

OH MON CHÂTEAU™



Matériel de jeu :

- ◆ 1 bloc de feuilles « château » (recto/verso)
- ◆ 4 sets de 10 jetons colorés
- ◆ 4 plateaux individuels recto/verso
- ◆ 2 dés
- ◆ 36 cartes Invités (16 cartes « Petits Bâtisseurs », 20 cartes « Grands Architectes »)

Introduction

Chaque joueur va construire son château idéal en le dessinant : des tours majestueuses, des murs solides, un donjon confortable pour les invités de passage, le tout joliment décoré pour susciter l'admiration de la population... Celui qui saura le mieux exploiter les ressources de la région construira le plus beau château du royaume.



But du jeu

Dessiner morceau par morceau un château idéal qui vous rapportera le maximum de points. En exploitant au mieux ce que vous donnent les dés, vous pourrez dessiner le plus beau château du Royaume et ainsi remporter la partie.

Préparation

Les joueurs choisissent ensemble à quelle version du jeu ils souhaitent jouer :

- ✎ La version « Petits Bâtisseurs » est plus simple et plus rapide pour les premières parties ou pour les joueurs les plus jeunes.
- ✎ La version « Grands Architectes » présente un challenge un peu plus relevé pour des joueurs aguerris, avec des Invités aux pouvoirs et effets variés, ce qui modifie le jeu et la façon de marquer des points.

✎ Chaque joueur reçoit un plateau individuel et 10 jetons d'une couleur.

Positionner le plateau individuel sur la face qui correspond à la version de jeu choisie (vert pour la version « Petits Bâtisseurs », bleu pour la version « Grands Architectes »).

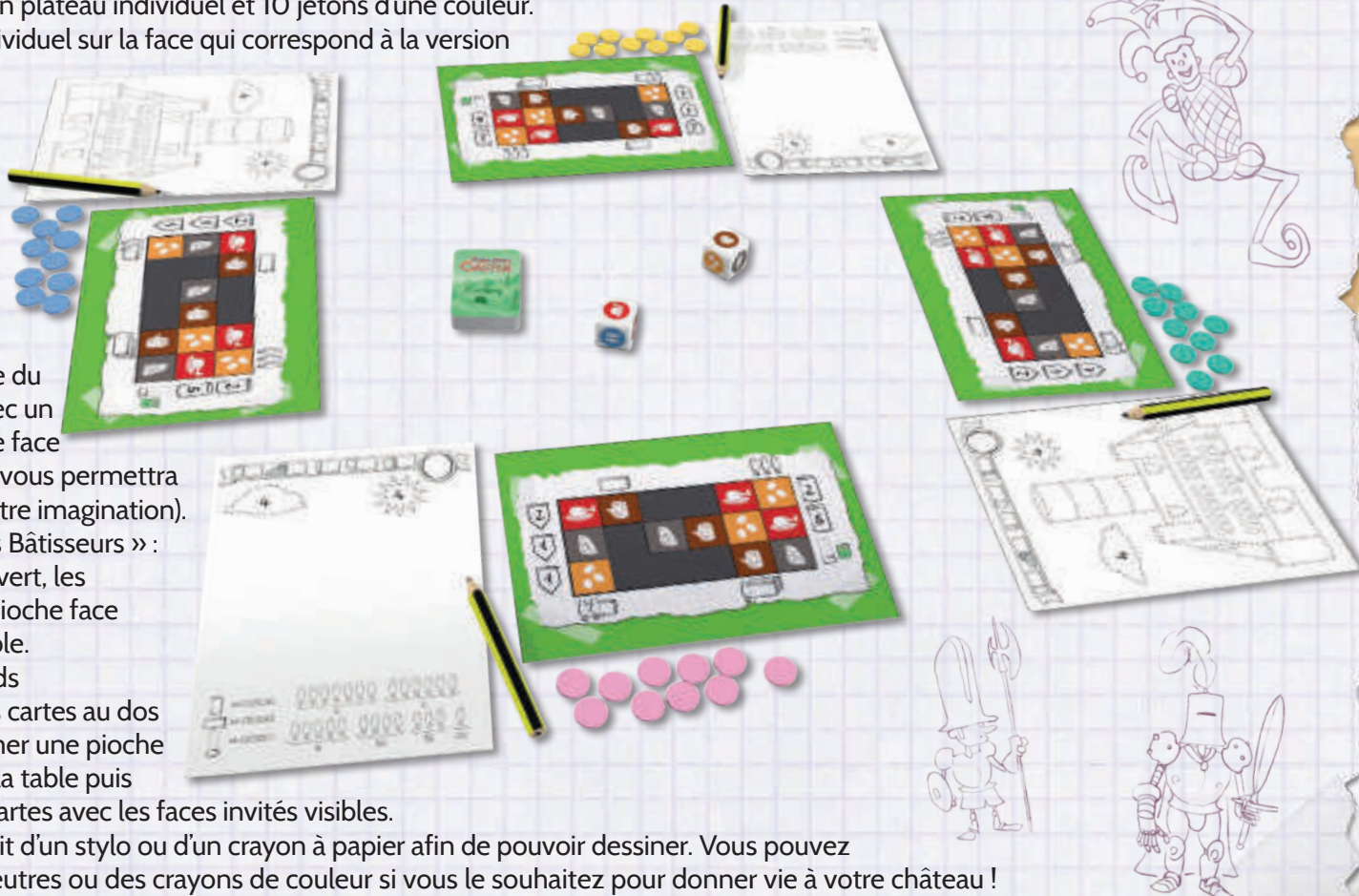
✎ Chaque joueur reçoit également une des feuilles du bloc château et choisit sur quelle face il va dessiner (chaque feuille du bloc propose une face avec un « guide » de dessin, l'autre face est entièrement vierge et vous permettra de donner libre court à votre imagination).

✎ Pour la version « Petits Bâtisseurs » : Prendre les cartes au dos vert, les mélanger et former une pioche face cachée au centre de la table.

✎ Pour la version « Grands Architectes » : Prendre les cartes au dos bleu, les mélanger et former une pioche face cachée au centre de la table puis dévoiler les 3 premières cartes avec les faces invités visibles.

✎ Chaque joueur se munit d'un stylo ou d'un crayon à papier afin de pouvoir dessiner. Vous pouvez également prendre des feutres ou des crayons de couleur si vous le souhaitez pour donner vie à votre château !

Le joueur le plus jeune est désigné premier joueur. Celui-ci prend les 2 dés et la partie peut commencer.



Déroulement du Jeu

Version « Petits Bâtisseurs » :

Le joueur commence par lancer les deux dés.

✎ Pour chaque dé qui indique Bois, Pierre, Or ou Nourriture, le joueur place un jeton sur une des cases correspondantes de son plateau individuel.

Chaque ressource est représentée 3 fois sur un plateau individuel. C'est au joueur de choisir la case qui lui convient le mieux.

✎ Pour chaque dé qui indique Habitants, le joueur doit dessiner 2 habitants dans son château en remplissant les silhouettes qui s'y trouvent. On commence toujours par la première en haut à gauche et on continue de gauche à droite. Quand la première ligne est complétée, on passe à la seconde.

✎ Si un dé indique « ? » le joueur peut choisir la face du dé de son choix.

Attention, pendant ce temps, les autres joueurs ne sont pas inactifs ! Ils ont aussi le droit de choisir l'effet **d'un** des deux dés. Ils peuvent donc eux aussi placer un jeton sur leur plateau individuel ou dessiner 2 habitants en fonction du dé choisi.

Dans le cas d'une face de dé « ? », les autres joueurs choisissent également la face de dés qui les arrange.

- ✎ Si un joueur a déjà placé tous ses jetons sur son plateau individuel il ne peut pas remplir de nouvelles cases.
- ✎ Il n'est pas non plus autorisé de déplacer un jeton déjà placé sur son plateau individuel.
- ✎ Si un joueur place ses jetons sur toutes les ressources d'un type et que cette ressource est à nouveau disponible suite à un lancer de dés, celle-ci est perdue, et aucun jeton ne peut être placé pour ce dé.

Présentation des différents éléments du château :

Pour finir son château les joueurs doivent réaliser les 12 éléments principaux qui sont les 4 étages du Donjon, les 4 tours et les 4 murs.

Les étages du Donjon:

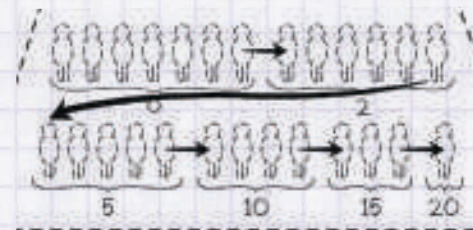
Quand un joueur construit un étage du donjon, il prend immédiatement la première carte de la pioche invités et marquera en fin de partie la valeur de point de l'invité pioché.

Les tours :

Il y a plusieurs manières de dessiner des tours rapportant plus ou moins de points.

Quand un joueur construit cette partie de son château, il peut dessiner une des 4 tours de son château et noter sa valeur dessus.

Le premier joueur à construire ses 4 tours gagne le droit de dessiner le soleil qui lui attribue un Bonus de 4 points à la fin du jeu.



Les Murs :

Il y a trois manières de construire des Murs qui apportent plus ou moins d'habitants.

Attention ! Les Murs ne rapportent pas de points mais permettent de créer des supports pour dessiner des drapeaux qui eux rapportent des points.

Les Drapeaux :

Les drapeaux ne sont pas indispensables pour terminer son château mais ils permettent de lui ajouter des points. Il y a différentes manières de dessiner les drapeaux. Chaque château comporte 2 murs pouvant accueillir 2 drapeaux, et 2 murs pouvant accueillir 1 drapeau.

Attention ! On ne peut dessiner que 6 drapeaux dans son château et les drapeaux ne peuvent être dessinés que sur les Murs déjà construits !

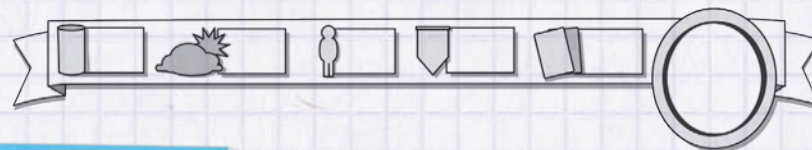
Fin de la partie :

Quand un joueur termine la douzième et dernière partie principale de son Château, il gagne le droit de dessiner le nuage à 4 points et met fin à la partie immédiatement. Dans l'ordre du tour, les autres joueurs peuvent quand même construire ce que leur permettent les jetons déjà placés sur leur plateau individuel. Mais les dés ne sont plus relancés.

Chaque joueur compte alors ses points en s'aidant de la banderole en haut du dessin.

Valeur des Tours + Bonus Soleil / Nuage + Valeur du groupe du dernier habitant dessiné + Valeur des drapeaux + valeur des Invités.

Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie.



Version « Grands Architectes » :

Le déroulement du jeu est exactement le même que dans le mode « Petits Bâisseurs », à la différence près que les cartes Invités ne vont pas juste rapporter des points mais vont jouer un rôle bien plus important dans la partie.



✎ Lorsqu'un joueur construit un des 4 étages de son donjon, il choisit l'un des trois Invités visibles, puis le place à côté de son château. On retourne une carte de la pioche pour qu'il y ait toujours 3 Invités visibles au centre de la table.

✎ Les Invités sont de trois différents types :



Les Invités « éclair » ont un effet immédiat en arrivant en jeu et peuvent être réactivés plus tard.



Les Invités « sablier » ont un effet permanent tant qu'ils sont dans votre château.



Les Invités « couronne » rapportent beaucoup de points à la fin de la partie.

Les effets de tous les personnages sont détaillés à la fin des règles.

✎ De plus, dans la version « Grands Architectes », il existe deux actions spéciales liées aux Invités sur la grille des plateaux individuels :

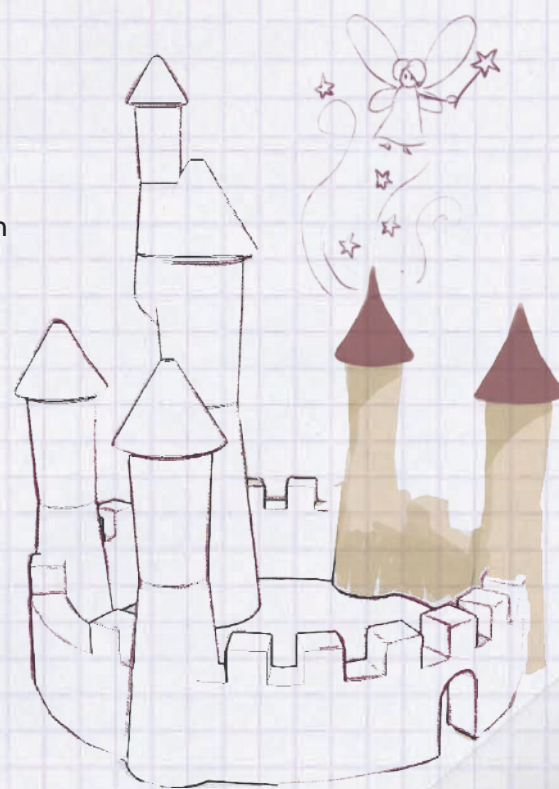


Nourriture et Or permettent de réactiver le pouvoir d'un Invité « éclair ».



Or, Pierre et Nourriture permettent de voler un Invité à un autre joueur. Si cet Invité est un Invité « éclair », le joueur active son pouvoir.

La fin de partie de la version « Grands Architectes » est strictement identique à la fin de partie de la version « Petits Bâisseurs » expliquée ci-dessus.



Présentation des Invités de la version « Grands Architectes »

Pv = Points de victoire

ÉCLAIR (ont un effet en arrivant chez un joueur et peuvent être réactivés) :



Architecte (1Pv) :
placez un jeton sur
une case du plateau
individuel et obtenez
1 habitant.



Bohémienne (1Pv) :
obtenez 4 habitants.



Bûcheron (1Pv) :
obtenez 2 Bois.



Dagobert le chien (1Pv) : lancez un dé, obtenez 2 fois son résultat.



Magicien (1Pv) :
déplacez 2 jetons
sur votre plateau
individuel.



Marchand (1Pv) :
obtenez 2 Or.



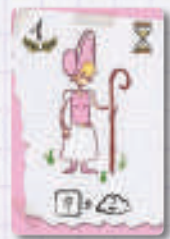
Mineur (1Pv) :
obtenez 2 Pierres.



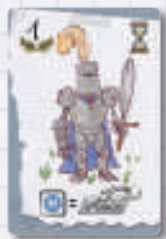
Paysan (1Pv) :
obtenez 2
Nourritures.



SABLIER (ont un effet tant qu'ils sont chez le joueur) :



Bergère (1Pv) : la face « ? »
permet de dessiner un nuage
supplémentaire de 2 points dans
le ciel au lieu de placer un jeton.
Les nuages acquis de cette façon
ne s'éffacent pas si un joueur
vous vole la Bergère.



Chevalier (1Pv) : la face
Habitants permet de placer
un jeton sur une case de votre
plateau individuel au lieu de
dessiner 2 habitants.



Cuisinier (1Pv) : la face
Nourriture permet d'obtenir
1 nourriture et 1 habitant. Les
habitants acquis de cette façon
ne s'éffacent pas si un joueur
vous vole le Cuisinier.



Garde (1Pv) : on ne peut
pas vous voler vos Invités
« couronne ».



Moine (1Pv) : la face Or permet
de dessiner un drapeau à 2
points au lieu de placer un jeton
sur votre plateau individuel. Les
drapeaux acquis de cette façon
ne s'éffacent pas si un joueur
vous vole le Moine.



Troll (1Pv) : vous pouvez
utiliser votre Bois comme de
la Pierre et vice versa.

COURONNE (ont un effet en fin de partie) :



Courtisane (? Pv) : à la fin du jeu,
cette carte vaut 1 Pv par Invité
« couronne », elle comprise.



Fou (? Pv) : à la fin du
jeu, cette carte vaut 1 Pv
par étage de donjon.



Prince (? Pv) : à la
fin du jeu, cette carte
vaut 1 Pv par mur.



Princesse (? Pv) : à la
fin du jeu, cette carte
vaut 1 Pv par tour.



Reine (3 Pv) : pas d'effet.



Roi (? Pv) : à la fin du
jeu, cette carte vaut
1 Pv par drapeau dans
votre château.