

Château Roquefort

De Jens-Peter Schliemann
et Bernhard Weber

Matériel

Avant de commencer la première partie, détacher soigneusement de la planche prédécoupée les toits, les créneaux, les tuiles coulissantes et les fromages à collectionner.

C'est un joli plateau de jeu, n'est ce pas ? Avec tous ces trous ...



ATTENTION : la planche prédécoupée dont vous détachez les « fromages » sert de plateau de jeu (voir l'illustration n°4 ci-dessous). Aussi :

-> NE PAS LA JETER !

-> NE PAS LA PLIER !

-> EN PRENDRE SOIN AU MOMENT DE DÉTACHER LES TUILES !

Attention!



Montage du château et préparatifs

(Commencer avec le numéro 1 en bas à gauche.)

Placer le plateau de jeu en forme de grille (avec 33 trous) au-dessus des tuiles coulissantes.

En utilisant le verso de la grille, vous pourrez jouer selon une nouvelle disposition des pièces.

34 tuiles coulissantes

 21 x tuiles fromage (3 pour chaque variété de fromage)

 10 x tuiles sans fromage

 3 x sourisnières trouées

Répartir les tuiles coulissantes d'une manière quelconque au-dessus de la cave, de manière à ce que chaque trou soit recouvert par une tuile. Placer la tuile coulissante restante à côté du château.

4 créneaux pliables

 Plier les créneaux et les glisser dans les fentes des 4 tours d'angle.

Les murs du château et la cave
La partie inférieure de la boîte forme les murs du château et la cave.

18 toits

Le château comprend plusieurs pièces qui peuvent s'étendre sur 2, 3 ou 4 cases. Recouvrir chaque pièce avec un toit de la taille adéquate.

 11 toits de tuiles

 2 toits de cuivre

 5 toits de paille

28 fromages à collectionner

Placer les fromages à collectionner à côté du château. Ils constituent la pioche (NB : jetez les 5 tuiles marquées « Attention »).



Il y a 7 variétés de fromage différentes.

16 souris de 4 couleurs différentes



Chaque joueur place devant lui sur la table les 4 souris de sa couleur.

But du jeu

Être le premier à réunir 4 variétés de fromage avec l'aide de ses souris.

Déroulement de la partie

Chaque joueur place l'une de ses souris dans une tour innocuée.

Le dernier joueur qui a visité un vrai château commence.

On joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun à son tour peut exécuter de 1 à 4 des actions suivantes : « retournement », « déplacement » et « poussée », dans n'importe quel ordre.

L'action « Pousser » est la seule action qu'on ne peut exécuter qu'une seule fois par tour.

Les joueurs peuvent toujours combiner selon leur choix le nombre et l'ordre des actions qu'ils exécutent.

On peut exécuter moins de 4 actions si on le souhaite.

On ne court pas sur les toits : pour se déplacer à l'intérieur du château, il faut que le toit de l'endroit concerné soit préalablement retourné.

Quand on retourne un toit, apparaît un appétissant fromage ... ou une souricière piègeuse ... ou parfois même rien du tout ...

✓ Le joueur peut retourner ces 3 toits.

Action « retournement »

Les souris peuvent enlever les toits des pièces voisines. À partir de chaque case ou tour sur laquelle se trouve l'une de ses souris, le joueur peut enlever les toits des cases directement en contact vertical, horizontal ou diagonal.

Le toit enlevé se place à côté du château.

Chaque toit enlevé compte pour une action.



Action « déplacement »

Les souris ne peuvent entrer dans le château qu'en passant par les tours.

Une souris qui se trouve dans une tour ou sur une case peut se déplacer vers toute case directement voisine, verticalement ou horizontalement (voir l'exemple des souris vertes à droite).

Il n'est pas possible de se déplacer en diagonale.

Les souris ne peuvent pas passer au dessus d'un toit ou d'une souricière, ni revenir dans une tour, ni quitter le château (voir l'exemple).

Il ne peut y avoir qu'une seule souris sur une case ou dans une tour. Si une case est occupée, on peut la sauter : chaque case traversée lors d'un saut compte pour une action « déplacement » (voir les souris bleues à droite).

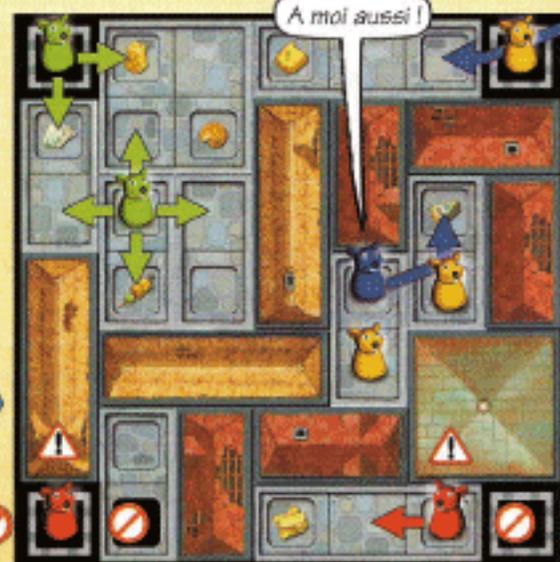
Les tours sont des entrées, pas des sorties.

Sans unique



Cela coûte 2 actions.

A moi aussi !



À chaque fois qu'
- on entre dans une tour,
- on passe d'une case ou d'une tour à une case voisine,
- on saute une case occupée,
cela compte pour une action « déplacement ».

← = Autorisé ⓧ = Interdit

⚠ = Interdit tant qu'il y a un toit

Action « poussée »

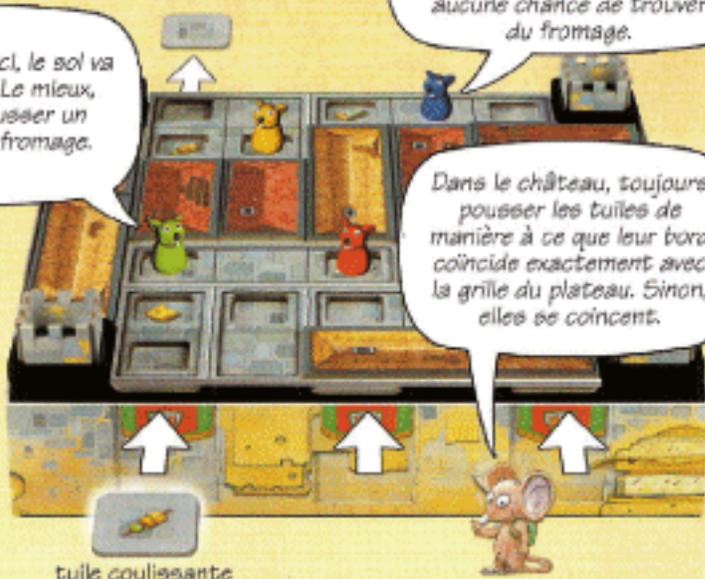
De chaque côté du château, au-dessus des drapeaux rouges, il y a 3 fentes dans lesquelles on peut glisser une tuile coulissante. Pour pousser, prendre la tuile restante et la glisser dans l'une des 12 fentes au-dessus des drapeaux rouges. Cela fait tomber la tuile située à l'autre bout de la rangée.

Cette action de « poussée » est la seule à ne pouvoir être exécutée qu'une seule fois par tour.

Si on pousse ici, le sol va se dérober ! Le mieux, c'est de pousser un morceau de fromage.

Sur les cases supérieures, aucun risque de tomber dans une souricière, mais aucune chance de trouver du fromage.

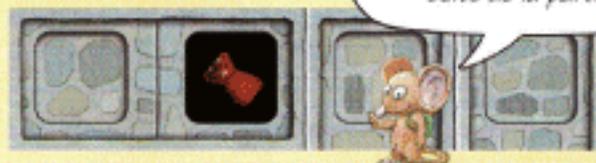
Dans le château, toujours pousser les tuiles de manière à ce que leur bord coïncide exactement avec la grille du plateau. Sinon, elles se coincent.



Souricière

Si un joueur pousse une souricière sous une souris, celle-ci tombe dans la cave et y reste jusqu'à la fin du jeu.

Attention : si elle tombe dans un de ces pièges, la souris est perdue pour la suite de la partie !



Ramasser des morceaux de fromage

Pour chaque variété de fromage, il y a trois tuiles coulissantes.

Lorsque 2 de ses souris se trouvent sur des cases indiquant un même fromage, le joueur pioche la tuile « fromage à collectionner » correspondante et la pose devant lui sur la table, face visible.

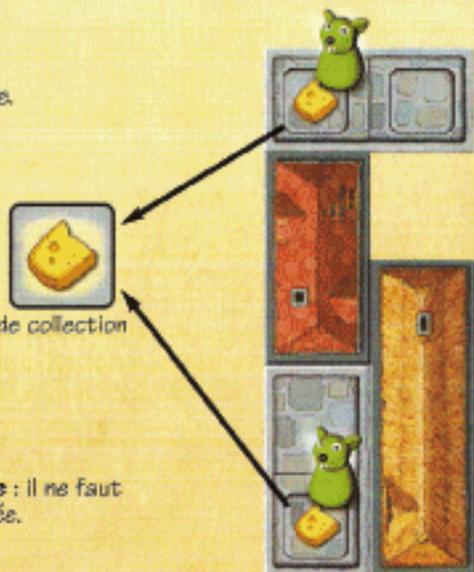
Nota : cela peut arriver pendant le tour d'un autre joueur.

Quelquefois, on peut ramasser plusieurs morceaux de fromage dans le même tour.



tuile de collection

On ne ramasse qu'une seule fois une même variété de fromage : il ne faut donc pas prendre une deuxième tuile d'une variété déjà récoltée.



Fin d'un tour (couvrir les pièces)

Les joueurs combinent selon leur choix le nombre et l'ordre des 4 actions qu'ils exécutent. A la fin de son tour, le joueur doit recouvrir toutes les pièces vides (sans souris) avec un toit de taille adéquate. Cela ne compte pas pour une action.



S'il y a une souris dans la cave d'une pièce, cette pièce est considérée comme vide et doit donc être recouverte d'un toit.

Fin de partie

Dès qu'un joueur a réuni 4 morceaux de fromage différents : il a gagné.

La partie se termine aussi au cas où la troisième et avant-dernière souris d'un joueur tombe à la cave. On compte alors les morceaux de fromage des autres joueurs: celui qui en a le plus l'emporte.

Si plusieurs de ces joueurs ont le même nombre de fromages, le gagnant est celui d'entre eux dont le tour remonte le plus loin (mais ce n'est jamais le joueur qui a perdu 3 souris).



Il faut réfléchir avant de faire tomber l'avant-dernière souris d'un joueur dans la cave : on peut ainsi mettre fin à la partie sans la gagner.

Pour jouer plus longtemps, il est possible de fixer à 5 ou 6 le nombre de morceaux de fromage à réunir. C'est une bonne idée à deux ou à trois joueurs.



Pour ranger le jeu :

Vous avez terminé? Remettez d'abord les souris et les fromages à collectionner dans les trous de la cave. Puis placez les tuiles coulissantes, la grille du plateau et les toits dans leur position initiale, avant de poser les tours bien à plat au-dessus. Pour finir, remettez les règles dans la boîte et fermez le couvercle!

Ce jeu est dédié à Peter, le parrain de Jens-Peter Schillemann. L'éditeur, la rédaction et les auteurs remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu, les lecteurs des règles et tous ceux et celles qui ont permis à ce jeu de voir le jour.

Édité par Zoch Verlag, Copyright : 2007

Adaptation francophone: Birgit Ingang et Gigamic

Distributeur en France et en Belgique :
Gigamic - BP 30 - F 62930 WIMÈREUX
www.gigamic.com

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans, du fait de la présence de petits éléments susceptibles d'être avalés. Notice à conserver.

