

JEU CASTRUM

EVENEMENTS CLASSIQUES ET EXPERTS A IMPRIMER

(Nouvelle édition Mai 2018)



EVENEMENTS CLASSIQUES (nouvelle édition 2018)

Au début de la partie, puis à l'issue de chaque tour, un joueur lance le dé dont le score détermine l'événement du tour. Il est interdit d'avoir le même événement plus de deux fois de suite. Il faut rejouer le dé pour l'éviter.

- **1 : FAMINE** = Aucune carte Structures (Maçons), ni aucune carte Rustici (Paysans) ne peut être posée sur les chantiers pendant le tour à venir. SAUF si on peut poser 1 carte Moines et 1 carte Relique en début de tour (ces cartes ne sont pas décomptées des 1 à 2 cartes jouées). Le joueur qui a levé la contrainte de l'événement peut donc ensuite jouer normalement.

- **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. SAUF si on pose trois cartes pierres pour renforcer les fondations (ces cartes ne sont pas décomptées des 1 à 2 cartes jouées). Le joueur qui a levé la contrainte de l'événement peut donc ensuite jouer normalement.

Dans ce cas, le jeu du joueur qui aurait dû revenir à celui qui ne change pas de jeu est tout simplement défaussé. Le joueur qui aurait dû récupérer le jeu de l'exempté tire alors cinq cartes dans la pioche.

EVENEMENTS EXPERTS

- **1 : TREMBLEMENT DE TERRE** = Le chantier de chaque joueur est dévasté (toutes les cartes sont retirées). Sauf pour le joueur qui peut poser deux Roues de Carrier.

- **2 : EXORCISME** = Les esprits malins se sont emparés du jeu. Chaque joueur perd les cartes qu'il a en main et en reprend 5 nouvelles. Sauf pour le joueur qui dispose d'1 carte Reliques ET 1 carte Moines.

- **3 : FETE DES FOUS** = Chaque joueur passe son jeu complet (les 5 cartes qu'il a en mains) à son voisin de gauche. Impossible d'y échapper en mode Expert.

- **4 : FETE DE SAINT PIERRE** = Le saint patron des maçons permet aux joueurs de rajouter une carte ressource à leur chantier. Chaque joueur tire une carte dans la pioche et il prend la première carte ressource (Lapides/Rustici/Structores) qu'il obtient. Il la pose sur son chantier. La pioche est ensuite mélangé.

- **3: EPIDEMIE** = L'épidémie détruit une carte Rustici et Structures sur deux. Chaque joueur rassemble ses cartes Rustici et Structures, il en fait des tas de deux et les met face cachée. Son voisin de droite retire alors une sur deux.

SAUF pour le joueur qui peut poser deux cartes Incendie pour protéger son chantier.

- **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. SAUF pour le joueur qui peut donner une carte Reliques issue de son jeu.

- **5: REFORME MONASTIQUE** = La puissance retrouvée des monastères locaux détruit toutes les cartes Mage et Sorcière présente dans le jeu des joueurs. Ces cartes sont donc sorties des jeux, défaussées et remplacées par de nouvelles cartes. SAUF pour le joueur qui peut montrer deux cartes Sorcières ET une carte Mage.

- **6: FETE DES FOUS** = Chaque joueur passe son jeu complet (les 5 cartes qu'il a en mains) à son voisin de gauche. SAUF pour le joueur qui a deux cartes Mage en main (elles sont défaussées).

- **5 : RAIDS** = Chaque chantier est victime d'un raid mené par le joueur installé à sa droite. Ce dernier prend donc la carte de son choix dans le chantier attaqué et la place sur son chantier. Un jet de dé décide du joueur qui débute les raids (celui qui fait le score le plus faible), ensuite c'est le joueur qui vient de subir le raid qui attaque à son tour son voisin de droite. Seul le joueur qui peut poser sur la table 2 cartes Gardes évite le raid.

- **6 : ABONDANCE** = Pour ce tour tous les joueurs reçoivent cinq cartes de plus dans leur jeu (en mains). On joue alors de manière exceptionnelle avec 10 cartes au lieu de 5. On peut donc pendant ce tour jouer 1 à 4 cartes et placer jusqu'à 8 cartes sur son chantier avec la Roue de Carrier. A la fin du tour, chaque joueur se défausse de 5 cartes pour retrouver un jeu normal.

