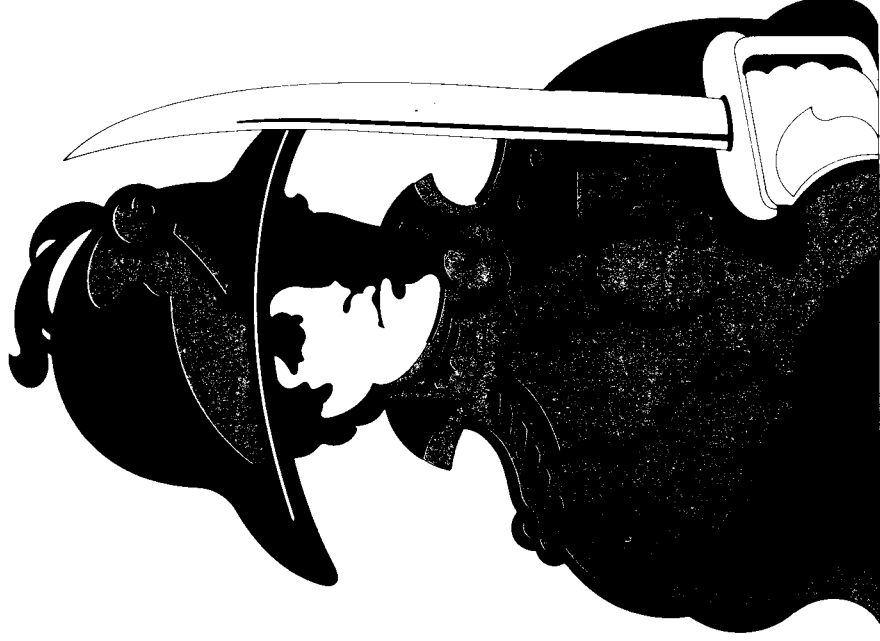


CASTLE RISK



Pour 2 à 6 joueurs / Âge : 10 ans à adulte
© 1992 Hasbro Canada Inc., Longueuil, Québec J4G 1G2.

CONTENU

Chaque joueur commence avec un jeton de château d'Empire sur la planchette. Le but est de capturer les jetons de châteaux des adversaires et être le dernier joueur au jeu.

CONTENU

• 1 planchette de jeu • 5 dés: 3 rouges, 2 blancs • 6 jetons de châteaux d'Empires • 6 ensembles d'armées, chacun d'une couleur différente • 48 cartes: 8 maréchaux, 7 diplomates, 8 généraux, 6 amiraux, 7 espions, 12 renforts.

Les armées. Il y a six ensembles d'armées. Chaque ensemble comprend des pièces représentant une armée, et des pièces représentant 10 armées. Quand tu choisis la couleur d'une armée, assure-toi de prendre toutes les pièces de cette couleur.



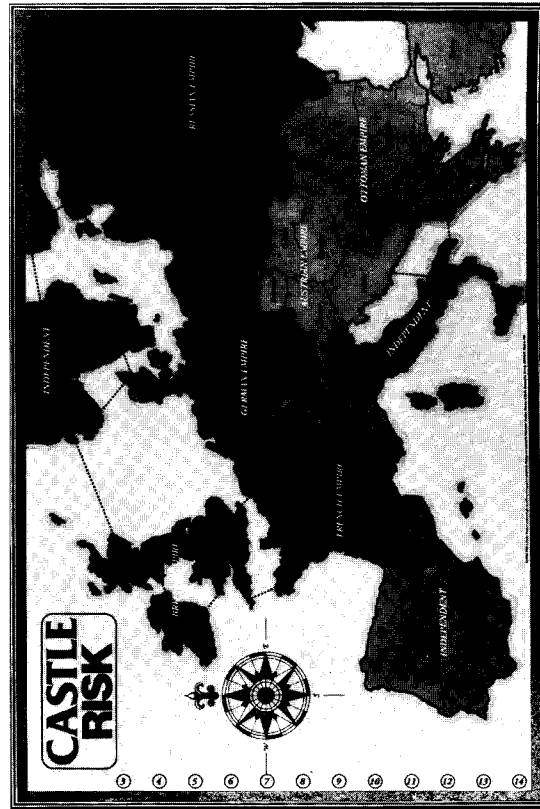
Pièce de 10 armées



Pièce de 1 armée

La planchette de jeu

Les territoires. La planchette illustre une carte de six Empires européens: britannique (B), français (F), ottoman (O), allemand (G), russe (R) et autrichien (A). Chaque Empire est d'une couleur différente et est divisé en plusieurs territoires dont les frontières sont délimitées par un trait gras. **Exemple:** L'Empire britannique comprend le Yorkshire, l'Irlande, le Pays de Galles, Londres et l'Ecosse.



À la fin de ton tour, tu ramasses quatre armées pour chaque Empire dont tu occupes tous les territoires (voir Armées additionnelles, page 9).

Il y a aussi 11 territoires indépendants, également identifiés par une couleur. Comme leur nom l'indique, ils sont complètement indépendants et ne forment pas d'Empire. **Tu ne peux pas mettre de jeton de château d'Empire sur ces territoires.** Les territoires indépendants sont: Norvège, Madrid, Suisse, Suède, Portugal, Venise, Finlande, Barcelone, Rome, Danemark et Naples.

Si à la fin de ton tour tu occupes les 11 territoires indépendants, tu reçois six armées additionnelles (voir Armées additionnelles, page 9).

Certains territoires, séparés par des masses d'eau, sont reliés entre eux par une ligne pointillée. Les lignes pointillées signifient qu'il est possible de déplacer des armées entre ces territoires *sans* utiliser la carte de l'Amiral.

La mer Noire est la seule étendue d'eau importante de la planchette qui est complètement entourée de territoires. Quand tu utilises la carte de l'Amiral sur la mer Noire, tu peux seulement extraire ou introduire des armées sur les territoires adjacents. Tu ne peux pas utiliser la carte de l'Amiral pour transporter des armées d'un territoire de la mer Noire vers un territoire en bordure d'une autre masse d'eau, et vice versa.

1. Prends un crayon et un bout de papier.
2. Choisis une couleur d'armée et prends la quantité appropriée d'armées pour débiter, utilisant les pièces de 1 armée: 2 joueurs, 40 chacun; 3 joueurs, 35 chacun; 4 joueurs, 30 chacun; 5 joueurs, 25 chacun; 6 joueurs, 20 chacun.

3. Lance un dé pour déterminer qui sera le premier à placer ses armées. Le joueur ayant obtenu le score le plus haut pige un jeton de château d'Empire, sans regarder, puis place ce château sur un territoire de l'Empire obtenu, identifié par la lettre sur le jeton. Ensuite, il place une pièce d'armée à côté de son jeton de château. **LE JETON REPRÉSENTE LE CHÂTEAU QU'IL DOIT DÉFENDRE.** Le jeu se poursuit en sens horaire. Chaque joueur, à son tour, pige un jeton de château d'Empire et le place de la même façon, avec une armée.

Conseil: Il vaut mieux placer le jeton du château près de la mer.

4. En commençant par le premier joueur, chaque joueur, à son tour, place une pièce de 1 armée sur un territoire inoccupé d'un quelconque Empire, ou sur un territoire indépendant. Cette étape se termine quand tous les territoires sont occupés par une armée.

Conseil: Essaie d'occuper un Empire au complet. Maintenant, chaque joueur à son tour place cinq armées à la fois. Il peut les regrouper à sa guise, sur les territoires qu'il occupe déjà. Cette étape se termine quand toutes les armées de départ ont été placées.

Conseil: Défends bien ton château avec beaucoup d'armées.

Il n'y a pas de limite au nombre d'armées pouvant occuper un territoire.

Tu peux, en tout temps, remplacer dix pièces de 1 armée par une pièce de 10 armées, et vice versa.

5. En secret, choisis un territoire où tu placeras tes "armées cachées" (voir Armées cachées, page 9). Tu peux choisir n'importe quel territoire, sauf ceux occupés par un château. Écris le nom du territoire sur un bout de papier et glisse ce dernier sous la planchette.

6. Brasse les cartes et passes-en trois, à l'envers, à chaque joueur (qui les regardera en secret). Place les cartes qui restent à l'envers, en une pile de pige.

7. Lance le dé de nouveau pour déterminer qui commencera la partie. Le jeu se poursuit en sens horaire.

BATAILLE et ATTAQUE. Lis les définitions de ces mots pour t'assurer que tous les joueurs comprennent bien comment les appliquer dans le jeu:

- Une BATAILLE est un "combat" unique entre deux armées ennemies (un lancer des dés).
- Une ATTAQUE est constituée d'une ou de plusieurs batailles.

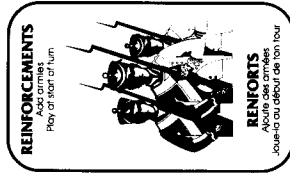
À ton tour, fais ce qui suit, dans l'ordre:

1. Si tu as moins de trois cartes, augmente ta main à trois cartes.
2. Pige une carte.
3. Tu peux, à ton choix, jouer des cartes ou non. (Certaines cartes ne seront pas jouées dans cet ordre.)
4. Tu peux, à ton choix, attaquer ou non.
5. Ramasse des armées additionnelles pour indiquer que tu termines ton tour.

LES CARTES

Renforts. Ces cartes sont utilisées pour recruter des armées additionnelles que tu placeras sur un ou plusieurs territoires qui t'appartiennent.

- Joue une ou plusieurs de ces cartes avant de lancer ta PREMIERE attaque à ce tour. (Tu ne peux pas jouer de cartes de renforts après avoir lancé ta première attaque à ce tour.)
- Place les cartes sous le rebord numéroté de la planchette, une par chiffre, en ordre numérique croissant. La somme des chiffres au-dessus des cartes que tu viens de jouer donne le total des armées additionnelles que tu pourras ramasser.



Note: Quand toutes ces cartes auront été utilisées, laisse-les sur la planchette. Elles serviront plus tard, lorsque tu sortiras tes armées cachées. (Tu peux cependant réutiliser les autres types de cartes.)

Espion. Cette carte sert à regarder les cartes d'un adversaire pour en éliminer une de ton choix OU pour annuler une carte d'Espion jouée contre toi.

- Tu peux jouer une ou plusieurs de ces cartes à ton tour.
- Montre à tous les joueurs la carte que tu as choisie, puis mets-la à l'endroit dans une pile de rebut. Ensuite, écarte-ta carte d'Espion.



- Tu peux aussi t'en servir pour te défendre contre la carte d'Espion d'un adversaire. Les deux cartes d'Espion sont écartées et les joueurs *ne peuvent pas regarder* les cartes de l'autre.

Général. Cette carte se joue à l'offensive, pour ajouter un point à ton plus haut compte de dé.

- Joue cette carte à tout moment au cours d'une attaque, juste avant de lancer les dés.
- Une fois que tu as engagé le Général à l'attaque, tu ne peux pas le retirer.
- Si tu attaques une autre fois à ce tour, tu dois continuer à utiliser le Général. À la fin de ton tour, reprends ta carte dans ta main, si le Général a survécu.



- Pour pouvoir continuer à utiliser le Général, ton compte de dé le plus élevé + 1 doit être supérieur au compte de dé le plus élevé de ton adversaire. Si le compte de dé de ton adversaire est égal ou supérieur à ton compte de dé

le plus élevé + 1, le Général est immédiatement éliminé et tu dois écarter cette carte. Tu peux alors jouer une autre carte Général, continuer d'attaquer sans Général, ou mettre fin à l'attaque.

Amène des armées d'un territoire au bord de la mer afin d'attaquer un territoire ennemi aussi au bord de la mer.

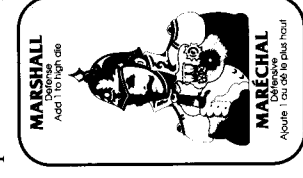
- Joue cette carte à tout moment au cours de ton tour, *pour attaquer seulement*.
- **TU NE PEUX PAS UTILISER CETTE CARTE SEULEMENT POUR DÉPLACER TES ARMÉES.**
- Place les armées avec lesquelles tu désires attaquer sur ta carte de l'Amiral et glisse la carte en position d'attaque.
- Tu ne peux pas retirer l'Amiral une fois qu'il est en jeu. Tu dois te battre jusqu'au bout, jusqu'à ce que tu perdes toutes tes armées, ou que tu gagnes l'attaque.



- Si tu perds toutes les armées de l'Amiral, tu perds l'attaque et ta carte de l'Amiral. Écarte-la.
- Si tu gagnes l'attaque, déplace toutes tes armées sur la carte dans le territoire vaincu, et reprends ta carte d'Amiral dans ta main.

- Tu peux utiliser une carte Amiral autant de fois que tu le désires au cours d'un tour, pourvu que tu continues de gagner chaque attaque.

Cette carte se joue à la défensive, pour ajouter un point à ton plus haut compte de dé.



- Joue cette carte à tout moment lors d'une attaque contre toi par un autre joueur, juste avant de lancer les dés.
- Tu ne peux pas retirer le Maréchal une fois qu'il est en jeu.
- Si tu es encore attaqué à ce tour, tu dois continuer d'utiliser le Maréchal. À la fin de l'attaque, reprends ta carte dans ta main, si le Maréchal a survécu.
- Pour pouvoir continuer à utiliser le Maréchal, ton compte de dé le plus élevé + 1 doit être supérieur ou égal au compte de dé de ton adversaire. Si le compte de dé de ton adversaire est supérieur à ton compte de dé le plus élevé + 1, le Maréchal est immédiatement éliminé et tu dois écarter cette carte. Tu peux alors jouer une autre carte Maréchal, ou continuer de te défendre sans Maréchal.

dé le plus élevé de ton adversaire. Si le compte de dé de ton adversaire est supérieur à ton compte de dé le plus élevé + 1, le Maréchal est immédiatement éliminé et tu dois écarter cette carte. Tu peux alors jouer une autre carte Maréchal, ou continuer de te défendre sans Maréchal.

Diplomate. Cette carte est utilisée pour établir une trêve avec un autre joueur.

- Joue ta carte du Diplomate, devant un joueur ou plus, avant de lancer ta **PREMIÈRE** attaque à ce tour. (Tu ne peux pas jouer de carte de Diplomate après avoir lancé ta première attaque à ce tour.)
- Tu ne peux pas attaquer le ou les joueurs avec lesquels tu as fait la paix à ce tour, et ce ou ces joueurs ne peuvent pas non plus t'attaquer à leur prochain tour.
- **LA TRÊVE RESTE EN VIGUEUR PENDANT UNE RONDE COMPLÈTE DE JEU.**



- Écarte la carte du Diplomate à la fin de la ronde.
- **N'utilise pas les Diplomates dans un jeu à deux joueurs.** Quand, au cours d'une partie, les joueurs sont réduits à deux, finissez la ronde, puis écartez toutes les cartes de Diplomates de vos mains et remplacez-les en pigeant de nouvelles cartes. Chaque fois que vous pigerez une carte de Diplomate dans la pile de pique, écartez-la et pigez de nouveau.

ATTAQUER

Une attaque consiste en une ou plusieurs batailles livrées avec des dés. Le but est de capturer un territoire en gagnant contre toutes les armées ennemies qui y sont installées.

- Tu peux attaquer seulement un territoire adjacent à l'un des tiens (à côté). (Les territoires reliés par une ligne pointillée sont considérés comme adjacents.)
- Tu dois toujours avoir au moins deux armées dans le territoire d'où tu attaques.

Attaquer. Pour attaquer, annonce d'abord le territoire que tu désires attaquer et celui d'où tu attaques.

- En tant qu'attaquant, tu peux lancer un, deux, ou trois dés rouges pour chaque bataille. **Toutefois, tu dois avoir au moins une armée de plus dans ton territoire que le nombre de dés utilisés.** Plus tu lances de dés, plus tu as de chances de gagner, mais tu risques aussi de perdre plus d'armées.

EXCEPTION À LA RÈGLE: Quand tu attaques un château, tu ne peux jamais utiliser plus de deux dés.

- Le défenseur peut lancer un ou deux dés blancs à choix bataille. Cependant, pour lancer deux dés, il doit avoir au moins deux armées dans le territoire attaqué. En lançant deux dés, le défenseur a plus de chances de gagner, mais risque aussi de perdre plus d'armées.

Issue d'une bataille. Chaque adversaire isole son dé ayant le chiffre le plus élevé pour le comparer à celui de l'autre.

- Si le dé de l'attaquant est supérieur, le défenseur retire une armée.
- Si le dé du défenseur est supérieur, l'attaquant retire une armée.
- En cas d'égalité, le défenseur gagne et l'attaquant retire une armée.
- Si vous avez tous deux lancé plus d'un dé, comparez les deuxièmes dés ayant les chiffres les plus élevés (voir exemples 2 et 3).
- L'attaquant et le défenseur ne peuvent jamais perdre plus de deux armées avec un lancer de dés.
- L'attaquant peut mettre fin à l'attaque entre des batailles livrées avec les dés (sauf si une carte Amiral est utilisée).

EXEMPLE 1 Dés de l'attaquant Dé du défenseur Plus haute paire RÉSULTAT Le défenseur perd une armée	EXEMPLE 2 Dés de l'attaquant Dés du défenseur Plus haute paire Deuxième plus haute paire RÉSULTAT Le défenseur perd une armée et l'attaquant perd une armée
EXEMPLE 3 Dés de l'attaquant Dés du défenseur Plus haute paire Deuxième plus haute paire RÉSULTAT L'attaquant perd deux armées	EXEMPLE 4 Dé de l'attaquant Dés du défenseur Plus haute paire Deuxième plus haute paire RÉSULTAT Le défenseur perd une armée

Note: L'attaquant ne peut jamais perdre plus de deux armées avec un lancer de dés.

Capter un territoire. Dès que tu élimines la dernière armée d'un territoire, tu dois y installer autant d'armées (prises dans le territoire d'où tu attaques) que le nombre de dés lancés dans ta dernière bataille. Tu peux en déplacer plus, mais tu *dois* toujours laisser au moins une armée dans le territoire d'où tu attaques. (S'il ne te reste plus qu'une armée, la bataille est terminée, à moins que tu puisses continuer d'attaquer à partir d'un territoire adjacent.)

Capter un château. Dès que tu élimines la dernière armée d'un territoire contenant un château, tu as capturé le château de ton adversaire et ce dernier est éliminé du jeu. Déplace le jeton du château de ce joueur à côté de ton jeton de château.

- Retire les armées du joueur vaincu de la planchette.
- À l'aide des armées de tes territoires (en commençant avec les armées qui t'ont servi à attaquer), redistribue une armée sur chacun des territoires laissés vacants par le joueur vaincu. Tous les territoires que tu ne désires pas occuper (ou que tu ne peux pas occuper) *doivent*, tour à tour, être occupés par les autres joueurs qui utiliseront leurs armées déjà en place sur la planchette.
- Ramasse les cartes du joueur vaincu et ajoute-les à ta main.
- Commande les armées cachées du joueur vaincu si elles n'ont pas encore été utilisées.

Armées cachées. Elles ne peuvent être utilisées *qu'une fois seulement* au cours de la partie, au moment voulu. Utilise-les pour défendre le territoire qu'elles occupent, ou pour attaquer à partir de ce territoire.

- Tu *dois* occuper ce territoire avant de sortir tes armées cachées.
- Montre aux autres joueurs le bout de papier où tu avais inscrit le nom du territoire.
- Place sur ce territoire le nombre d'armées égal au chiffre au-dessus de la *dernière* carte de renforts jouée. (Plus tu les garderas longtemps cachées, plus tu ramasseras d'armées quand tu y feras appel.)

Les démerveuses. Contrairement au jeu RISK, si tu n'as plus de pièces d'armées, tu ne peux pas utiliser d'armées d'une autre couleur. Tu dois jouer avec le nombre d'armées qui te sont attribuées.

Armées additionnelles. À la fin de chacun de tes tours, ramasse le nombre d'armées additionnelles auxquelles tu as droit et distribue-les à ta guise, sur les territoires que tu occupes déjà.

- Quatre armées pour chaque Empire que tu occupes complètement.

- Six armées si tu occupes les 11 territoires indépendants.
- Huit armées pour chaque jeton de château d'Empire sous ton emprise.

GAGNER LA PARTIE

Le joueur qui capture tous les jetons de châteaux ennemis sur la planchette gagne la partie.

NÉGOCIATIONS VERBALES

Les négociations verbales sont permises mais non obligatoires. Elles doivent être menées ouvertement, jamais en secret. Les conditions d'une négociation peuvent être exécutées en tout temps.

Exemple: Échanger des cartes.

CONSEILS DE STRATÉGIE

Les stratégies varieront d'une partie à l'autre. Voici cependant des stratégies de base qui peuvent s'appliquer à la plupart des parties:

- Défends bien ton château! Souviens-toi, si tu le perds, tu es éliminé.
- Place ton jeton de château sur un territoire au bord de la mer afin d'utiliser les armées qui l'occupent pour mener des attaques navales. (Il y a de fortes chances que ce territoire compte beaucoup d'armées. Souviens-toi, tu peux les remplacer à la fin de ton tour par des armées additionnelles.)
- Pour attaquer et capturer un château, il te faudra au moins deux fois plus d'armées qu'il y en a pour défendre le château, parce que tu ne peux utiliser que deux dés.
- Quand tu attaques avec une carte d'Amiral, commence par un territoire à défense affaiblie. Puis attaque le territoire convoité de là, par la terre. Ainsi, tu auras plus de chances de conserver ta carte d'Amiral plutôt que de la perdre dans une bataille plus rude en mer.
- Quand tu attaques le territoire d'un autre joueur, tu mets fin à l'attaque quand ce joueur ne dispose plus que d'une armée, spécialement si le territoire de ce joueur t'isole d'un autre territoire menaçant. Souviens-toi, un joueur ne peut pas attaquer avec une armée seulement et ne peut pas déplacer des armées par des territoires qu'il occupe déjà.

