



Roberta Marchetta
Giovanni Spadaro

À l'attaque du Château!

RÈGLES

INTRODUCTION

À l'attaque du Château est un jeu de dextérité qui se déroule au Moyen Âge. Les joueurs incarnent de féroces dames et seigneurs qui doivent détruire les châteaux de leurs adversaires en utilisant de redoutables machines de guerre.

CONTENU



4 tapis de terrain



55 cartes Construction



**Livret
de règles**



55 cartes Siège



**4 jeux de murs
principaux**

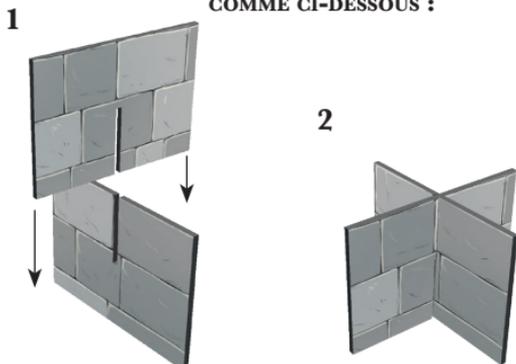
BUT DU JEU

Détruire tous les châteaux adverses en maintenant le vôtre debout.

MISE EN PLACE

Chaque joueur commence par prendre 1 tapis de terrain et le place face colorée visible sur la table. Les joueurs doivent placer les tapis de terrain sur la table à la même distance les uns des autres. Chaque joueur prend 1 jeu de murs principaux. Les joueurs assemblent les murs principaux comme indiqué sur l'image et les placent où ils le souhaitent sur leurs tapis de terrain.

**ASSEMBLEZ LES MURS PRINCIPAUX
COMME CI-DESSOUS :**



Mélangez le paquet de cartes Siège et placez-le au milieu de la table. Distribuez 8 cartes Construction à chaque joueur. Formez une pioche avec les cartes Construction restantes au milieu de la table. La partie peut commencer !



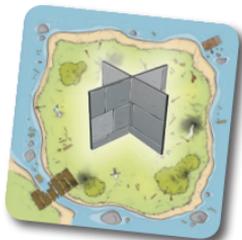
**8 CARTES
CONSTRUCTION**



**8 CARTES
CONSTRUCTION**



**PIOCHE DE CARTES
CONSTRUCTION**



**PIOCHE DE
CARTES SIÈGE**



**8 CARTES
CONSTRUCTION**



**8 CARTES
CONSTRUCTION**



4

DÉROULEMENT DU JEU

PHASE DE CONSTRUCTION

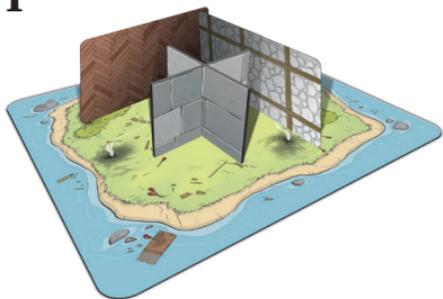
Tout d'abord, les joueurs doivent construire leurs châteaux sur leur tapis de terrain en utilisant les cartes Construction qu'ils ont reçues. Lors de la phase de construction, les joueurs n'ont que 2 contraintes : 1) aucune carte Construction ne doit dépasser du tapis de terrain ; 2) aucune carte Construction ne doit être positionnée horizontalement sur le tapis de terrain. Les joueurs peuvent même construire 2 ou plusieurs châteaux séparés tant qu'ils sont tous placés sur leur tapis de terrain. Les joueurs peuvent appuyer leurs cartes Construction sur les murs principaux. En d'autres termes, soyez créatifs !

N. B. : Il est conseillé aux nouveaux joueurs de ne pas essayer de construire des châteaux à 2 étages, car cela entraînera probablement une phase de construction trop longue.

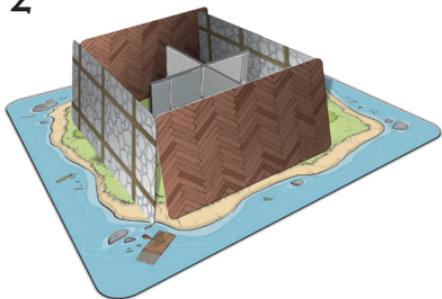
Une fois que tous les châteaux sont debout, vous pouvez passer à la phase suivante. À partir de maintenant, tout château qui s'écroule sera considéré comme détruit. Par conséquent, faites attention à ne pas rire ou éternuer intempestivement !



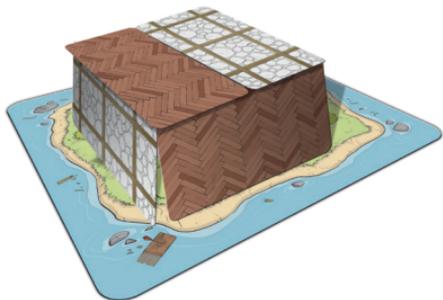
1



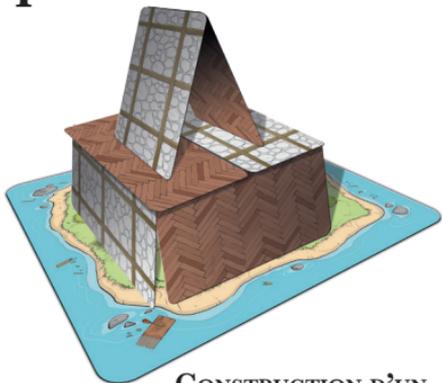
2



3



4



CONSTRUCTION D'UN
CHÂTEAU SIMPLE

6

TOUR DE JEU

Le jeu se déroule tour par tour. Le joueur qui a fini son château en 1^{er} commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, chaque joueur pioche 1 carte Siège et en applique l'effet. Ensuite, le tour passe au joueur suivant. Si la pioche de carte Siège est vide, mélangez les cartes Siège défaussées pour former une nouvelle pioche.

PRÉSENTATION DES CARTES

Catapulte : permet d'attaquer un autre joueur. Utilisez cette carte comme projectile.

Trébuchet : piochez une autre carte Siège et lancez ensuite simultanément ces 2 cartes comme projectiles en une seule attaque.

Peste noire : vous passez ce tour.

Impôts : retirez 2 cartes Construction de votre château. Ces cartes retournent dans la pioche.

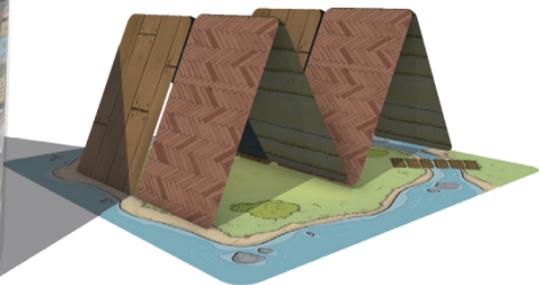
Restauration : vous pouvez piocher 2 cartes Construction pour réparer votre château.

Croisade : les adversaires doivent retirer 1 carte Construction de leur château et la donner au joueur actif. Le joueur actif peut utiliser ces cartes pour renforcer son château.





LA GRANDE TOUR PROTÈGE UN CHÂTEAU.

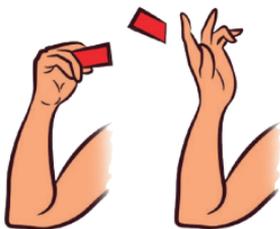


Faveur des dieux : prenez la grande tour (la boîte de jeu) et placez-la où vous voulez sur la zone de jeu. Vous pouvez utiliser la grande tour pour protéger votre château, mais vous ne pouvez pas la placer sur un tapis de terrain.

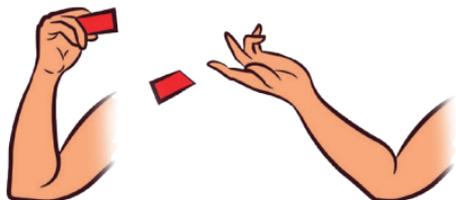
Traité de paix : en commençant par le joueur actif, chaque joueur pioche 2 cartes Construction et les utilise pour renforcer son château. Si la pioche Construction est vide, vous ne pouvez pas piocher.

ATTAQUER

Lorsque vous piochez une catapulte ou un trébuchet, vous pouvez lancer une attaque. Pour ce faire, gardez la ou les cartes en main, appuyez votre coude sur l'aire de jeu à côté de votre tapis de terrain en gardant votre avant-bras à angle droit, et lancez la ou les carte(s) en bougeant uniquement votre poignet et vos doigts. Le joueur actif peut ainsi essayer de détruire les châteaux adverses en utilisant les cartes Siège lancées. Si un château tombe à cause d'une attaque irrégulière, le joueur concerné peut le reconstruire. Si le château de l'attaquant s'effondre alors qu'il lance une attaque, cela compte comme une destruction, même si l'attaque était irrégulière.



ATTAQUE AUTORISÉE



ATTAQUE IRRÉGULIÈRE



CHÂTEAUX DÉTRUITS

Lorsque toutes les cartes Construction d'un château sont tombés horizontalement sur le tapis de terrain, celui-ci est considéré comme détruit. Un joueur dont le château est détruit a perdu. Ensuite, en commençant par le joueur qui a causé la destruction et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs peuvent piocher 2 cartes Construction et renforcer leurs châteaux. Après chaque destruction, il y a une phase de pioche. Si le château n'est pas tombé à cause d'une attaque, le joueur à gauche du joueur vaincu peut commencer à piocher ses 2 cartes Construction.

FIN DE PARTIE

Dès que le château de l'avant-dernier joueur s'écroule, la partie se termine. Le joueur avec le seul château encore debout remporte la partie.

AUTRES RÈGLES

Lorsqu'un château ne tombe que partiellement, un joueur peut choisir de retirer les cartes Construction tombées du château (dans ce cas, ces cartes retournent dans la pioche Construction) ou non ; parfois les ruines jouent encore un rôle fondamental dans la structure des châteaux.

VARIANTE : AUSSI HAUT QUE LES DIEUX

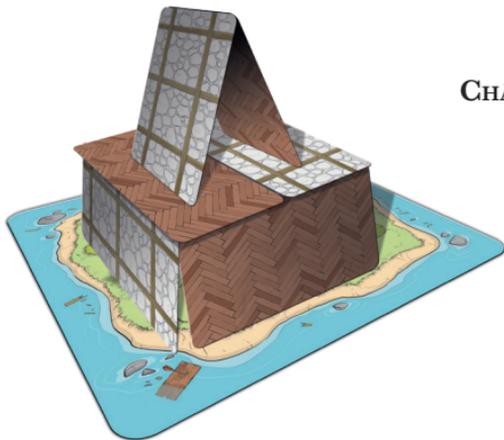
Si un joueur arrive à construire un château de 2 étages, les dieux le récompensent. Dans ce cas, le joueur peut choisir entre les avantages suivants :



- Déplacer la grande tour sur l'aire de jeu comme s'il avait pioché la carte Faveur des dieux.
- Tant que le 2^d étage est encore debout, il peut considérer chaque Catapulte comme un Trébuchet.

VARIANTE : BÂTISSEURS EXPÉRIMENTÉS

Si vous vous sentez suffisamment expert, vous pouvez jouer sans le support des murs principaux. Toutes les autres règles sont appliquées normalement. Alternativement, il est possible de laisser l'utilisation des murs principaux uniquement aux nouveaux joueurs pour les aider lors de leur 1^{re} partie contre des joueurs chevronnés.



CHÂTEAU À 2 ÉTAGES



*En utilisant 2 exemplaires du jeu, il est possible de jouer
une bataille épique jusqu'à 8 joueurs.*

Édition originale : Giochi Uniti srl

Auteurs : Giovanni Spadaro, Roberta Marchetta,
Ruben Ganci, Gabriele Plutino, Sergio Criseo,
Nicola Puliafico, Francesco Cusimano

Illustrations : Valentina Moscon

Mise en page : Mario Barbati

Design packaging : Mario Barbati

Production : Federico Burchianti, Stefano de Carolis

Remerciements : Giampiero Randazzo

Images de parchemin conçues par Brgfx / Freepik

Assault on the Castle™ est conçu, développé et est la
propriété intellectuelle de Giochi Uniti srl.

Édition française : Don't Panic Games

38 rue Notre-Dame de Nazareth,
75003 Paris, France

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial : Sébastien Rost

Localisation : Paul Malairan

Correction : Philippe Vallotti

Communication : Clara Morin

Distribution : MAD Distribution

www.dontpanicgames.com

© 2022 Giochi Uniti srl, Via S. Anna dei Lombardi, 36 -
80134 - Naples - Italie.

Version française © 2022 Don't Panic Games.

Giochi Uniti



12