

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



Règle du jeu - Châteaux



Objectif :

Être le 1^{er} joueur à avoir en sa possession toutes les cartes du jeu.

Préparation :

Distribuer le même nombre de cartes à tous les joueurs.

Déroulement d'un tour de jeu :

1 • Le joueur le plus jeune regarde la première carte de son tas (sans la montrer) et choisit une caractéristique de son château (la « hauteur » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 58 m » par exemple).

2 • Les autres joueurs consultent la première carte de leur tas et énoncent la valeur de cette même caractéristique à tour de rôle (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Le joueur qui énonce la plus forte caractéristique remporte les cartes de tous les autres joueurs et les replace sous son tas de cartes.

En cas d'égalité pour la victoire entre plusieurs joueurs, ces joueurs annoncent l'ancienneté de leur château (la pastille de couleur en haut à gauche de la carte). Celui qui a le château le plus ancien remporte les cartes de cette manche.

L'ancienneté du château (du plus au moins ancien) est la suivante :

Pastille rouge > pastille orange > pastille jaune > pastille verte

En cas d'égalité sur la couleur de la pastille, les joueurs concernés prennent une nouvelle carte et comparent la pastille. Celui qui a le château le plus ancien remporte la bataille.

En cas de nouvelle égalité, on recommence jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Celui-ci remporte toutes les cartes de la manche.

3 • Le joueur qui vient de remporter l'affrontement prend la main. Il choisit à son tour une caractéristique qu'il estime forte et on recommence un nouveau tour de jeu. Pendant un tour de jeu, il est possible de changer la caractéristique d'affrontement si on dispose d'une carte avec une pastille jaune, orange ou rouge.

Le joueur qui souhaite effectuer ce changement doit avoir en main un château plus ancien que celui du joueur qui a choisi la caractéristique initiale.

Exemple : le joueur qui choisit la caractéristique initiale possède une carte verte. Il choisit la « hauteur ». Le joueur suivant a une carte orange, il décide que l'affrontement aura plutôt lieu sur le « confort ». On refait alors un tour des joueurs avec cette caractéristique. Seule une carte de valeur supérieure (ici une carte rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.

Règle spéciale cartes Collector (cartes brillantes)

Lors d'un tour de jeu, si un joueur retourne une carte Collector, il l'annonce aux autres joueurs et la lit à haute voix.

L'effet de la carte Collector s'applique immédiatement. Si nécessaire, le joueur en possession de la carte Collector tire une nouvelle carte pour participer à l'affrontement.

Cette carte Collector est mise de côté et ne sert plus pendant la partie. *Si vous possédez plusieurs cartes Collector, vous pouvez les ajouter au jeu pour encore plus de rebondissements !*

Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur a collecté toutes les cartes du jeu, il remporte la partie. On peut aussi décider d'arrêter le jeu au bout de 10 ou 15 min. Le joueur ayant le plus de cartes remporte alors la partie.

Que signifient les couleurs des pastilles en haut des cartes ?

Les cartes sont classées en 4 catégories selon l'ancienneté des châteaux. L'ancienneté est basée sur la date de début de construction du château et des vestiges les plus anciens encore visibles.

- Construction débutée avant l'an 1000 (pastille rouge)
- Construction débutée entre l'an 1000 et 1100 (pastille orange)
- Construction débutée entre 1100 et 1200 (pastille jaune)
- Construction débutée après 1200 (pastille verte)

Les données sur les caractéristiques sont parfois des estimations pour permettre de jouer. Le temps de construction inclut les différentes phases de construction et de remaniement. La hauteur correspond à la hauteur de l'élément le plus haut visible aujourd'hui. Pour la force défensive et le confort, une note sur 100 a été attribuée, en fonction des critères de l'époque. Merci aux châteaux qui nous ont transmis leurs données et leurs photos ; et à Monsieur Alain Cassaigne de l'agence Photononstóp pour ses photos.

**Retrouve l'ensemble de la collection
et toutes les cartes Collector sur
www.bioviva.com**