



CASTRUM

JEU POUR 2, 3 OU 4 JOUEURS

© Avitus Editions

MATERIEL DU JEU

- 90 cartes
- 4 pions donjon
- 16 pions murailles
- 1 dé
- 1 sac en coton

MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur reçoit 5 cartes qu'il

conserve dans ses mains faces cachées. Les cartes restantes forment la pioche qui est placée au centre de la table, le dos des cartes visible. Le dé est sorti du sac et placé à côté de la règle sur la table. Chaque joueur lance le dé et celui qui réalise le meilleur score débute la partie.

DEROULEMENT DU JEU

A son tour, chaque joueur peut soit jouer 1 ou 2 cartes, soit se défausser d'une, de 2 ou de 3 cartes. On ne peut donc pas se défausser et jouer dans un même tour !

Une fois les cartes jouées ou défaussées, le joueur reconstitue son jeu de 5 cartes en piochant le nombre de cartes nécessaire. Une fois les effets des cartes réalisés et la main des joueurs reconstituée, c'est au tour du joueur suivant.

SE DEFENDRE

Chaque joueur reçoit des cartes attaques sur son chantier en dehors de son tour de jeu. Dans ce cas, on peut immédiatement jouer une carte défense (bordure verte) pour annuler les effets de l'attaque lancée. On recouvre alors la carte attaque placée sur son chantier avec la carte défense sortie de son jeu et les deux cartes sont placées sous la pioche. N'oubliez pas de reconstituer votre main avant que le joueur suivant ne commence son tour.

ATTENTION: Veillez à bien avoir toujours 5 cartes dans votre jeu !

BUT DU JEU

Etre le premier à bâtir un château -fort (castrum). Pour une partie classique, le château sera composé de 4 murailles et 1 tour. Pour une partie programmée (temps de jeu fixé au départ par les joueurs), il devra disposer du plus grand nombre d'éléments.

COMMENT BATIR ?

Il faut rassembler sur son chantier (zone située devant chaque joueur où des cartes sont posées face visible), les cartes suivantes:

1 Muraille = 1 Structures (Maçons) + 2 Lapidés (Pierres) + 3 Rustici (Paysans).

1 Tour = 1 Structures + 5 Lapidés + 6 Rustici.

Dès qu'un joueur dispose sur son chantier des cartes nécessaires, il peut les échanger contre le bâtiment correspondant (pion en bois). Ce pion est placé devant son chantier, construisant son château.

QUAND CONSTRUIRE ?

On peut transformer les cartes de son chantier en construction à n'importe quel moment de son tour (sauf en cas d'événement «mauvaises conditions climatiques»).

LES EVENEMENTS

A la fin de chaque tour de table (tous les joueurs ont joué leur tour de jeu), on lance le dé, le score obtenu donne l'événement comme suit:

- 1 : FAMINE = Aucune carte Structures (Maçons), ni aucune carte Rustici (Paysans) ne peut être posée sur les chantiers pendant le tour à venir.

- 2 : MAUVAISES CONDITIONS CLIMATIQUES = Il est impossible de construire pendant le tour à venir. On ne peut donc pas transformer les cartes de son chantier en construction.

- 3: PESTE = L'épidémie détruit une carte Rustici et Structures sur deux. Chaque joueur rassemble ses cartes Rustici et Structures et en retire une sur deux.

- 4: POUR LES OEUVRES = Chaque joueur doit se séparer d'une carte, selon son choix, parmi celles placées sur son chantier (les cartes retirées sont placées sous la pioche). Si un joueur ne dispose d'aucune carte sur son chantier, il ne donne rien.

- 5: REFORME MONASTIQUE = La puissance retrouvée des monastères locaux empêche toute utilisation des cartes Mage et Sorcière pendant le tour à venir.

- 6: FETE DES FOUS = Chaque joueur passe son jeu complet (les 5 cartes qu'il a en mains) à son voisin de gauche.



www.avituseditions.com
Le Peyron
43140 Saint-Didier-en-Velay
FRANCE

CHOISIR SON TYPE DE PARTIE

On peut jouer 2 types de parties:

- PARTIE CLASSIQUE = la partie se termine quand un joueur a bâti un château complet (1 tour et 4 murailles).
- PARTIE PROGRAMMÉE = la partie se termine quand le temps de jeu fixé au départ est écoulé. A la fin du temps on termine le tour de jeu en cours et on compte les points (1 tour bâtie = 4 pts / 1 muraille = 1pt).

CHOISIR SON TYPE DE JEU

On peut jouer 2 types de jeux:

- JEU FAMILIAL = On applique les règles de base expliquées dans cette notice.
- JEU EXPERT = Le dé n'est utilisé que pour déterminer les événements. On applique la variante «MODE EXPERT» quand on joue les cartes Sorcière et Incendie.

JOUER DES CARTES

Quand un joueur souhaite jouer une ou deux cartes, il peut placer tout ou partie de ces cartes sur son chantier (s'il s'agit de cartes Structureles,

Lapides, Rustici ou Roue de Carrier), ou placer tout ou partie de ces cartes sur le chantier d'un même ou de plusieurs joueurs (ATTENTION: une carte ne peut faire effet que sur un seul chantier).

CARTES «ATTAQUE»



Carte Incendie

Elle permet de déclencher un incendie sur le chantier qui la reçoit. Le joueur victime de cette carte lance alors le dé pour chacune des cartes posées sur son chantier, les unes après les autres. Si c'est pair, il perd sa carte qui est retirée du chantier et placée sous la pioche. A l'inverse si le chiffre obtenu est impair, la carte est sauvée (elle reste sur le chantier). **MODE EXPERT:** les dégâts ne sont pas joués au dé, on place les cartes face cachée sur le chantier par lots de trois. L'attaquant retire alors une carte sur trois (aucune pour un lot de 1 à 2 cartes).



Carte Sorcière

Posée sur la carte d'un chantier, elle peut permettre de la faire disparaître.

L'attaquant lance le dé et détruit la carte visée s'il obtient un chiffre pair. **MODE EXPERT:** Nul besoin de lancer le dé, en l'absence de la bonne carte défense, la carte visée est détruite.



Carte Pièces d'Or

Posée sur la carte Structureles d'un chantier, elle permet de le débaucher.

Celui qui joue cette carte prend la carte Structureles visée et la place sur son propre chantier, à défaut de défense du joueur attaqué.



Carte Mage

Posée sur le chantier d'un joueur, elle bloque toute activité du chantier pendant un tour.

A défaut de défense, la carte Mage reste sur le chantier cible jusqu'au tour suivant de celui qui l'a posée. Le joueur victime ne peut donc pas jouer.

CARTES «DEFENSE» ET SPECIALES



Carte Gardes

Elle permet de se protéger contre les effets de la carte Incendie. Tout joueur attaqué par une carte incendie peut poser cette carte sur la précédente et en annuler ainsi tous les effets. Les deux cartes sont retirées du jeu et placées sous la pioche qui est ensuite mélangée.



Carte Moines

Posée sur la carte Sorcière ou la carte Pièces d'Or, elle annule tous leurs effets.



Carte Reliques

Posée sur la carte Mage, elle en annule tous les effets.

Carte Roue de carrier



Jouer cette carte au début de son tour permet de poser 4 cartes sur son chantier (3 cartes en plus de la Roue de Carrier).

On ne peut jouer aucune carte «Attaque» avec une carte «Roue de Carrier».



Les cartes Rustici et Lapides marquées d'un «X2» offrent en une seule carte les effets de deux cartes non marquées. On peut toujours remplacer une carte de ce type par deux cartes simples qui peuvent être prises dans la pioche. A l'issue de cette opération, il convient de bien mélanger la pioche.

FIN DE PARTIE

S'il s'agit d'une partie classique, elle se termine dès qu'un joueur peut construire le dernier bâtiment d'un château complet (1 tour + 4 murailles). Gagne le joueur qui réalise cette construction.

Dans une partie programmée, le jeu se termine à l'issue du temps décidé en début de partie, à la fin du tour en cours. Le gagnant est celui qui marque le plus de points (1 muraille = 1pt et 1 tour = 4 points).

REMERCIEMENTS

Que soient ici remerciées toutes les personnes qui ont participé d'une manière ou d'une autre à la réalisation de ce jeu et plus particulièrement un grand merci à Kévin Bouiller, Marine Guillemenet, Hugo Hallé, Laurence Vincent, Hana Najid, Romaric Parel, Paul-Benoît, Xavier, Karine, Jacqueline, Gérard, Véronique et Pierre-Eric Poble.