

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

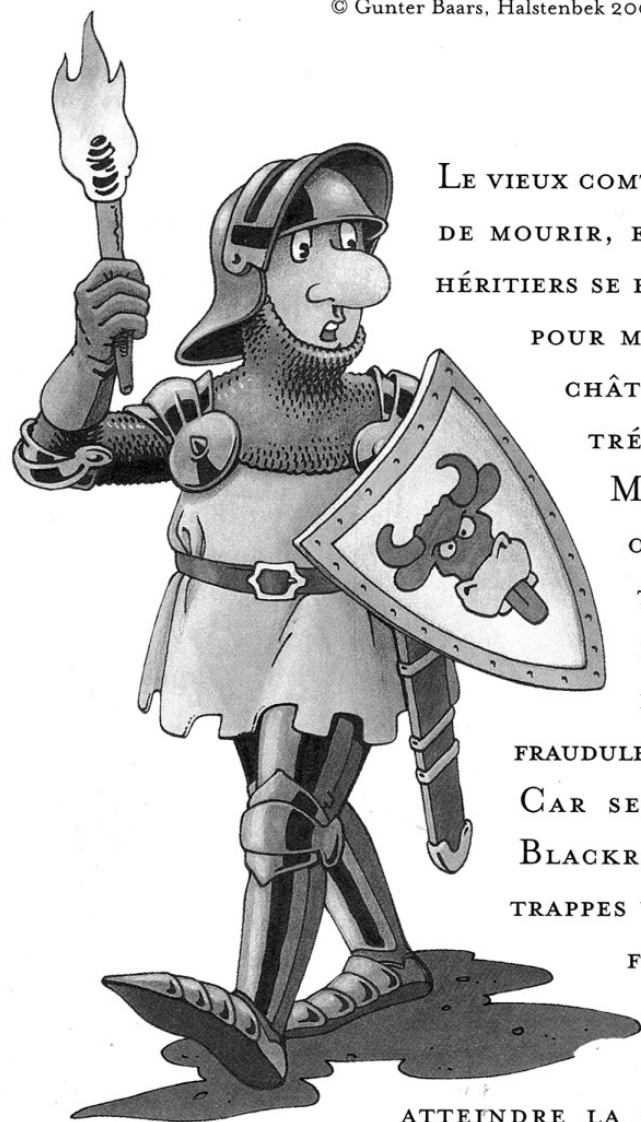


Le Château du roc noir

UN JEU CHEVALERESQUE POUR TOUTE LA FAMILLE 2 À 4 PERSONNES

À PARTIR DE 7 ANS

© Gunter Baars, Halstenbek 2000



LE VIEUX COMTE DE BLACKROCK VIENT DE MOURIR, ET DÉJÀ LES PRÉTENDUS HÉRITIERS SE BOUSCULENT À LA PORTE

POUR METTRE LA MAIN SUR LE CHÂTEAU ET SUR L'IMMENSE TRÉSOR DE BLACKROCK.

MAIS LE FANTÔME DU CHÂTELAIN VEILLE SUR LE TRÉSOR ET FAIT EN SORTE QU'AUCUN IMPOSTEUR NE PUISSE S'EMPARER FRAUDULEUSEMENT DES RICHESSES.

CAR SEUL UN AUTHENTIQUE BLACKROCK PEUT ÉVITER LES TRAPPES VICIEUSES DU CHÂTEAU

FORT, TROUVER LES ANCÊTRES FOUS DU CHÂTELAIN ET ATTEINDRE LA CHAMBRE DU TRÉSOR!

Admirons le contenu de la boîte

- 1 plan de jeu dans le carton avec
- 20 cartes-dalles
- 5 cartes des chambres
- 20 fondations du château fort
- 12 chevaliers en quatre couleurs (3 chevaliers par joueur)
- 12 casques de chevalier (respectivement trois en noir, gris et blanc)
- 24 portraits d'ancêtres (12 paires)
- 1 dé de chevalier (présentant des casques noirs, gris et blancs ainsi qu'un anneau pour la variante)
- 4 barrettes de portraits
- 12 cordes avec des grappins



Préparation du jeu

Placer une fondation sur chacune des 20 fosses (avec les trois broches vers le haut).

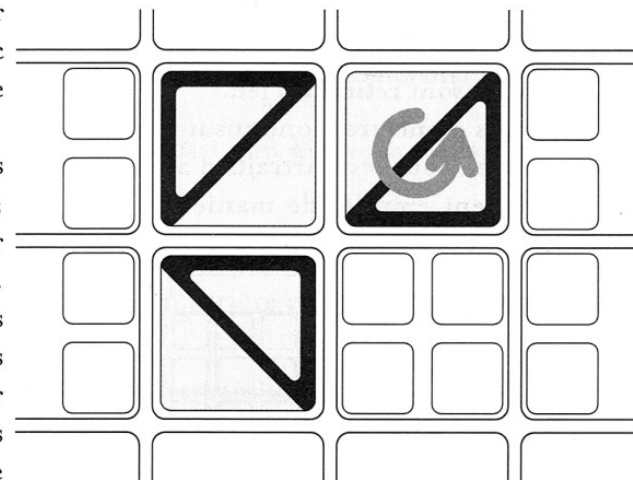
Il n'y a pas de rotation des fondations obligatoire; elles permettent de définir la position des trappes. Après chaque partie, vous pouvez ressortir les fondations, les faire pivoter et les replacer dans les fosses avec la trappe placée

à un autre endroit. Vous modifiez ainsi la position des trappes et créez de ce fait de nouveaux chemins pour la partie suivante.

Dans chaque fosse doit toujours se trouver précisément une fondation.

Répartir ensuite les **20 petites cartes de dalles** de façon homogène sur les fosses, de manière à ce qu'il y ait une petite carte de dalles au-dessus de chaque fosse.

Faire pivoter alors le carton à plusieurs reprises autour de son propre axe, afin qu'aucun d'entre vous ne puisse se souvenir de la position des trappes.



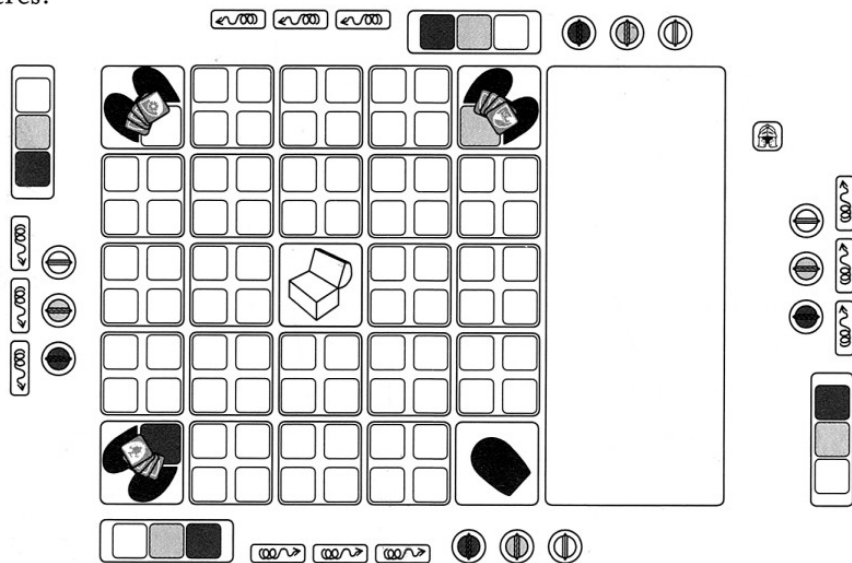
Placer ensuite la carte de la chambre du trésor au centre du plan de jeu et répartir les 4 autres cartes de chambre (entrée et 3 galeries des ancêtres) de n'importe quelle façon sur les 4 cases de coin du plan de jeu.

Chaque joueur choisit 3 chevaliers d'une couleur, enfiche 3 casques de couleurs différentes (noir, gris et blanc) sur ses chevaliers et les place en-dehors du château fort (= la boîte) à côté de la case départ. Pendant la partie, les chevaliers entrent dans le château fort par le biais de la case départ. Le joueur ROUGE possède donc par exemple trois chevaliers rouges, un avec un casque blanc, un avec un casque gris et un autre avec un casque noir sur la tête.

Chaque joueur reçoit une **barrette de portraits** dans sa couleur ; il dépose cette barrette devant lui de façon visible pour tout le monde. En outre, chaque joueur reçoit 3 cordes.

Placer ouvertement tous les **portraits d'ancêtres**. S'il y a 2 joueurs, ce sont les paires de portraits avec les chiffres 1 à 6 qui sont choisies, s'il y a 3 joueurs, ce sont les paires de portraits 1 à 9 qui sont choisies. Les portraits d'ancêtres excédentaires sont retirés du jeu.

Les portraits d'ancêtres sont ensuite retournés et triés selon les différents côtés arrière. Tous les portraits d'ancêtres avec le même côté arrière sont respectivement empilés de manière cachée dans l'une des 3 galeries des ancêtres.



But du jeu

Chaque joueur est à la tête d'un groupe de 3 chevaliers qui veulent s'emparer du trésor au centre du plan de jeu. Afin d'accéder à la case du trésor avec tous les chevaliers, les chevaliers doivent toutefois dans un premier temps apporter la preuve qu'ils sont les seuls héritiers légitimes du comte de Blackrock. Pour ce faire, il faut aller chercher pour chaque chevalier une paire identique de portraits d'ancêtres dans les galeries des ancêtres dans les coins du plan de jeu.

Celui qui a placé le premier ses 3 chevaliers vaillants sur la case du trésor au centre a gagné !

Déroulement du jeu

Sur le dé se trouvent respectivement deux fois les couleurs noires, blanches et grises.

Le joueur le plus jeune lance le dé en premier, ensuite c'est au tour des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Selon la couleur obtenue sur le dé, le joueur déplace son chevalier correspondant (le chevalier avec le casque noir, blanc ou gris) dans sa couleur.

Vous pouvez déplacer votre chevalier aussi loin que vous voulez jusqu'à ce :

- qu'il tombe dans une trappe ou
- qu'il atteigne la chambre du trésor ou
- que vous ne l'arrêtiez de vous-même.

Vous pouvez vous déplacer en avant, en arrière et latéralement, mais pas en diagonale.

Chaque chevalier doit être déposé brièvement sur chaque case qu'il aborde ! Vous pouvez ainsi voir immédiatement si une trappe se cache en-dessous. Le fait d'essayer des cases est considéré comme un acte non chevaleresque et cela est proscrit !

Un seul chevalier doit se trouver sur une case (exception : case départ et chambre du trésor).

Il est interdit de sauter au-dessus d'autres chevaliers (exception : utilisation des cordes).

On ne peut pénétrer dans la chambre du trésor au centre que si le chevalier en question est en mesure de présenter une paire de portraits d'ancêtres identiques.

Trappes

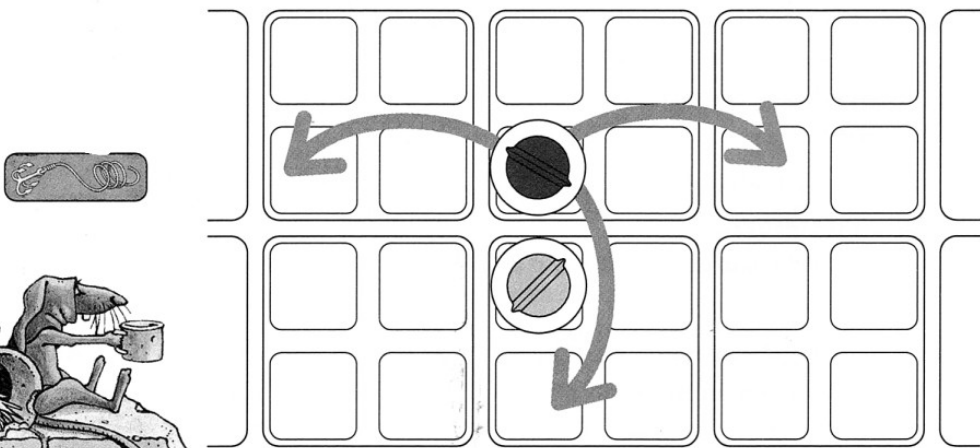
Sur chaque petite carte-dalles on peut distinguer 4 dalles. L'une d'entre elles est toujours une trappe ! Si un chevalier aborde une telle case, il s'enfonce et doit revenir à la dernière case qu'il a abordée avant la trappe. Il peut également s'agir de la case départ.

Il peut arriver qu'il y ait plusieurs chevaliers sur une petite carte de dalles. Cela peut avoir les conséquences suivantes :

1. Un chevalier rouge est placé sur la case qui est située de façon diagonale par rapport à la trappe. Un autre chevalier (par exemple le chevalier bleu) peut alors aborder la case sans tomber dans la trappe, car le chevalier rouge sert de contrepoids. Si toutefois le chevalier ROUGE quitte la case, le chevalier BLEU tombe dans la trappe et il est placé sur la case qui a été quittée par le chevalier ROUGE.
2. Un chevalier rouge se trouve à côté de la trappe et un chevalier bleu est placé sur cette trappe. Le chevalier BLEU tombe, le chevalier ROUGE trébuchera probablement, mais il pourra rester sur sa case !

Cordes

Les cordes permettent à vos chevaliers de sauter au-dessus de cases occupées ou inoccupées. Celui qui rend une corde (avant d'être tombé dans une trappe !) peut sauter au-dessus d'une case (une case par corde) lorsque c'est son tour. Si un chevalier atterrit sur une trappe, il doit revenir à la case de laquelle il avait entamé son saut. Plusieurs sauts dans un même coup de jeu sont possibles ; vous devez toutefois rendre une corde pour chaque saut.

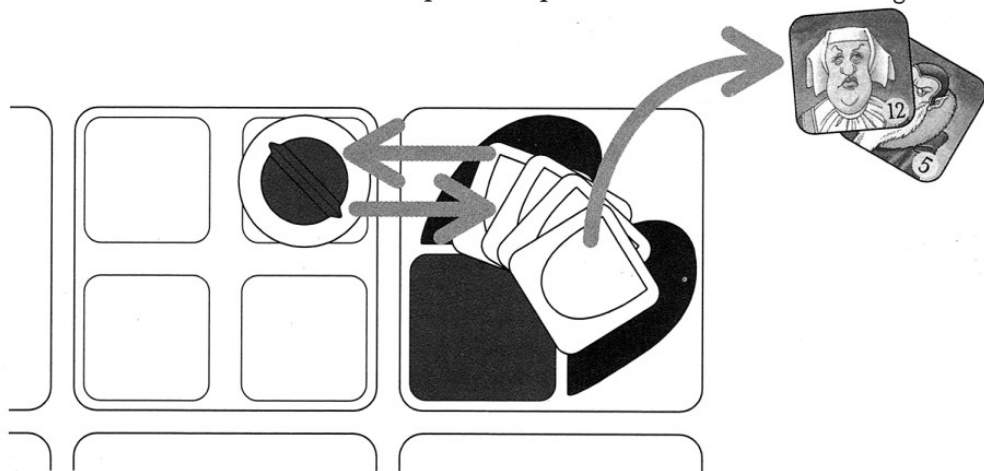


Les galeries des ancêtres

Les 3 galeries des ancêtres dans les coins présentent respectivement une couleur qui est également visible sur le dé. Chaque chevalier doit d'abord se déplacer vers la galerie des ancêtres de sa couleur de casque (noir, gris ou blanc). Le chevalier avec le casque gris doit par conséquent d'abord aller dans la galerie des ancêtres avec le casque gris, etc.

Lorsqu'un chevalier pénètre dans une galerie des ancêtres, le propriétaire retire les deux portraits d'ancêtres situés sur le haut de la pile cachée et il les place ouvertement au-dessus de sa barrette de portraits près de la couleur respective (noir, gris ou blanc). Vous pouvez reconnaître à tout moment sur chaque barrette de portraits quel chevalier a trouvé quels portraits d'ancêtres.

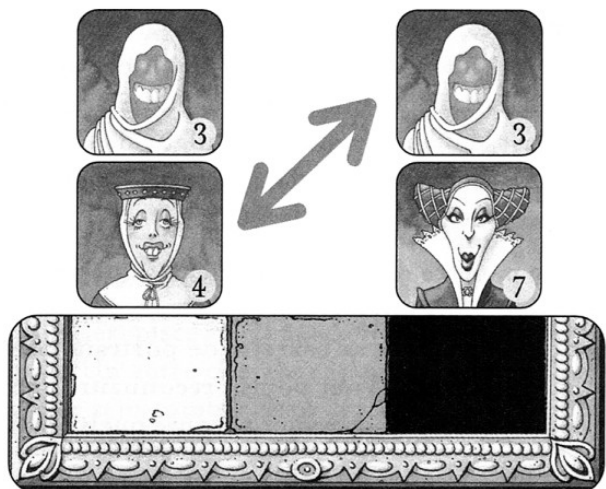
Ce n'est que lorsqu'un chevalier a atteint « sa propre » galerie des ancêtres qu'il peut pénétrer également dans d'autres galeries des ancêtres et aider ainsi d'autres chevaliers de sa couleur qui n'ont pas encore atteints « leur » galerie.



Lorsque le chevalier a pénétré dans « sa » galerie des ancêtres et qu'il a retiré les deux portraits d'ancêtres, son tour n'est pas encore terminé ! Il doit immédiatement continuer à jouer. Il doit alors quitter la galerie des ancêtres par la case par le biais de laquelle il a pénétré dans la galerie. Ainsi, un chevalier peut se déplacer théoriquement dans toutes les galeries des ancêtres !

Echange sur sa propre barrette à portraits

Celui qui a dans le cas de 2 propres chevaliers différents 2 portraits d'ancêtres identiques et à qui c'est le tour de jouer peut échanger ces portraits de telle manière que l'un de ses chevaliers possède une paire de portraits.



Chevalier brigand – échange forcé avec un chevalier adverse

Si deux chevaliers adverses possèdent respectivement une moitié d'une paire de portraits, cela devient passionnant ! Car les chevaliers essaient maintenant de s'arracher mutuellement l'autre moitié de la paire de portraits. Pour ce faire, le propre chevalier doit être déplacé avec le portrait concerné sur une case à côté du chevalier adverse avec le même portrait (horizontalement ou verticalement).

Le chevalier qui arrive reçoit de la part de l'adversaire le portrait convoité et lui donne en échange un autre portrait que portait le chevalier attaquant. La « victime » ne peut pas se défendre contre le vol !

L'échange entre deux chevaliers adverses a uniquement lieu si les deux chevaliers portent un même portrait !

Exemple : Le chevalier avec le casque gris du joueur ROUGE a trouvé jusqu'ici les portraits d'ancêtres 4 et 8 et il découvre maintenant que le chevalier avec le casque blanc du joueur BLEU possède les portraits d'ancêtres 2 et 8 au-dessus de sa barrette à portraits. Il se place à côté de ce chevalier et il peut échanger son portrait d'ancêtre 4 contre le portrait 8 de l'autre chevalier, ce qui fait que son chevalier peut maintenant se déplacer avec la paire de portraits 8 vers la chambre du trésor.

Echange dans la galerie des ancêtres

Un chevalier peut échanger des portraits d'ancêtres lorsqu'il pénètre dans une galerie d'ancêtres, de laquelle le joueur possède déjà des portraits au-dessus de sa barrette à portraits. Il ne tire alors pas des portraits supplémentaires mais les échange.

Pour ce faire, le joueur déplace dans un premier temps 1 ou 2 portraits d'ancêtres du chevalier qui a pénétré dans la galerie en-dessous de la pile de portraits de la galerie, et il retire ensuite 1 ou 2 nouveaux portraits d'ancêtres du haut de cette pile.

Après un échange, le joueur quitte également la galerie des ancêtres par la case, par le biais de laquelle il était arrivé.

On ne peut pénétrer qu'une seule fois par coup de jeu dans les galeries des ancêtres.

La chambre du trésor

Si un chevalier possède une paire de portraits complète, il peut être déplacé dans la chambre du trésor au centre. Le chevalier est alors arrivé au but et il n'est plus déplacé. La paire de portraits ne peut plus être volée.

Si le lancement de dé suivant tombe sur ce chevalier, le joueur peut alors choisir quel chevalier il déplacera à la place de l'autre.

C'était génial, mais toute chose à une fin – Fin du jeu

Lorsqu'un joueur a atteint la chambre du trésor avec les trois chevaliers, le jeu est terminé et ce joueur a gagné !

Variante : « Le château fort enchanté »

Pour perturber les preux chevaliers, vous pouvez essayer la variante suivante :

Un côté du dé de chevalier présente un grand cercle autour du casque. A chaque fois que l'on tombe sur ce cercle lors du lancement du dé, le joueur doit faire pivoter la boîte de 90° avant de déplacer le chevalier.



Tu as encore des questions, cher lecteur ?

I. Les coups ne sont véritablement terminés que lorsqu'on tombe dans une trappe, qu'on atteint la chambre du trésor ou qu'on s'arrête volontairement ! On peut donc durant un seul coup pénétrer par exemple dans une galerie des ancêtres, tirer des portraits, se déplacer vers une autre galerie pour effectuer un échange et se déplacer ensuite jusqu'à la chambre du trésor.

2. Si un joueur saute avec sa dernière corde au-dessus d'une trappe dans une galerie des ancêtres, il doit alors également quitter cette galerie par la dernière case qu'il a abordée, même s'il ne possède plus de corde qu'il pourrait rendre pour ce nouveau saut.

