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

Introduction

Au cours des 2000 dernières années, la ville de Maastricht a été assiégée par de nombreux peuples différents. À l'origine, les Romains ont construit le "Castellum" sur la rive gauche de la Meuse afin de défendre leur pont et leur campement. Ce "Castellum" romain a depuis disparu mais les nouvelles fortifications de Maastricht ont été mises à l'épreuve aux 16ème, 17ème et 18ème siècles par les troupes de Philippe II d'Espagne, l'armée des Provinces-Unies de Frédéric-Henri d'Orange-Nassau, et deux fois par l'armée française.

Castellum - Maastricht est un jeu de plateau stratégique pour 2 à 4 joueurs. Pour survivre, chaque joueur doit récolter des ressources, construire des fortifications et entraîner des troupes pour repousser les attaquants de sa section des murailles. Pour gagner, les joueurs doivent tenter de vaincre les ennemis les plus prestigieux mais également s'assurer de défendre la ville. Faites preuve de stratégie pour attirer l'ennemi vers les côtés de la ville de vos adversaires et préserver le vôtre. Les habitants de Maastricht vous considéreront comme leur héros au détriment de vos rivaux!

Contenu

1 plateau de jeu, 20 Ouvriers, 20 cartes Fortification, 32 cartes Troupe, 56 cartes Ennemi, 28 cartes Ange, 4 cartes Récompense, 1 carte Premier Joueur, 36 jetons Bois, 36 jetons Pierre, 36 jetons Or, 54 jetons Renfort.

Préparation du jeu

1. Donnez la carte Premier Joueur à un joueur tiré au hasard.
2. Chaque joueur reçoit 1 carte Fortification de départ (marquée « START »), 5 Ouvriers, 3 Bois, 3 Pierres, 3 Or.
3. Chaque joueur occupe une partie de la muraille de la ville et place 3 de ses ouvriers sur les 3 espaces de droite. L'espace sous la muraille du joueur s'appelle la « Ligne ».
4. Placez les cartes Ange face cachée sur le plateau.
5. Triez les cartes Récompense par ordre décroissant et placez-les sur le plateau.
6. Mélangez les 6 pioches et placez-les face cachée à côté du plateau: les cartes Troupe, les cartes Fortification et les 4 pioches de cartes Ennemi (1579, 1632, 1673 et 1794).
7. Retournez 4 cartes Fortification et 8 cartes Troupe et placez-les face visible à côté du plateau.

Vue d'ensemble d'une partie

Dans Castellum, les joueurs essaient de défendre Maastricht au cours de 4 années différentes. Chaque année se compose de 4 phases consécutives. À la fin de la quatrième année, le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.

Phase 1: Phase de Construction

Au début de chaque Phase de Construction, chaque joueur reçoit des ressources et / ou des cartes Ange comme indiqué sur ses cartes Fortification.

Au début du jeu, chaque joueur a 2 Ouvriers disponibles. À partir de la deuxième année, chaque joueur prendra un Ouvrier de sa muraille, ce qui libèrera une Colonne supplémentaire pour y placer des cartes Fortification et des cartes Troupe. Il y a donc 2 Ouvriers et Colonnes disponibles en 1579, 3 en 1632, 4 en 1673 et 5 en 1794. Le Premier Joueur place 1 Ouvrier sur une case d'action libre du plateau et exécute cette action immédiatement. Chaque joueur fait la même chose dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé tous leurs Ouvriers.

ACTIONS

Les cases d'actions peuvent accueillir soit exactement un Ouvrier ( ) soit un nombre illimité ( ).

Bois *Pierre* *Or* *Ressource au choix*

Recevez les ressources indiquées. Sur les cases «Oude Brug» et «Markt», recevez respectivement 1 ou 2 ressources au choix.

+1

Chaque Colonne de votre Ligne recevra temporairement 1 point d'attaque supplémentaire ( ) cette année. Indiquez ceci en plaçant 1 jeton Renfort dans chaque Colonne.

Piochez 1 carte Ange. Vous ne pouvez en posséder que 3 à la fois. Défaussez toutes les cartes Ange que vous recevez au-delà de la troisième.

Piochez une carte Fortification / Troupe face visible et payez le coût indiqué. Vous devez immédiatement placer la carte achetée dans une de vos Colonnes. **Chaque Colonne ne peut contenir au maximum qu'une carte Fortification et 2 cartes Troupe.**

Les cartes Fortification et Troupe peuvent contenir les règles spéciales suivantes :

Recevez une carte Ange ou les ressources indiquées au début de chaque Phase de Construction.

: +1

Toutes vos Troupes du type indiqué (, ,) reçoivent 1 point d'attaque supplémentaire ( ).

/

Pendant le décompte final, vous recevez un point de victoire pour chaque carte Fortification ( ) ou Troupe (, ,) du type indiqué.

Phase 2: Phase de Siège

Chaque joueur reçoit le nombre de cartes Ennemi suivant: 2 en 1579, 3 en 1632, 4 en 1673 et 5 en 1794.

En commençant par le Premier Joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place une carte Ennemi dans une Colonne de son choix, dans sa propre Ligne ou dans la Ligne d'un autre joueur. Les cartes Ennemi peuvent être jouées dans n'importe quelle Colonne disponible, même s'il n'y a pas de cartes Fortification ou Troupe. Chaque Colonne ne peut contenir qu'une seule carte Ennemi.

La Phase de Siège se termine lorsque toutes les cartes Ennemi ont été jouées et que chaque Colonne disponible contient 1 carte Ennemi. Les cartes Ennemi peuvent contenir les règles spéciales suivantes :

: +1

Toutes les cartes Ennemi du type indiqué (, ,) dans la même Ligne reçoivent 1 ou 2 points d'attaque ( ) supplémentaire.

La ressource indiquée devra être défaussée pendant la Phase de Combat (si possible).

Phase 3: Phase des Anges

En commençant par le Premier Joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs peuvent jouer une carte Ange de leur choix. Lorsque plus aucun joueur ne souhaite jouer de carte Ange, la Phase des Anges prend fin. Une carte Ange peut être utilisée de 2 façons :

1. Placez la carte Ange sous une Colonne de votre choix pour renforcer cette Colonne avec le nombre de point d'attaque ( ) indiqué sur la carte, jusqu'à la fin de l'année.

2. Vous pouvez à la place utiliser un des effets spéciaux suivants :

Donnez 2 points d'attaque supplémentaires ( ) à une carte Ennemi dans une Ligne de votre choix, jusqu'à la fin de l'année. Indiquez ceci avec un jeton Renfort.

Échangez 2 cartes Ennemi de votre choix. Celles-ci peuvent venir de 2 Lignes différentes.

Prenez une carte Troupe chez un adversaire ou parmi les cartes Troupe face visible encore disponibles. Payez le coût de la carte au propriétaire (ou à la réserve). Placez cette carte dans votre propre Ligne sur un emplacement disponible.

Si vous possédez une carte Troupe dans votre Ligne et que vous payez une Pierre , vous pouvez détruire une carte Ennemi dans votre Ligne. Cette carte ainsi vaincue compte pour l'objectif de la carte Récompense (voir Phase 4) et vous marquerez les points de victoire indiqués sur la carte.

Recevez 2 ressources de votre choix. Cet effet peut être joué à tout moment, y compris en dehors de la Phase des Anges (par exemple au moment de défausser une carte Ange en trop).

Annulez l'effet spécial d'une carte Ange qui vient juste d'être jouée. Cette carte peut être jouée à tout moment, mais ne peut pas être utilisée pour annuler un bonus de points d'attaque.

Phase 4: Phase de Combat

Pour chacune de vos Colonnes, comptez les points d'attaque de vos cartes Fortification et Troupe. Si la somme est égale ou supérieure à la puissance de la carte Ennemi dans cette Colonne, vous avez vaincu la carte Ennemi. Gardez cette carte Ennemi face cachée pour votre score à la fin du jeu. Vous ne pouvez pas regarder les cartes Ennemi vaincues.

Souvenez-vous que vos Colonnes, vos cartes Troupe et les cartes Ennemi ont pu obtenir un bonus de points d'attaque grâce à la case d'action « Dinghuis », aux cartes Ange ou aux règles spéciales des cartes Troupe et Ennemi. Utilisez les jetons Renfort pour indiquer ces bonus sur vos Colonnes, cartes Troupe (rouge) ou cartes Ennemi (noir).

Une Colonne sans cartes Fortification ou Troupe ne peut jamais battre une carte Ennemi, même avec des bonus de points d'attaque, à moins que cela ne se produise grâce à l'effet spécial d'une carte Ange.

Carte Récompense

Si, collectivement, les joueurs arrivent à vaincre le nombre de cartes Ennemi indiqué sur la carte Récompense de l'année en cours, tous les joueurs reçoivent une récompense. Le joueur qui a vaincu le plus de cartes Ennemi cette année reçoit la carte Récompense et l'oriente dans la direction de son choix. Tous les joueurs obtiennent la récompense indiquée sur le côté de la carte qui leur fait face. En cas d'égalité, c'est le Premier Joueur ou le joueuer le plus proche du premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre qui reçoit la carte Récompense.

Les cartes Récompense offrent aux joueurs les avantages suivants : des ressources supplémentaires, des cartes Ange, ou des bonus de points d'attaque +1 sur toutes ses colonnes pour l'année suivante.

★/ À la fin de la dernière année (1794), les joueurs pourront recevoir des points de victoire : chaque joueur reçoit un point de victoire par combinaison de cartes Ennemi vaincus du type indiqué sur la carte Récompense.

Fin de l'année

Défaussez la carte Récompense de l'année terminée, les cartes Ennemi non vaincues, ainsi que les cartes Fortification et Troupe non achetées. Placez 4 nouvelles cartes Fortification et 8 cartes Troupe face visible à côté du plateau de jeu. Chaque joueur récupère ses Ouvriers. La carte Premier Joueur passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Décompte Final

- Additionnez les points de victoire ★ des cartes Ennemi vaincus dans votre tas.
- Recevez 1 point de victoire pour chaque groupe de 3 ressources qu'il vous reste. ★/
- Recevez 1 point de victoire pour chaque carte Fortification et Troupe du type indiqué (★/, ★/, ★/, ★/) dans votre Ligne.
- Si les joueurs arrivent à obtenir la carte Récompense de 1794, chaque joueur reçoit un point de victoire pour chaque combinaison de cartes Ennemi vaincus (dans sa collection) du type indiqué (★/, ★/, ★/, ★/) sur la carte Récompense.

Le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur et est honoré par les habitants de Maastricht. En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.

Crédits

Conception et illustrations : Erik Scheele

Développement du jeu : Rudy Seuntjens, Kevin Govaerts

Infographie : Rafaël Theunis

Traduction Française : Rafaël Theunis

Correcteurs: Timothée Lambry, Renaud Carpreau

Testeurs de jeu : Milan Magnee, Bart Borsboom, Raymond Haaken, Guido Rhoen, Moniek Vroomen, Jason St. Just

Un merci spécial à: Marco Jeurissen, Roy Hoet et Diana Ramaekers

S'il y a un problème avec ce produit, contactez le vendeur où vous avez acheté ce jeu ou contactez notre service clientèle à brewer@gamebrewer.com

Produit par Magicraft - #118, Hangtou Road - Shanghai 201317 - PuDong New Area - CHINE // Publié par Game Brewer BVBA - Patersstraat 51 - 2300 Turnhout – BELGIQUE