres bonus.


# Règles de Placement

- Toutes les tuiles doivent être placées de façon à ce que la base et le sommet des tuiles correspondent sans discontinuer : a) vous ne pouvez pas placer de la pierre directement au-dessus du ciel (ou un espace vacant), et b) vous ne pouvez pas placer du ciel directement au-dessus de la pierre (voir les exemples ci-dessous).
- c) Les tuiles dotées du symbole  peuvent uniquement être placées à un étage où d'autres tuiles ont déjà été construites : vous ne pouvez pas commencer un nouvel étage avec ces tuiles.



a) Ce mur latéral ne peut pas être placé ici car le ciel ne peut pas prolonger la pierre de la tuile 3 en dessous.

b) La tuile 5 ne peut pas être placée ici car la pierre ne peut pas reposer directement sur du vide (ou du ciel).

c) Ce mur latéral doté du symbole  ne peut pas être utilisé pour commencer un nouvel étage.

Notez que la tuile 14 peut être placée à côté de la tuile 5 ; les côtés n'ont pas besoin de correspondre.

# Bâtir selon les Nombres


Lorsque vous posez une tuile, le nombre inscrit sur cette tuile doit être égal à la somme des nombres sur lesquelles elle est placée (voir l'exemple à droite).




- Certaines tuiles sont dotées de 2 nombres ; le nombre du bas doit être considéré lorsque cette tuile est posée, tandis que celui du haut est utilisé pour le calcul de la somme lorsqu'une autre tuile est posée au-dessus.

- N'importe quel nombre peut être posé sur les fondations.


- Les portes du château qui se dressent au niveau des fondations ne sont pas considérées comme faisant partie des fondations, mais comptent comme une tuile 2 posée au-dessus de celles-ci.

- Les tuiles  peuvent être posées n'importe où (à condition de respecter la correspondance ciel/pierre des tuiles concernées).



- Les tuiles  ne peuvent pas être posées en tant que toute première tuile sur un nouvel étage du château. Au moins 1 autre tuile doit être présente sur le même niveau.

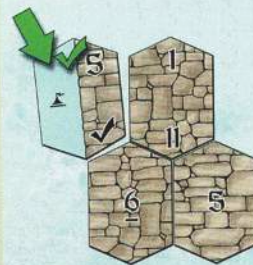



Dans cet exemple votre château comporte une tuile 10 et une tuile 14, déjà construites. La tuile à poser au-dessus devrait être une tuile 24 !!!

La princesse est parfaite dans ce cas ! Le  ne tient pas compte des nombres des tuiles inférieures et peut être placée n'importe où.



Daniel bâtit un mur latéral au-dessus de la tuile 6. Le  lui permet de la placer au-dessus de n'importe quel nombre. Le ciel correspond bien au ciel (espace libre) et la tuile n'est pas la première du niveau ().



Tous les nombres peuvent être bâtis au premier niveau, y compris les . Les toitures sont également autorisées.

Toutefois, le mur latéral à l'extrémité gauche n'est pas autorisé puisque la partie ciel ne correspond pas à la pierre des fondations.



# Payer pour changer les nombres

À chaque fois que vous posez une tuile (qu'elle soit prise de votre porte-tuiles ou du marché), vous pouvez augmenter ou diminuer le nombre indiqué de 1 unité, en défaussant 1 tuile de votre porte-tuiles. Cela vous permet de construire une tuile dont le numéro affiche un écart d'exactly 1 unité avec les tuiles inférieures. Une fois la tuile construite, elle reprend sa valeur d'origine.

Nico souhaite construire la tuile II/I, mais l'emplacement demande un I2 ( $10+2=12$ ).

La tuile II/I correspond à 1 unité près.

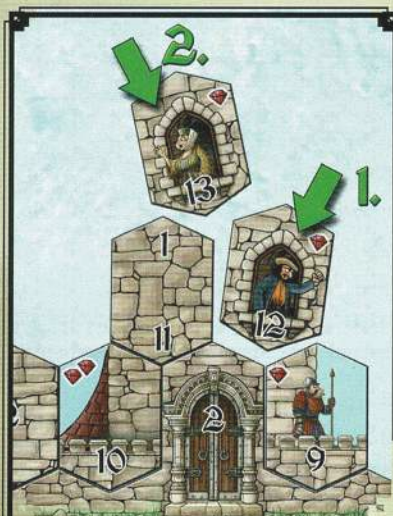
Nico défausse 1 tuile de son porte-tuiles pour placer sa tuile II/I.



Peu après, Nico souhaite construire la tuile du noble en colère, mais l'emplacement demande un II ( $2+9=11$ ).

Nico défausse 1 tuile de son porte-tuiles pour placer sa tuile du noble en colère.

## Déplacer le Baron

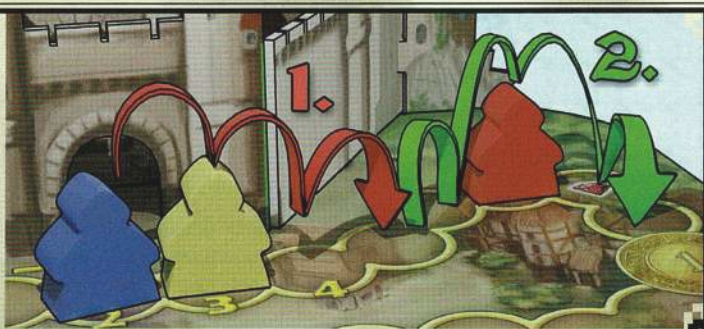




Lorsque vous placez une tuile, votre Baron se déplace sur la piste du marché selon l'étage du château sur lequel vous placez cette tuile et le nombre de rubis représentée sur cette dernière :

- Toute tuile posée sur le niveau inférieur ne procure AUCUN déplacement. De même, les rubis sont ignorés. Pas de déplacement !
- Le 2<sup>e</sup> niveau procure un déplacement de 2 cases + 1 case par rubis
- Le 3<sup>e</sup> niveau procure un déplacement de 3 cases + 1 case par rubis
- Le 4<sup>e</sup> niveau procure un déplacement de 4 cases + 1 case par rubis
- Et ainsi de suite...

Lorsque Nico construit la tuile du noble en colère, il déplace son Baron de 3 cases : 2 car la tuile est placée au niveau 2, +1 pour son rubis.

Au tour suivant il place la dame et se déplace de 4 cases : 3 pour le niveau +1 pour le rubis.



- Pour déplacer votre Baron, comptez toutes les cases de la piste (en incluant les cases occupées). Toutefois, chaque case ne peut être occupée que par un seul Baron. Si votre déplacement s'achève sur une case occupée, placez votre Baron sur la prochaine case libre.
- Si votre déplacement s'achève sur une case , déplacez votre Baron d'1 case supplémentaire.
- Si votre déplacement s'achève sur une case , prenez une tuile de la **Réserve de Tuiles**.
- Après votre déplacement, si vous êtes passé ou êtes arrivé sur une case **Pièce**, prenez une des trois pièces du marché au choix. Résolez son effet (voir page suivante), puis retournez cette pièce et conservez-la devant vous.

Martha (joueuse verte) place une tuile sur le 3e niveau ce qui lui permet de se déplacer de 3 cases.

## Règles Optionnelles

**Stratégie Royale :** • Lorsque vous construisez une tuile, vous pouvez défausser n'importe quel nombre de tuiles de votre porte-tuiles pour augmenter ou diminuer le nombre de la tuile d'autant d'unités.

**Temps de Paix :** Les pièces avec une tuile rouge (la Catapulte, le Voleur et la Dame Acerbe) prennent 1 tuile du marché pour la placer sur votre porte-tuiles, à la place de leurs effets habituels.

Je voudrais remercier toutes celles et ceux qui ont joué à ce jeu et ont permis de l'améliorer. Merci de lui avoir donné vie !

Et merci au Seigneur et Créateur de toutes choses.

# Effets des Pièces

Lorsque vous gagnez une pièce du marché, réapprovisionnez-le immédiatement, puis résolvez l'effet de la pièce - même si l'effet n'est pas à votre avantage ! Gardez la pièce devant vous face visible. Si vous avez 7 pièces, le jeu prend fin immédiatement, même si les joueurs n'ont pas tous joué le même nombre de tours.



**Rubis** : Déplacez votre **Baron** d'1 case supplémentaire (et gagnez potentiellement d'autres bonus grâce à ce déplacement).



**Voleur** : Prenez 1 tuile au hasard sur le porte-tuiles d'1 adversaire et placez-la sur votre propre porte-tuiles.



**Dame Acerbe** : Défaussez 1 tuile prise au hasard sur le porte-tuiles de chacun de vos adversaires.



**Moulin** : Défaussez les tuiles du marché. Après l'avoir réapprovisionné avec de nouvelles tuiles, choisissez-en 1 et placez-la sur votre porte-tuiles.



**Effondrement** : Défaussez 1 tuile de votre château qui ne possède pas d'autres tuiles construites au-dessus. Ne reculez pas votre **Baron** suite à cela.



**Catapulte** : Défaussez 1 tuile d'un château adverse qui ne possède pas d'autres tuiles construites au-dessus. L'adversaire ne recule pas son **Baron**.



**La Tour la Plus Haute** : Le(s) joueur(s) avec le château le plus haut (en comptant les niveaux) gagne(nt) 2 tuiles.



**Le Plus Peuplé** : Le(s) joueur(s) avec le plus de personnages (au moins 1 !) gagne(nt) 2 tuiles.



**Le plus de fenêtres** : Le(s) joueur(s) avec le plus de fenêtres (au moins 1 !) gagne(nt) 2 tuiles.



**Le Plus de Toitures** : Le(s) joueur(s) avec le plus de toitures (au moins 1 !) gagne(nt) 2 tuiles. Toutes les tuiles possédant une toiture rouge, peu importe le type, comptent.



**Moine** : Le(s) joueur(s) avec le moins de pièces (celle-ci exclue !) gagne(nt) 3 tuiles.

## Crédits

Auteur : Daniel Fryxelius

Assistant pour la conception du jeu : FryxGames

Illustrations : Naomi Fryxelius

(Aucune IA n'a été utilisée pour ce jeu.)

Traduction Française : Yoann Quélin

Relecture : Sabine Di Trani

