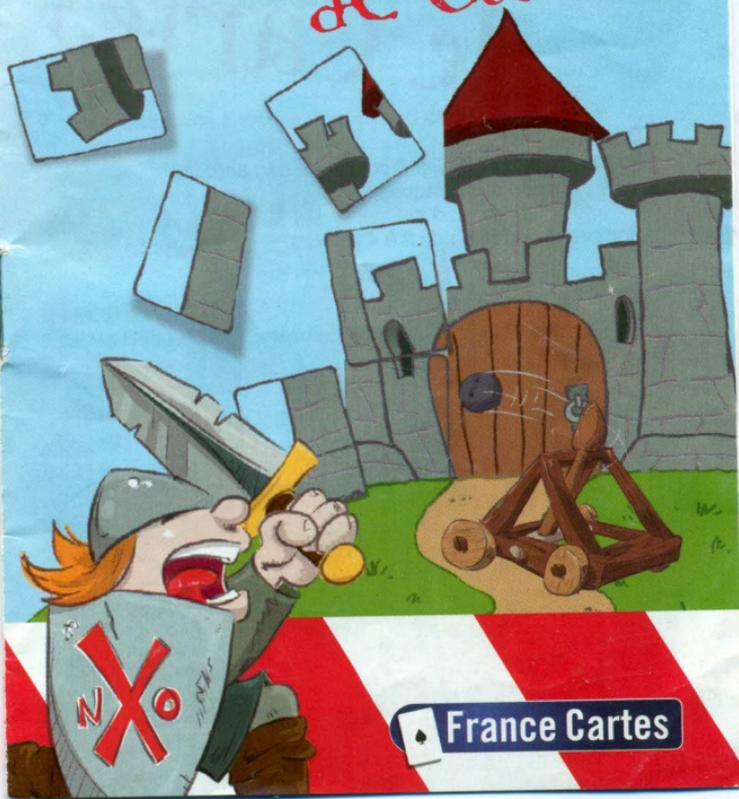


# Château de Cartes



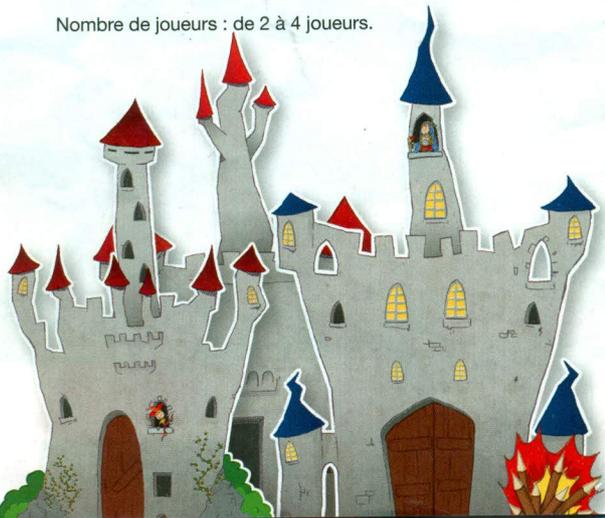
 France Cartes

# Château de Cartes

## But du jeu

Être le premier chevalier à construire son château...  
mais attention aux attaques !

Nombre de joueurs : de 2 à 4 joueurs.



Composition du jeu :

Le jeu se compose de 66 cartes :

- 42 cartes Château : ces cartes serviront  
à construire le château (cartes porte,  
cartes tour, cartes mur, cartes fenêtre)



- 24 cartes Spéciales :

> 9 Cartes Attaque :

3 cartes Catapulte, 3 cartes Dragon et 3 cartes Envahisseur



Catapulte



Dragon



Envahisseur

> 15 Cartes Défense :

5 cartes Bâtisseur, 5 cartes Archer, 5 cartes Eau Bouillante



Bâtisseur



Archer



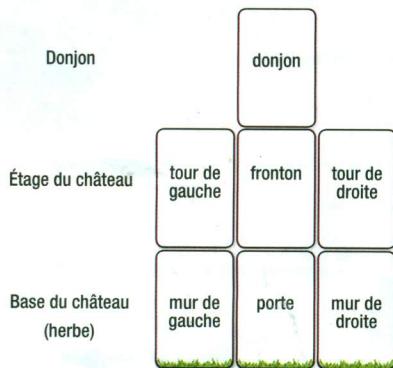
Eau Bouillante

Il y a également 3 cartes JOKER intégrées dans les cartes  
Château. Ces cartes donnent des pouvoirs durant toute la partie  
en contrant l'action des cartes Attaque :

- le bouclier protège des catapultes
- le pieu évite les envahisseurs
- l'arbalète tue les dragons



Un château est constitué de 7 cartes:



Le 1<sup>er</sup> joueur commence, il pioche une carte.

Plusieurs possibilités s'offrent à lui :

- s'il possède une carte Porte, il peut la poser devant lui face visible et commencer son château;
- s'il ne peut pas poser de carte, il est obligé d'en défausser une pour toujours en avoir 5, il pose une carte de son jeu à côté de la pioche, face visible.

C'est alors au joueur suivant de jouer :

- il pioche d'abord une carte ;
- s'il possède une carte Porte, il peut la poser devant lui face visible et commencer son château ;
- s'il ne peut pas poser de carte, il est obligé d'en défausser une afin d'en avoir toujours 5 ;
- s'il possède une carte Attaque, il peut la poser à un joueur ayant déjà commencé son château.

Et ainsi de suite...

#### Préparation du jeu :

Après avoir bien mélangé les cartes, le donneur distribue 5 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche et est placé au centre de la table face cachée.

C'est le joueur placé à gauche du donneur qui commencera.

#### Déroulement du jeu :

Les cartes du château ne peuvent pas être posées au hasard. La 1<sup>re</sup> carte posée doit être une porte. Puis les cartes posées doivent avoir un bord en commun avec une carte déjà posée. Et ainsi de suite.

#### Cartes Spéciales :

Les cartes spéciales sont composées de cartes Attaque qui empêchent la construction du château et de cartes Défense qui permettent de contrer les cartes Attaque.

Une carte Attaque est toujours déposée pour retarder la construction du château d'un de ses adversaires.

Le joueur attaqué est bloqué, pour pouvoir continuer sa construction il doit avoir une carte Défense correspondant à l'attaque.

Lorsqu'une carte Attaque est posée, le joueur la recevant ne peut plus jouer, sa construction est stoppée. Il doit avoir la carte Défense correspondant à l'attaque pour reprendre la construction ou une carte JOKER.



Le joueur attaqué peut contrer l'attaque immédiatement s'il a la carte Défense adéquat, même si ce n'est pas à son tour de jouer ! Il pioche alors une carte pour toujours en avoir 5 en main.  
*Option : Les joueurs peuvent décider d'utiliser la contre-attaque ; lorsque l'attaquant vient de se faire contrer, il peut contre-attaquer s'il a une autre carte attaque identique à la première. Il pioche alors une nouvelle carte pour revenir à 5 cartes en main. Le joueur attaqué ne peut pas se défendre immédiatement face à une contre-attaque, il doit attendre son tour pour pouvoir poser une carte défense adaptée.*

#### Cartes JOKER :

Une carte JOKER ne peut être posée qu'au tour du joueur qui la possède (ou lorsque le joueur subit une attaque), mais son effet dure toute la partie.

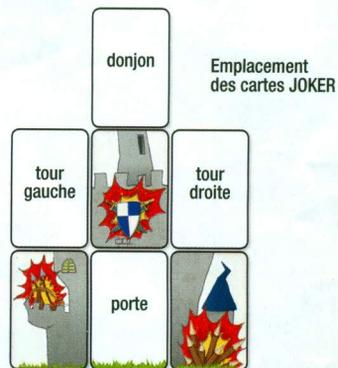
Cette carte contre l'action des cartes Attaque :  
 - le bouclier protège des catapultes ;

- le pieu évite les envahisseurs ;
- l'arbalète tue les dragons.

Dès qu'un joueur pose une carte JOKER, les autres joueurs ne peuvent plus lui mettre la carte Attaque correspondante.

Grâce à cette carte spéciale, le joueur est protégé et rejoue immédiatement.

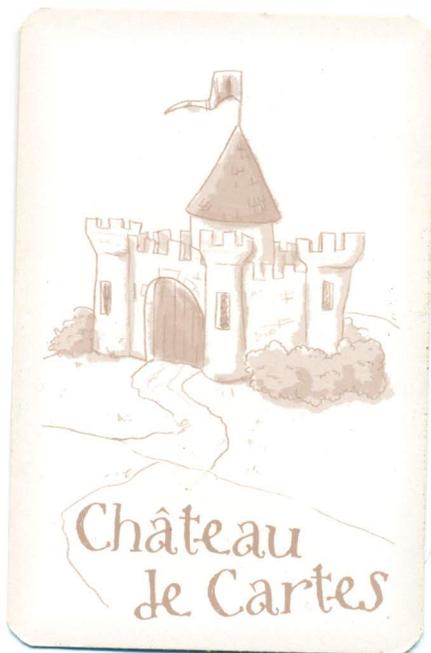
Si le joueur a déjà posé une carte à l'emplacement prévu pour la carte JOKER, il met la carte JOKER à la place et dépose l'autre carte sur le tas de défausse.

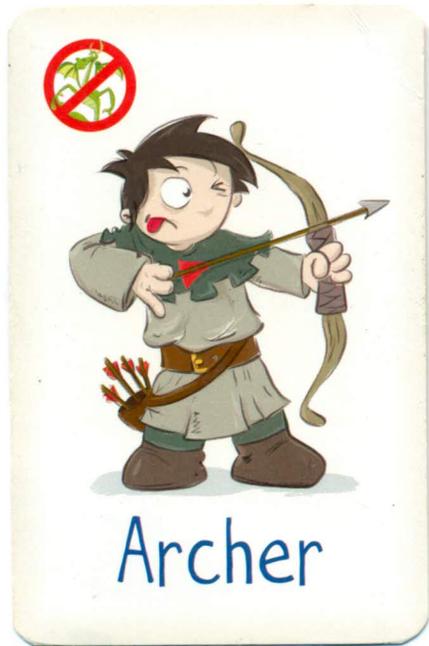
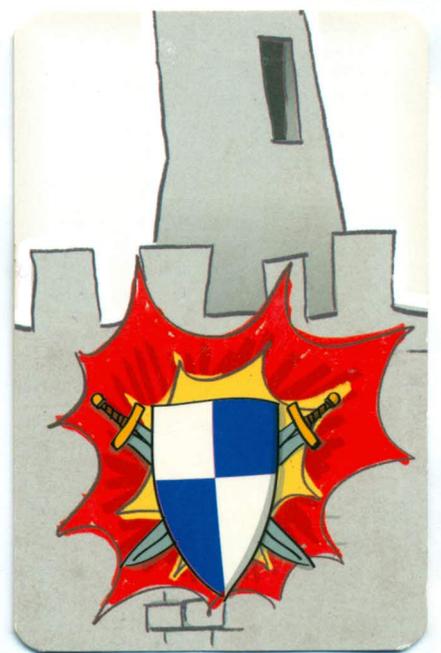


Fin de la partie :

La partie se termine lorsqu'un joueur a terminé de construire son château.

Il est déclaré VAINQUEUR !!!





Archer



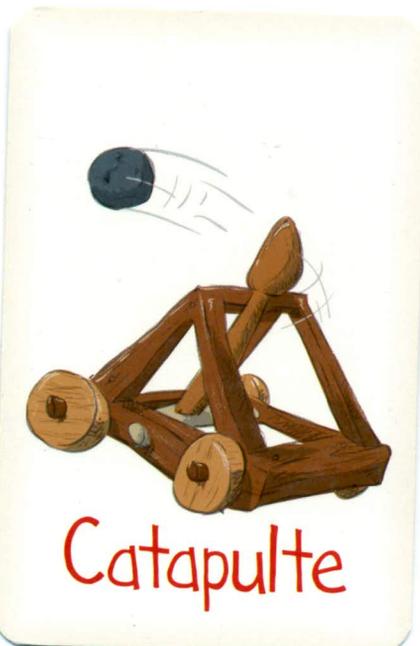
Envahisseur



Eau  
Bouillante



Dragon



Catapulte



Bâtitseur