

# Règle du jeu – Châteaux

## Objectif :

Être le 1<sup>er</sup> joueur à avoir en sa possession toutes les cartes du jeu.

## Préparation :

Distribuer le même nombre de cartes à tous les joueurs. Chaque joueur positionne ses cartes en tas, face visible, dans sa main.

## 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 la « force défensive ». On refait alors un tour des joueurs avec la caractéristique « force défensive ». Seule une carte de valeur supérieure (ici une carte rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.*

## **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 15 min (le joueur ayant le plus de cartes remporte la partie).

## **Que signifient les couleurs sur les pastilles en haut à gauche 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 (mais l'histoire du site est souvent bien plus ancienne : les constructions antérieures qui ont été détruites n'ont pas été prises en compte).

- Château dont la construction a débuté avant l'an 1000 (pastille rouge)
- Château dont la construction a débuté entre l'an 1000 et 1100 (pastille orange)
- Château dont la construction a débuté entre 1100 et 1200 (pastille jaune)
- Château dont la construction a débuté 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 (il ne prend pas en compte les travaux de restauration n'ayant pas entraîné de modifications de la structure du château). La hauteur correspond à la hauteur de l'élément le plus haut visible aujourd'hui (donjon, tour, campanile...). La force défensive et le confort ont été évalués sur des échelles de 0 à 100, 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 Photononstop pour ses photos.

**Découvrez tous les jeux de la collection Défis Nature : Animaux marins, Carnivores, Reptiles, Oiseaux, Insectes, Primates, Afrique, Asie, Amériques, Océanie, Europe, France, 3 jeux Dinosaures, Animaux préhistoriques, Volcans, Espace, Chats, Chiens, Chevaux, Créatures Légendaires, Châteaux, les Défis des petits de la ferme, de la savane et de la jungle et le Grand jeu de société !**

**[www.bioviva.com](http://www.bioviva.com)**