



Instructions

# Zamek

Auteur: Reiner Knizia  
Illustrations : Roman Kucharski





# « Château » est l'édition polonaise de « Carcassonne: Le Château ».

Jeu édité avec l'autorisation de l'auteur de la série

## Contenu

10



60 tuiles



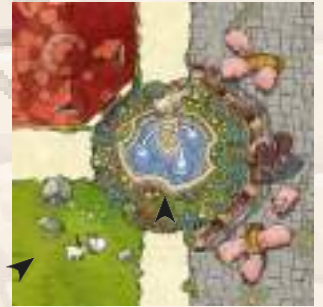
house

sanctu

aire



stocks routiers  
porcins



fontaine

pré



3

**Note!** D'autres éléments sur les tuiles n'ont aucune signification dans le jeu, ils ont une fonction décorative.



**18 jetons spéciaux** (2 jetons dans chacun des 9 types)



**14 followers** (7 pour chaque joueur)



**2 maisons familiales** (1 pour chaque joueur)

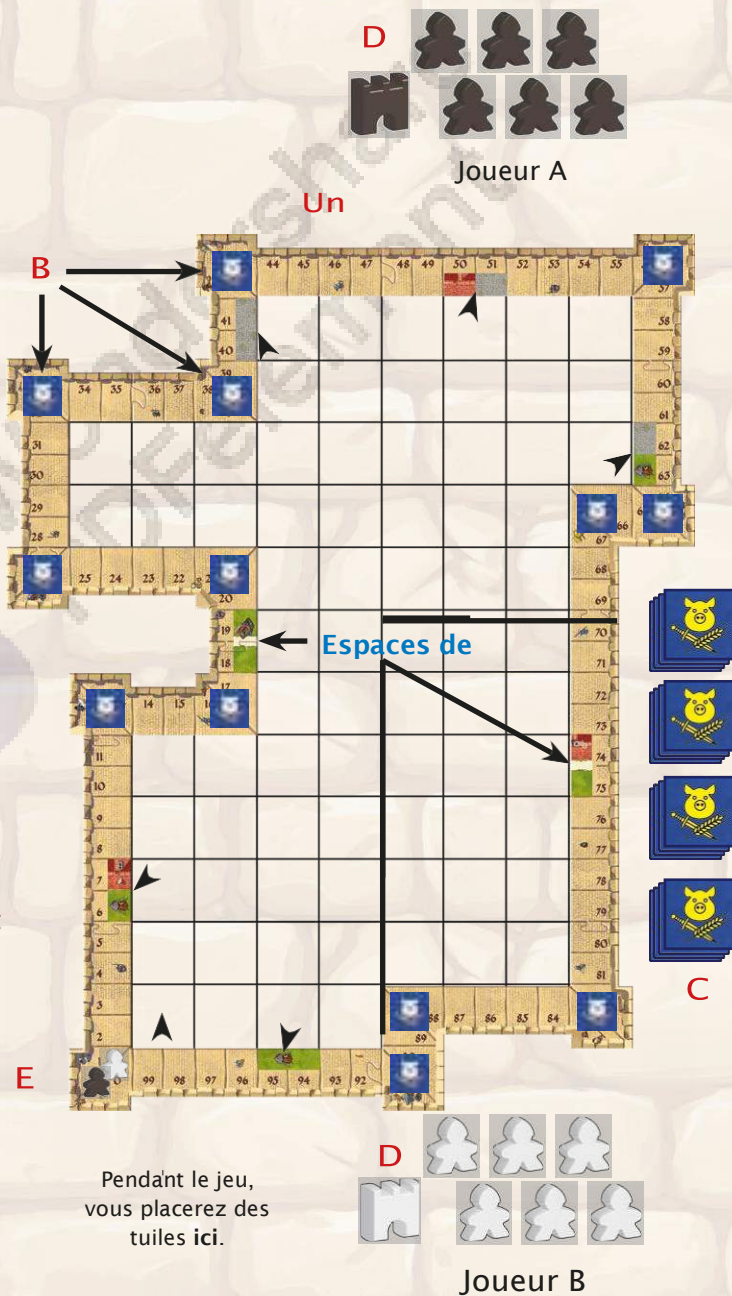


## Objectif du jeu

Deux familles s'affrontent pour le contrôle du château dans lequel se déroule le jeu. En ajoutant des tuiles, vous créez un réseau de **routes**, de **prairies**, de **maisons** et de **porcheries**, sur lequel vous essayez de prendre le **contrôle**. Vous devez utiliser intelligemment vos sujets - héros, moines, écuyers et agriculteurs - ils vous aideront à prendre le contrôle des objets du château et à gagner des points. Vous recevrez également des points pour deux objets qui doivent être présents dans chaque château décent: les **sanctuaires** et les **stocks**. À la fin du jeu, la personne avec le plus de points prend le contrôle du château et met son rival dans les stocks.

## Préparation du jeu

- A** Disposez les **carreaux muraux** comme indiqué.  
Le mur forme une **piste de pointage** (de 0 à 99). C'est la bordure de l'aire de jeu. Notez que plusieurs carreaux sur le mur ont des **espaces de départ**.
- B** Placez les **18 jetons spéciaux** face cachée sur la table et mélangez-les. Placez ensuite **1 jeton** sur chaque tour de défense (sauf celles avec les espaces 0 et 1). Remettez les jetons inutilisés dans la boîte (sans jeter un coup d'œil).
- C** Placez **60 carreaux** sur la table face cachée et mélangez-les. Ensuite, faites-en plusieurs piles et placez-les à l'extérieur des murs du château.
- D** Prendre **1 Famille maison** et **6 adeptes** de la couleur choisie et placez-les devant vous.
- E** Chaque joueur place **1 suiveur** sur l'espace zéro de la piste de score.





# Jouer le jeu

Le jeu est lancé par la personne qui était la dernière dans les stocks (ou le joueur plus âgé). A son tour, un joueur peut effectuer 3 actions dans l'ordre suivant :

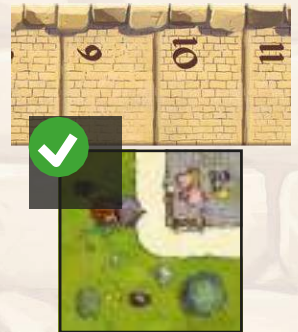
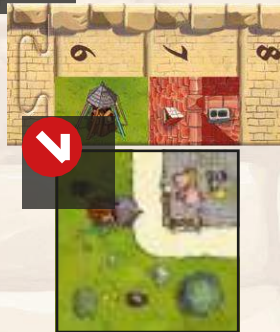
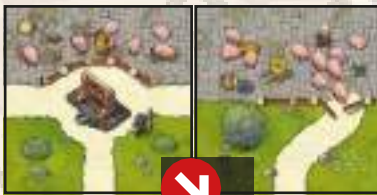
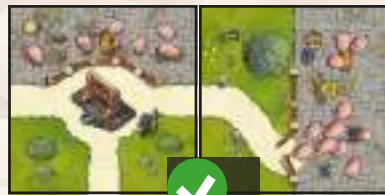
Mesure 1. Ajout d'une vignette

Mesure 2. Placer un suiveur dans le château Action 3. Marquer des points

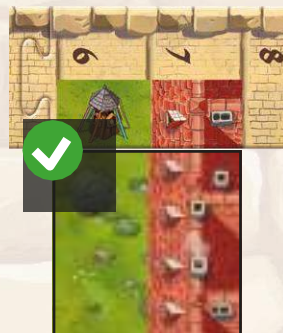
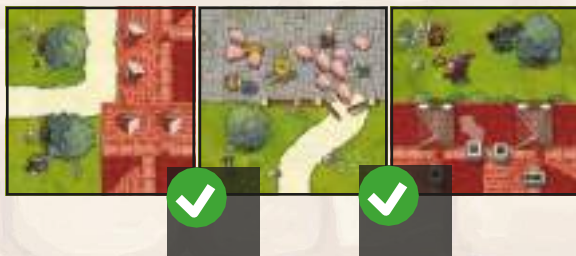
## Mesure 1. AJOUT D'UNE VIGNETTE

Le joueur prend **1 tuile** de n'importe quelle pile et la place dans les murs selon les règles suivantes:

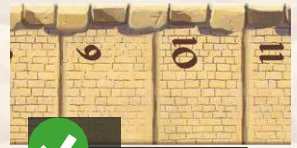
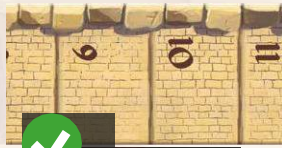
- La **première tuile** ajoutée dans le jeu **doit être adjacente à l'un des espaces de départ**. Ces espaces sont traités comme des tuiles.
- **Chaque tuile suivante** doit être adjacente à **au moins un côté** de l'un des espaces de départ ou à une autre tuile.
- **La route doit être reliée à un autre morceau de route** – à la fois celui sur les carreaux et les espaces de départ.



- Les maisons , les porcheries et les prairies peuvent être ajoutées les unes aux autres comme vous le souhaitez.

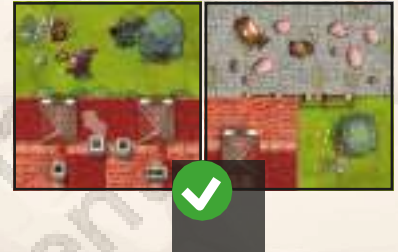
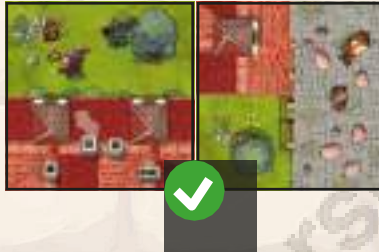


- Vous pouvez ajouter n'importe quoi au mur: une annonce ro, une maison, une



porcherie et une prairie.

- Les carreaux doivent être placés avec **tous leurs côtés** ensemble. Ils peuvent être



tournés dans n'importe quelle direction.

- Si un joueur n'a pas la possibilité d'ajouter une tuile, il la montre à son rival, remet la tuile dans la boîte et en prend une nouvelle de la pile. Il l'ajoute ensuite selon les règles décrites ci-dessus à l'intérieur des murs du château.

## Mesure 2. PLACER UN ADEPTE DANS LE CHÂTEAU

**Sur la tuile qui vient d'être placée** Le joueur peut (mais n'est pas obligé de le faire) placer un abonné de son approvisionnement. Si le joueur n'a plus d'adeptes dans son approvisionnement, il saute cette action. Lors de la mise en place d'un adepte dans le château, le joueur peut placer le suiveur **sur l'une des zones de la tuile actuellement placée**: la maison, la porcherie, la route ou la prairie. Selon l'endroit où le suiveur est placé, il aura une fonction différente.

**Écuyer** – un adepte envoyé dans une **maison**. S'il y a des maisons non connectées sur une tuile, choisissez l'une d'entre elles et placez un écuyer dessus.



**Agriculteur** – un adepte envoyé dans une **porcherie**. S'il y a des porcheries non connectées sur une tuile, choisissez l'une d'entre elles et placez un agriculteur dessus.

