Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Le château d'Appenzell

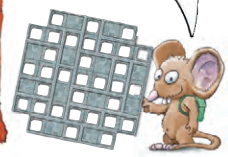
De Jens-Peter Schliemann
et Bernhard Weber

Le matériel

Avant de commencer la première partie, détacher soigneusement de la planche prédécoupée les toits, les créneaux, les tuiles coulissantes et les tuiles de collection.

ATTENTION : la planche prédécoupée dont vous détachez les TUILES DE COLLECTION sert de plateau de jeu (voir l'illustration n° 4 ci-dessous). Aussi :
-> NE PAS LA JETER !
-> NE PAS LA PLIER !
-> EN PRENDRE SOIN AU MOMENT DE DÉTACHER LES TUILES !

C'est un joli plateau de jeu, n'est ce pas ? Avec tous ces trous ...



Montage du château et préparatifs
(Commencer avec le numéro 1 en bas à gauche.)

Placer le **plateau de jeu en forme de grille** (avec 33 trous) au-dessus des tuiles coulissantes.
Avec le verso du plateau de jeu, on peut jouer une variante du CHÂTEAU D'APPENZELL, avec une autre disposition des pièces. 4

34 tuiles coulissantes

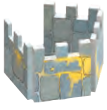
21 x avec fromage (3 de chaque espèce de fromage)

10 x sans fromage

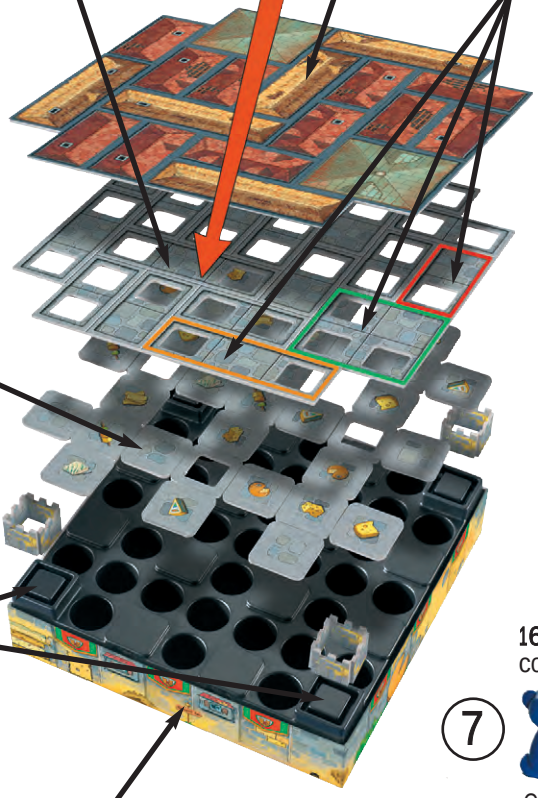
3 x souricières avec trou

Répartir les tuiles coulissantes d'une manière quelconque dans les voûtes de la cave, de manière à ce que chaque trou de la cave soit recouvert par une tuile. 3
Placer la tuile coulissante restante à côté du château.

4 créneaux pliables


Plier les créneaux et les glisser dans les fentes des 4 tours d'angle. 2

Les murs du château et la cave
La partie inférieure de la boîte, ce sont les murs du château qui abritent les voûtes de la cave. 1



5 **18 toits**
Le château comprend plusieurs pièces qui peuvent s'étendre sur 2, 3 ou 5 cases. Recouvrir chaque pièce avec un toit de taille adéquate.

11 toits de tuiles

2 toits de cuivre

5 toits de paille

6 Placer les **28 tuiles de collection** à côté du château. Elles constituent la pioche. (Jetez les 5 tuiles avec le texte « Achtung / Attention »).

Il y a 7 variétés de fromage différentes.

7 **16 souris** de quatre couleurs différentes

Chaque joueur prend toutes les souris de sa couleur et les place devant lui sur la table.

But du jeu

Être le premier à réunir 4 variétés de fromage à l'aide de ses souris.

Déroulement de la partie

Chaque joueur place l'une de ses souris dans une tour libre.

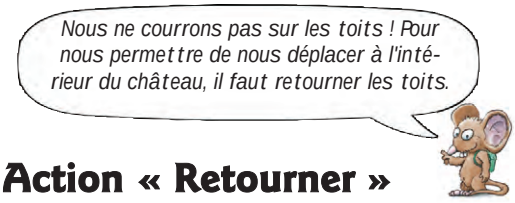
Le joueur qui a visité un vrai château en dernier commence.

On joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun à son tour peut exécuter de 1 **à 4 des actions** suivantes : **« retourner une tuile »**, **« déplacer »** et **« pousser »**, dans l'ordre qu'il veut.

L'action « **Pousser** » est la seule action qu'on ne peut exécuter qu'**une seule fois par tour**. Les joueurs peuvent toujours combiner selon leur choix le nombre et l'ordre des actions qu'ils exécutent.

On peut aussi exécuter moins de 4 actions.



Action « Retourner »

Les souris peuvent enlever les toits des pièces voisines. A partir de chaque case sur laquelle se trouve l'une de tes souris (donc aussi depuis les tours), tu peux enlever les toits des cases qui la touchent directement **à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale.**

Le toit enlevé se place à côté du château.

Chaque toit enlevé compte pour une action.

Action « Déplacer »

Les souris ne peuvent entrer dans le château qu'en passant par les tours.
Tous les joueurs peuvent utiliser toutes les tours.

Quand une souris se trouve dans une tour ou sur une case, elle peut passer sur toutes les cases directement voisines. Elle peut donc se déplacer **à la verticale ou à l'horizontale** (voir les souris vertes à droite).
Il n'est pas possible de se déplacer en diagonale.

Les souris n'ont pas le droit de passer sur un toit ou sur une souricière. Il est aussi interdit de revenir dans une tour et de quitter le château (voir les souris vertes à droite).

Il ne peut y avoir qu'une seule souris sur chaque case, et donc dans chaque tour.

Si une case est occupée, on peut la sauter : chaque case traversée lors d'un saut compte pour une action « **se déplacer** » (voir les souris bleues à droite).

A chaque fois que
- tu entres dans une tour,
- tu passes d'une case ou d'une tour à une case voisine,
- tu sautes une case occupée,

cela compte pour une action.

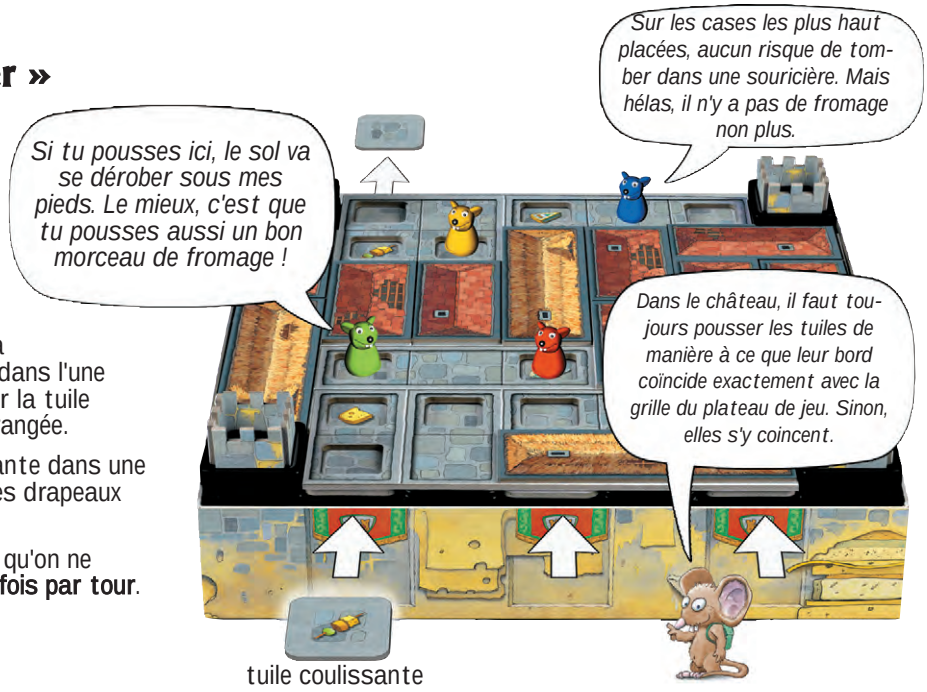
Action « Pousser »

De chaque côté du château, au-dessus des drapeaux rouges, il y a trois fentes où glisser une tuile coulissante.

Pour **« Pousser »**, prendre la **tuile restante** et la glisser dans l'une des **fentes**. Cela fait tomber la tuile située à l'autre bout de la rangée.

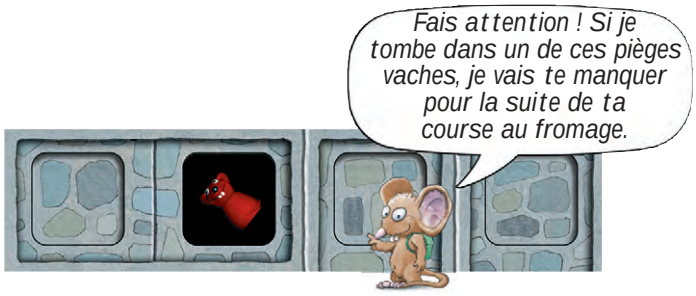
Introduire une tuile coulissante dans une des 12 fentes au-dessus des drapeaux rouges.

Pousser est la seule action qu'on ne peut exécuter qu'**une seule fois par tour**.



Souricière

Si un joueur pousse une souricière sous une souris, celle-ci tombe dans la cave et y reste **jusqu'à la fin de la partie**.

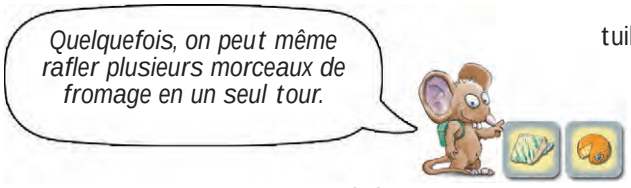


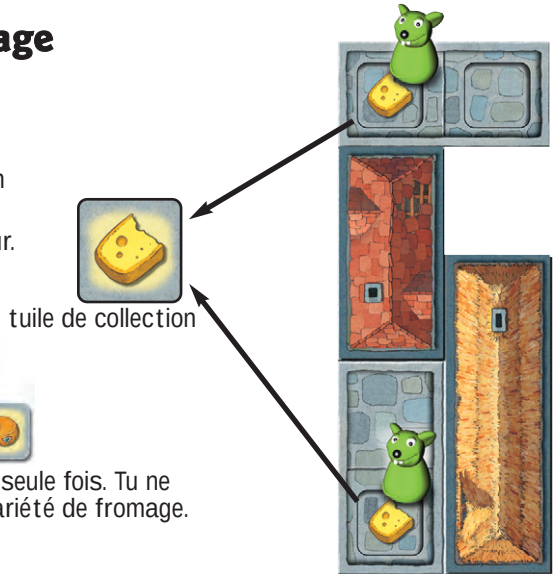
Ramasser des morceaux de fromage

Pour chaque variété de fromage, il y a trois tuiles coulissantes.

Si **deux de tes souris se trouvent sur des cases indiquant le même fromage**, tu pioches la tuile de collection de ce fromage et tu la places face visible sur la table.

Cela peut aussi arriver pendant le tour d'un autre joueur.





Tu ne peux ramasser chaque **variété** de fromage qu'une seule fois. Tu ne dois donc pas prendre une deuxième tuile de la même variété de fromage.

Fin d'un tour (Couvrir les pièces)

Quand tu as fini de jouer, recouvre toutes les pièces vides (c'est-à-dire sans souris) avec un toit de taille adéquate.

Cela ne compte pas pour une **action**.

Fin de la partie

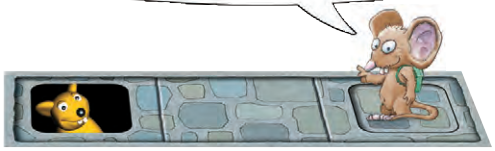
La partie est finie dès qu'un joueur a réuni 4 morceaux de fromage différents. Ce joueur a gagné.

La partie se termine aussi si la troisième et avant-dernière souris d'un joueur tombe dans la cave. On compte alors les morceaux de fromage **des autres joueurs**. Celui qui en a le plus gagne la partie.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de morceaux de fromage, le gagnant est celui d'entre eux dont le tour remonte le plus loin (mais ce n'est jamais le joueur qui ne possède plus qu'une seule souris).

Pour jouer plus longtemps, vous pouvez fixer à 5 ou 6 le nombre de morceaux de fromage à réunir. Miam miam ! C'est une bonne idée si vous jouez à deux ou à trois.

Réfléchis à deux fois avant de faire tomber l'avant-dernière souris d'un joueur dans la cave : tu vas peut-être mettre fin à la partie, sans la gagner.



Pour ranger le jeu :

Vous avez fini ? Remettez les souris et les tuiles de collection dans les trous de la cave. Placez les tuiles coulissantes, le plateau de jeu en forme de grille et les toits dans leur position initiale et posez les quatre tours bien à plat au-dessus. Mettez les règles du jeu dans la boîte, fermez le couvercle - et voilà, c'est fini !

Ce jeu est dédié à Peter, le parrain de Jens-Peter Schliemann.

L'éditeur, la rédaction et les auteurs remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu, les lecteurs des règles et tous ceux et celles qui permis à ce jeu de voir le jour.

******

Pour en savoir plus sur le château et la région d'Appenzell, rendez-vous sur le site www.appenzell.ch

Édité par Zoch Verlag, Copyright : 2007

Traduction : Birgit Irgang

Distributeur en Suisse : Carletto AG
Einsiedlerstr. 31A, CH - 8820 Wädenswil

La terreur d'Appenzell

Cheesy Gonzola

Miam miam ! Du ravitaillement !
Pour 2 à 5 souris de château
à partir de 8 ans

Matériel

1 souris « Cheesy Gonzola »

1 tour du « bon fromage »

3 tuiles coulissantes spéciales

« Cheesy Gonzola » « Porte dérobée donnant sur le garde-manger » « Coulisses »

5 rubans pour le chapeau de Cheesy Gonzola

4 souris grises

La partie à 5 :
Avec cette extension, vous pouvez maintenant faire une partie de « Burg Appenzell » jusqu'à cinq joueurs. Pour cela, vous avez besoin des 4 souris grises ainsi que de la tour du « bon fromage ». Attention : si quatre joueurs ont déjà ramassé la même variété de fromage, le cinquième ne peut plus la ramasser.
Avec le matériel de cette extension et le jeu de base « Burg Appenzell », vous pouvez jouer les variantes suivantes, qu'on peut combiner les unes avec les autres à volonté.

- **Cheesy Gonzola**
- **La tour du « bon fromage »**
- **Les coulisses**
- **Le garde-manger**

Cette extension suit les mêmes règles que la partie normale de « Burg Appenzell ». Sur les pages suivantes, vous trouverez des règles supplémentaires.

CHEESY GONZOLA

- est la terreur d'Appenzell, il peut changer de propriétaire.
- peut faire des pas énormes et courir sur les toits.
- ne tombe pas dans les souricières.

Préparatifs

Posez la tuile de « Cheesy Gonzola » au milieu du château et placez la souris « Cheesy Gonzola » au-dessus de cette tuile. Recouvrez toutes les autres pièces avec des toits.
Pour l'action « pousser », vous aurez donc à votre disposition deux tuiles coulissantes entre lesquelles vous choisirez. Au début de la partie, ces deux tuiles doivent être neutres (sans fromage ni trou), si c'est possible.
Chaque joueur reçoit un ruban de chapeau de sa couleur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Cheesy avec un ruban à son chapeau

Si ta souris arrive sur la tuile « Cheesy Gonzola », tu mets ton ruban sur le chapeau de Cheesy. Si Cheesy avait déjà un autre ruban, on rend celui-ci à son propriétaire. Quand Cheesy porte ton ruban, tu peux l'utiliser pour exécuter des actions - comme tes propres souris.

Action « Retourner des toits avec Cheesy »

Cheesy peut non seulement enlever les toits qui touchent sa case, mais aussi ceux qui touchent toute la **pièce** dans laquelle il se trouve.

Chaque toit enlevé compte pour 1 **action**.

Action « Déplacer Cheesy »

Cheesy peut :
- marcher sur les toits (mais pas s'y arrêter).
- marcher sur les trous (et même s'y arrêter).
- sauter des cases en se déplaçant (et cela ne coûte pas d'action).

On compte pour 1 **action** :
- chaque pas sur une quelconque case libre de la même pièce.
- chaque pas sur une quelconque case libre d'une pièce voisine.
- marcher sur un toit.

Cheesy et les souricières

Grâce à son chapeau, Cheesy est protégé des souricières. Si tu veux pousser cette rangée, tu soulèves Cheesy momentanément.

Cheesy ramasse du fromage pour toi

Si Cheesy porte ton ruban sur son chapeau, tu peux l'utiliser comme chacune de tes souris pour ramasser du fromage.

LA TOUR DU « BON FROMAGE »

On a besoin de :

- est une tour mobile.
- sert d'entrée (comme toutes les autres tours).
- est indispensable dans la partie à cinq.

Préparatifs

Comme dans le jeu de base, au début de la partie, chaque joueur pose une souris dans une tour - à l'exception du dernier joueur. Celui-ci accroche la tour du « bon fromage » avec sa souris sur les murs du château sur une case de son choix, mais pas sur l'une des 4 tours d'angle.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Tous les joueurs peuvent utiliser la tour du « bon fromage » pour entrer dans le château (comme toutes les autres tours).
Si la tour du « bon fromage » bloque une rangée coulissante, vous ne pouvez pas pousser celle-ci.

Action « Déplacer la tour »

Tu peux déplacer la tour du « bon fromage » (avec ou sans souris, qu'elle soit à toi ou à un autre joueur) pour l'accrocher à une autre case du mur du château - mais pas à l'une des 4 tours d'angle.

Chaque déplacement de la tour du « bon fromage » compte pour **1 action**.

Lors d'un même tour, tu peux exécuter autant de fois que tu le souhaites l'action « déplacer la tour » dans le cadre de tes 4 actions.

LES COULISSES

On a besoin de :

- te permettent de pousser une fois de plus - et cela ne coûte pas d'action !

Préparatifs

Placez la tuile des « coulisses » dans le château. Pour l'action « pousser », vous aurez donc à votre disposition deux tuiles coulissantes entre lesquelles vous choisirez. Au début de la partie, ces deux tuiles doivent être neutres (sans fromage ni trou), si c'est possible.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Si, pendant ton tour, l'une de tes souris se trouve dans les « coulisses », tu peux pousser **une fois de plus**.

Cela ne compte **pas comme une action**.

Si, pendant ton tour, tu arrives sur cette case avec différentes souris, tu peux exécuter la poussée supplémentaire plusieurs fois.

LE GARDE-MANGER

On a besoin de :

- est un lieu en dehors du château.
- se compose des 4 tuiles coulissantes « restantes » qui ne se trouvent pas dans le château actuellement.
- a une seule entrée/sortie : la « porte dérobée donnant sur le garde-manger ».
- renferme souvent du fromage en stock et facilite ainsi la récolte du fromage.

Préparatifs

Vous avez besoin de toutes les tuiles coulissantes du jeu de base et de cette extension.
Placez les 4 tuiles coulissantes restantes (neutres, si possible) sur une rangée à côté du château. Ces 4 tuiles forment le « garde-manger ».

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Action « Déplacer » (dans le garde-manger)

Une souris peut courir :
- de la porte dérobée jusqu'à n'importe quelle case libre du garde-manger.
- à l'intérieur du garde-manger, d'une case sur n'importe quelle autre case libre.
- de l'intérieur du garde-manger à la porte dérobée (si elle est libre) pour retourner dans le château.

Chacun de ces déplacements compte pour **1 action**.

Dans le garde-manger peuvent se trouver au maximum 3 souris.
Aussi longtemps que la porte dérobée est occupée, aucune autre souris ne peut entrer dans le garde-manger ou en sortir.
Dans le garde-manger, on peut marcher sur les « trous » comme sur les cases neutres.

Action « Pousser » (dans le garde-manger)

Tu choisis n'importe quelle tuile coulissante du garde-manger et la remplaces par la tuile tombée à l'autre bout de la rangée. S'il y a une souris sur la tuile choisie, tu places celle-ci sur n'importe quelle tuile libre du garde-manger.

FIN DE LA PARTIE

La partie finit comme dans le jeu de base « Burg Appenzell ». Mais je recommande, pour des parties à deux, à trois ou à quatre, de devoir ramasser 5 variétés de fromage différentes pour gagner.

Éditeur : Zoch GmbH, Copyright 2008.
Auteurs : Jens-Peter Schliemann et Bernhard Weber
Illustrations & mise en page : Victor Boden
Traduction : Birgit Irgang
Distributeur en Suisse : Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH- 8820 Wädenswil