

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



CASTLE RISK

Un jeu de Charles Phillips pour 4 à 6 joueurs – © 1990 Parker Brothers
Traduction française par François Haffner

BUT DU JEU

Chaque joueur commence avec un jeton de château d'empire sur le plateau de jeu. Votre objectif est de capturer les jetons de château de tous vos adversaires, pour que vous soyez le dernier joueur restant en jeu.

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 5 dés : 3 rouges, 2 blancs
- 6 jetons de château
- 6 ensembles d'armées : chacun d'une couleur différente
- un jeu de 48 cartes : 8 maréchaux, 7 diplomates, 8 généraux, 6 amiraux, 7 espions, 12 renforts

Les armées

Il y a six ensembles d'armées. Chaque ensemble contient des pions d'armée simple et des pions représentant 10 armées. En choisissant une couleur d'armée, assurez vous de prendre les pions d'armée de la même couleur.



Pion valant 10 armées

Pion valant 1 armée

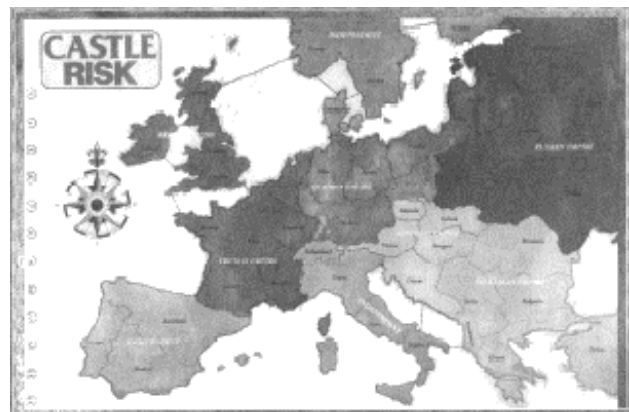
Le plateau de jeu

Empires et Territoires.

Le plateau de jeu est une carte de six empires européens : les Empires Britannique, Français, Ottoman, Allemand, Russe et Autrichien. Chaque empire codé en couleur est divisé en plusieurs territoires marqués par des frontières colorées.

Exemple : les territoires qui comprennent l'Empire Britannique sont le Yorkshire, l'Irlande, le Pays de Galles, Londres et l'Ecosse.

À la fin de votre tour, vous recevez quatre nouvelles armées pour chaque Empire dans lequel vous occupez tous les territoires (Voir *Nouvelles troupes*, plus loin dans les règles).



Territoires indépendants

Il y a également 11 territoires indépendants d'une autre couleur. Ces territoires, portant le nom d'un état, sont complètement indépendants et ne font partie d'aucun Empire. **Vous ne pouvez pas mettre un jeton de château sur l'un d'entre eux.** Les territoires indépendants sont : La Norvège, Madrid, la Suisse, la Suède, le Portugal, Venise, la Finlande, Barcelone, Rome, le Danemark, et Naples. Si à la fin de votre tour vous occupez tous les 11 territoires indépendants, vous recevez six nouvelles armées (Voir *Nouvelles troupes*, plus loin dans les règles).

Lignes pointillées

Vous noterez qu'il y a certains territoires séparés par l'eau mais reliés par les lignes pointillées. Ces lignes indiquent qu'un mouvement d'armée entre ces territoires est possible sans utilisation de la carte d'Amiral.

La Mer Noire

Notez que la Mer Noire est la seule étendue d'eau sur le plateau de jeu qui n'est reliée à aucune autre mer. Par conséquent, la carte d'Amiral ne peut servir sur la Mer Noire qu'à transporter des armées depuis et vers des territoires qui bordent la Mer Noire. Vous ne pouvez pas utiliser la carte d'Amiral pour transporter des armées d'un territoire de la Mer Noire vers un territoire d'une autre mer, et vice versa.

PREPARATION

1. Prenez un crayon et une feuille de papier.
2. Choisissez une couleur d'armée et prenez dans la réserve un nombre d'armées simples défini comme suit :
 - pour 2 joueurs, 40 pions
 - pour 3 joueurs, 35 pions
 - pour 4 joueurs, 30 pions
 - pour 5 joueurs, 25 pions
 - pour 6 joueurs, 20 pions.
3. Jetez un dé pour déterminer le joueur qui commencera à placer ses armées. Celui qui a tiré le dé le plus grand tire un jeton de château, face cachée, et le place sur n'importe quel territoire dans l'Empire correspondant à l'initiale marquée dessus. Puis il ou elle pose un pion d'armée à côté du jeton de château. C'EST LE CHÂTEAU QUE LE JOUEUR DOIT DÉFENDRE. En continuant par le joueur à gauche de ce joueur, tout le monde, l'un après l'autre, tire un jeton, prend connaissance de l'Empire correspondant, place son jeton de château puis une armée de la même manière.

Conseil : Il est mieux joué de placer votre jeton de château à côté d'une mer.
4. En commençant par le même premier joueur, tout le monde, tour à tour, place un pion d'armée simple sur n'importe quel territoire inoccupé de n'importe quel empire, ou sur n'importe quel territoire indépendant. Continuez jusqu'à ce que chaque territoire soit occupé par une armée simple.

Conseil : Essayez d'occuper un Empire complet si vous le pouvez.

Puis chaque joueur place à son tour cinq armées en même temps, disséminées de n'importe quelle manière, sur tous les territoires qu'il occupe déjà. On continue jusqu'à ce que toutes les armées attribuées au début de la partie aient été placées.

Conseil : Protégez fortement votre château avec des armées.

Il n'y a aucune limite au nombre d'armées que vous pouvez placer sur n'importe quel territoire.

À tout moment, vous pouvez remplacer un pion représentant 10 armées par 10 pions d'armée simple sur un territoire, ou vice-versa.
5. En secret, choisissez un territoire où vous placerez vos "armées cachées" (voir plus loin le chapitre *Armées cachées*). Ce peut être n'importe quel territoire sauf un qui serait occupé par un château. Notez le nom du territoire sur un morceau de papier que vous glissez-le sous le plateau de jeu.
6. Battez les cartes et distribuez en trois face cachée à chaque joueur (qui les regarde en secret). Placez les cartes restantes face cachée pour former une pioche.
7. Jetez à nouveau le dé pour déterminer le premier joueur. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Bataille et Attaque

Ces deux mots sont définis ci-dessous pour être sûr que les joueurs ont une compréhension claire de leurs significations dans le jeu :

- Une **Bataille** est un simple "combat" entre deux armées ennemies (un jeton de dés).
- Une **Attaque** se compose d'une ou plusieurs batailles.

TOUR D'UN JOUEUR

A votre tour, faites les actions suivantes dans l'ordre :

1. Si vous avez moins de trois cartes, complétez votre main à trois cartes.
2. Tirez une carte.
3. Jouez des cartes si vous le souhaitez. (Certaines cartes ne se jouent pas à ce moment.)
4. Attaquez si vous le souhaitez.
5. Recevez les nouvelles troupes. Cette action indique la fin de votre tour.

LES CARTES

Renforts

Permettent de recruter les armées supplémentaires pour les placer dans un ou plusieurs des territoires que vous occupez.



- Vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes Renfort avant de commencer la PREMIÈRE attaque de votre tour. Vous ne pourrez pas jouer d'autres cartes de renfort pendant votre tour une fois que vous avez fait votre première attaque.
- Placez les cartes à côté du bord numéroté du plateau de jeu, à raison d'une carte par numéro, en ordre croissant. Le nombre apparaissant en face de la carte jouée indique le nombre d'armées qui viennent en renfort.

Note : Quand toutes les cartes Renforts ont été utilisées, on les laisse à côté du plateau. Elles ne serviront plus que quand vous dévoilerez vos armées cachées. (Vous pouvez, cependant, réutiliser toutes les autres cartes.)

Espion

Permet de regarder la main d'un joueur afin d'en éliminer une carte, OU de se défendre contre une autre carte Espion.



- Vous pouvez jouer un ou plusieurs espions à tout moment pendant votre tour.
- Montrez à tout le monde la carte que vous avez choisie dans la main adverse, puis défaussez-la. Vous défaussez ensuite la carte Espion.
- Une carte Espion peut également être utilisée en défense contre une carte Espion d'un adversaire. Les deux cartes Espion sont alors jetées et personne ne regarde le jeu de l'autre.

Général

Permet d'ajouter un point à votre dé le plus fort.



- Vous pouvez jouer le Général pendant une Attaque, avant de jeter les dés.
 - Une fois affecté à une Attaque, vous ne pouvez pas retirer le Général.
 - Si vous attaquez encore à votre tour, vous devez continuer à utiliser le Général. À la fin de votre tour, reprenez le Général en main, s'il a survécu.
 - Pour continuer à utiliser le Général, votre dé le plus élevé + 1 doit battre le dé le plus élevé de votre adversaire.
- La carte Général est éliminée dès que votre adversaire obtient un dé égal ou supérieur à votre dé le plus élevé + 1. Vous devez alors défausser la carte Général.
Vous pouvez alors :
 - jouer une autre carte Générale si vous souhaitez,
 - continuer l'Attaque sans Général, ou
 - terminer votre attaque.

Amiral

Permet de déplacer en bateau vos armées, pour attaquer un territoire ennemi par la mer.



- Vous ne pouvez jouer l'Amiral qu'à votre tour, et seulement pour faire une Attaque.
- L'AMIRAL NE PEUT ÊTRE UTILISÉ POUR SIMPLEMENT REDISTRIBUER SES ARMÉES.
- Placez les armées que vous allez utiliser pour attaquer sur la carte Amiral et mettez la carte en position d'Attaque.
- Une fois l'Attaque commencée, vous ne pouvez pas retirer votre Amiral. Vous devez continuer à vous battre jusqu'à la fin, c'est à dire jusqu'à ce que vous perdiez toutes vos armées, ou gagnez l'Attaque.
- Si vous perdez toutes les armées qui attaquaient avec l'Amiral, vous perdez l'Attaque et la carte d'Amiral. Défaussez-la.
- Si vous gagnez l'Attaque, déplacez toutes vos armées de la carte vers le territoire que vous venez de gagner, et reprenez la carte d'Amiral en main.
- Vous pouvez utiliser une carte d'Amiral autant de fois que vous le souhaitez à votre tour, tant que vous continuez à gagner chaque Attaque.

Maréchal

Est utilisé en défense pour ajouter un point à son plus fort dé.



- Vous pouvez jouer le Maréchal quand vous subissez une Attaque d'un adversaire, avant de jeter les dés.
- Une fois affecté à la défense, le Maréchal ne peut plus être retiré.
- Si vous êtes attaqués encore à ce tour, vous devez continuer à utiliser le Maréchal. À la fin de cette Attaque, reprenez le Maréchal en main, s'il a survécu.
- Pour continuer à utiliser le Maréchal, votre dé le plus élevé + 1 doit égaliser ou battre le dé le plus élevé de votre adversaire.
- La carte Maréchal est éliminée dès que votre adversaire obtient un résultat plus élevé que votre dé le plus élevé + 1. Vous devez dans ce cas jeter la carte de Maréchal. Vous pouvez alors jouer une nouvelle carte Maréchal si vous le souhaitez ou continuer à vous défendre sans Maréchal.

Diplomate :

Permet de forcer un adversaire à faire une trêve.



- Vous pouvez jouer un Diplomate devant un ou plusieurs joueurs avant de commencer la PREMIÈRE Attaque de votre tour. Vous ne pouvez pas jouer une carte de Diplomate à votre tour une fois que vous avez commencé votre première Attaque.
- Vous ne pouvez pas attaquer les joueurs avec qui vous avez une trêve à ce tour, et ces mêmes adversaires ne pourront pas vous attaquer à leur prochain tour.
- LA TRÊVE PRODUIT SON EFFET PENDANT UN TOUR COMPLET DE JEU.
- Le Diplomate est défaussé à la fin du tour.
- **Les Diplomates ne doivent pas être utilisés dans un jeu à deux joueurs.** Quand plus de joueurs participent, mais que le nombre de joueurs se réduit à deux, on termine le tour, puis chacun jette toutes les cartes de Diplomate qu'il a en main et pioche en échange le même nombre de nouvelles cartes. Chaque fois qu'un joueur tirera une carte de Diplomate par la suite, cette carte sera défaussée et le joueur en tirera une autre en échange.

L'ATTAQUE

Une Attaque est formée d'une ou plusieurs batailles qui se font aux dés. Le but est de conquérir un territoire en éliminant toutes les armées ennemies qui s'y trouvent.

- Vous ne pouvez attaquer que depuis un de vos territoires vers un territoire ennemi adjacent. Les territoires reliés par une ligne pointillée sont également considérés comme adjacent.
- Vous devez toujours avoir au moins deux armées dans le territoire depuis lequel vous attaquez.

Attaquer

Vous annoncez le territoire ennemi que vous attaquez ainsi que votre territoire depuis lequel vous attaquez.

- En tant qu'attaquant, vous pouvez jeter un, deux, ou trois dés rouges pour chaque bataille, **mais vous devez avoir dans votre territoire au moins une armée de plus que le nombre de dés que vous jetez**. Plus que vous jetez de dés, plus vos chances de gain sont importantes, mais plus sont également nombreuses les armées que vous risquez de perdre.

EXCEPTION À CETTE RÈGLE :

Quand vous attaquez un château, vous pouvez ne jamais utiliser plus de deux dés.

- Le défenseur peut jeter un ou deux dés blancs pour chaque bataille. Pour jeter deux dés, le défenseur doit cependant avoir au moins deux armées sur le territoire attaqué. En jetant deux dés, le défenseur a une meilleure chance de gain, mais il risque également de se faire détruire plus d'armées.

Résoudre la bataille

Comparez les dés les plus élevés que chacun des joueur a obtenu.

- Si le dé de l'attaquant est le plus fort, le défenseur retire une armée.
- Si le dé du défenseur est le plus fort, l'attaquant retire une armée.
- Une égalité profite au défenseur et c'est l'attaquant qui retire une armée.
- Si les deux joueurs ont jeté plus d'un dé, on compare les seconds dés. (voir exemples 2 et 3.)
- Tant l'attaquant que le défenseur ne peuvent jamais perdre plus de deux armées dans une bataille.
- L'attaquant peut terminer une attaque après n'importe laquelle des batailles menées aux dés (sauf s'il utilise un Amiral).

<p>EXEMPLE 1</p> <p>dés de l'attaquant dé du défenseur</p> <p>les deux meilleurs dés</p> <p>RÉSULTAT Le défenseur perd une armée</p>	<p>EXEMPLE 3</p> <p>dés de l'attaquant dés du défenseur</p> <p>les deux meilleurs dés</p> <p>les deux dés suivants</p> <p>RÉSULTAT l'attaquant perd deux armées</p>
<p>EXEMPLE 2</p> <p>dés de l'attaquant dés du défenseur</p> <p>les deux meilleurs dés</p> <p>les deux dés suivants</p> <p>RÉSULTAT le défenseur et l'attaquant perdent chacun une armée</p>	<p>EXEMPLE 4</p> <p>dés de l'attaquant dés du défenseur</p> <p>les deux meilleurs dés</p> <p>RÉSULTAT Le défenseur perd une armée</p>

Note : L'attaquant ne peut jamais perdre plus de deux armées lors d'une bataille aux dés.

Annexion d'un Territoire

Dès que la dernière armée qui défendait un territoire est défaite, vous devez déplacer au moins autant d'armées (depuis le territoire duquel vous avez attaqué) que le nombre de dés que vous avez jetés. Vous pouvez en déplacer plus, mais vous devez toujours laisser au moins une armée à l'arrière pour occuper le territoire dont vous avez attaqué. (Si votre armée est réduite à une, l'Attaque ne peut se poursuivre à moins que vous ne puissiez continuer à attaquer depuis un autre territoire adjacent.)

Annexion d'un Château

Dès que la dernière armée qui défendait un territoire contenant un château est défaite, vous avez capturé le château de ce joueur et l'avez éliminé du jeu. Prenez le jeton de château du vaincu.

- Retirez les armées du joueur vaincu du plateau de jeu
- En utilisant des armées des territoires que vous occupez (en commençant par les armées avec lesquelles vous avez attaqué), disposez une armée sur chacun des territoires laissés vides par le joueur vaincu. Tous les territoires que vous ne souhaitez pas occuper (ou que vous ne pouvez pas occuper) doivent être annexés, un par un en respectant le tour de table, par les autres joueurs en utilisant des armées qu'ils peuvent prendre n'importe où sur le plateau.
- Prenez les cartes du joueur vaincu ajoutez les à votre main.
- Prenez également possession des armées cachées du joueur vaincu si elles n'ont pas encore servi.

Armées Cachées

Utilisées une seule fois, à tout moment pendant le jeu, pour défendre le territoire qu'elles occupent ou pour attaquer depuis ce territoire.

- Vous devez occuper ce territoire avant de dévoiler vos armées cachées.
- Montrez aux autres joueurs le papier sur lequel vous avez écrit le nom du territoire.
- Placez sur ce territoire un nombre d'armées égal au nombre inscrit en face de la dernière carte de renfort jouée. (Plus les armées cachées restent longtemps secrètes, plus leur nombre peut être grand.)

Pas de mercenaires

Contrairement à ce qui est pratiqué dans RISK, vous ne pouvez pas utiliser d'armées d'une autre couleur. Vous ne pouvez utiliser que les armées de votre couleur.

Nouvelles troupes

À la fin de chaque tour, vous recevez les nouvelles troupes auxquelles vous avez droit et vous les distribuez à votre choix sur les territoires que vous occupez.

- Quatre armées pour chaque empire que vous occupez entièrement.
- Six armées si vous occupez la totalité 11 territoires indépendants.
- Huit armées pour chaque jeton de château dont vous avez pris le contrôle.

VICTOIRE

Le joueur qui prend le contrôle de tous les jetons de château du plateau de jeu est le vainqueur de la partie.

NÉGOCIATIONS VERBALES

Les négociations verbales sont autorisées, mais n'engagent personne. Les négociations doivent toujours être publiques. Les accords secrets sont interdits. Les éléments des négociations peuvent être définis par les joueurs.

Exemple : Le commerce de cartes.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Les stratégies varient de partie en partie. Voici quelques stratégies de base qui restent valables pour toutes les parties ou presque.

- Fortifiez bien votre château ! Rappelez-vous : s'il est détruit, vous avez perdu.
- En plaçant votre jeton de château sur un territoire au bord de la mer, vous permet d'utiliser les armées qui l'occupent pour des invasions navales. (Il y a de fortes chances que ce territoire possède un grand nombre d'armées. Rappelez-vous : vous pouvez remplacer les éventuelles pertes à la fin de votre tour avec les nouvelles troupes.)
- Pour annexer un Château, attaquez avec le double du nombre d'armées qui le défendent, car vous ne pouvez utiliser que deux dés.
- Attaquez avec votre Amiral un territoire faiblement défendu. Puis, à partir de ce territoire, attaquez votre objectif principal par voie de terre. En pratiquant ainsi, vous aurez plus de chance de garder votre carte d'Amiral, plutôt que de la perdre dans une bataille incertaine.
- Quand vous attaquez le territoire d'un autre joueur, songez à arrêter l'attaque quand le joueur est descendu à une seule armée, surtout si le territoire de ce joueur agit en tant que zone tampon entre vous et un autre territoire menaçant. Rappelez-vous : le joueur ne peut pas attaquer avec une seule armée, et il ne peut pas non plus déplacer des armées depuis un autre de ses territoires.