



# Castle Crush!



1-4 joueurs



30 mins



8 ans et plus



Auteur : Tsai Hwei-Chaing

Conception Graphique : Echo Yang / Tsai Hwei Chaing

Traduction : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant

# GUIDE DU JOUEUR

---

Castle Crush ! Possède trois modes de jeu : le mode standard, le mode vitesse et le mode construction. Vous pouvez choisir le mode de jeu qui correspond au nombre de joueurs que vous êtes.

**Mode Standard** 👤👤 2-4 joueurs ⌚ 20-30 mins

Ce mode vous procure l'expérience la plus totale de Castle Crush ! Vous pouvez vous construire un château bien stable au départ et à mesure que le jeu avance vous pouvez attaquer le château de vos adversaires.

**Mode Vitesse** 👤👤 2-3 joueurs ⌚ 15-20 mins

Différent du mode standard, l'attaque est l'objectif de ce mode. Seules les attaques permettront de marquer des points.

**Mode Construction** 👤 1 joueurs ⌚ 10-20 mins

Dans ce mode, le joueur est un architecte qui doit construire le château le plus haut et le plus magnifique avec les blocs choisis par le Roi.

# Contenu

---

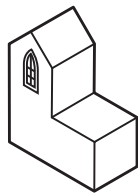
## Blocs de Château X30

( Les 6 sortes : 3 blocs de tour ; 2 blocs maison ; 1 bloc toit. 5 blocs de chaque sorte. )

Blocs maison



X5



X5

Blocs de tour



X5

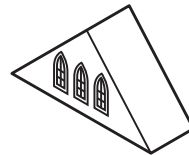


X5



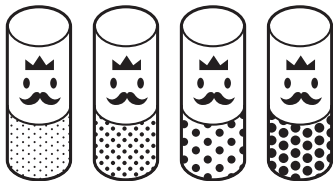
X5

Bloc toit



X5

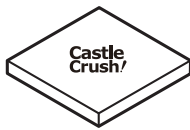
Pion de Roi X4



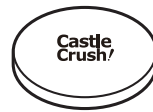
Pion de Général X4



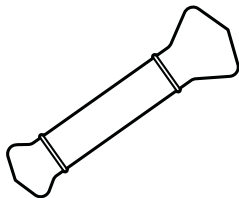
Fondations du Château X4



Base en bois X1



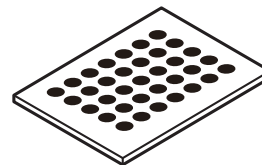
Marteau en bois X1



Livret de règles X1



Plateau de Score X1



Marqueur de Points de Victoire X4

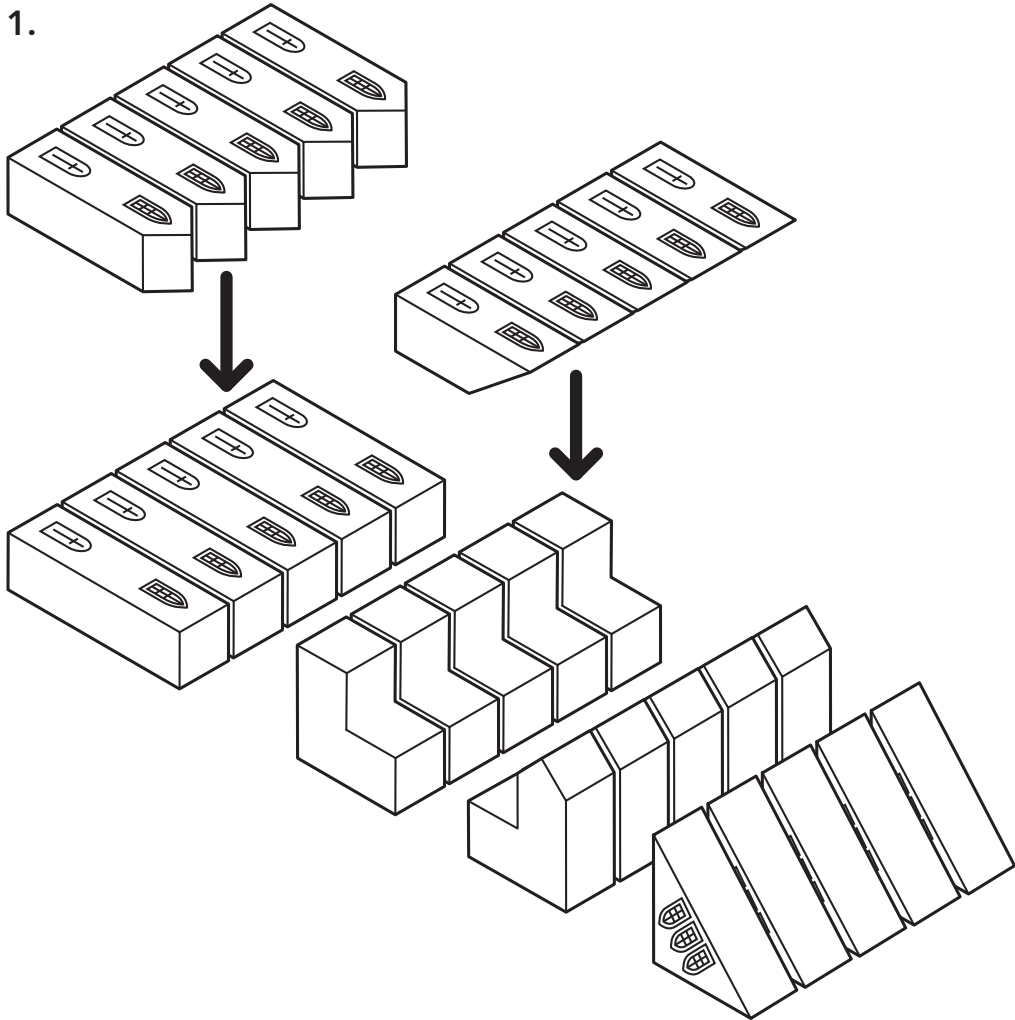


Marqueur de Manche X1

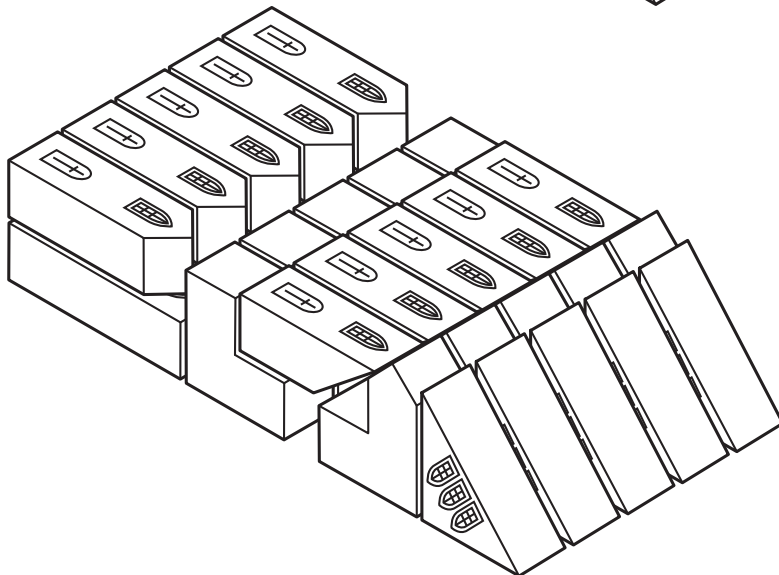


## Disposition des Blocs pour le rangement

1.



2.



## Mode Standard

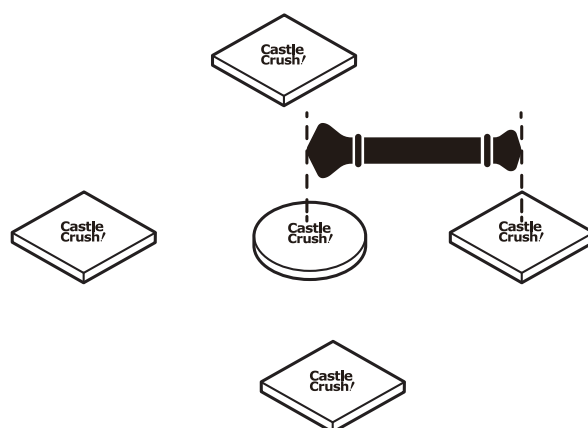
👤 2-4 joueurs 🕒 20-30 mins

### But du jeu

Les joueurs construisent le château, le plus haut et le plus robuste possible, et dans le même temps ils attaquent aussi les châteaux de leurs adversaires. Le joueur qui marque le plus de points remporte la partie.

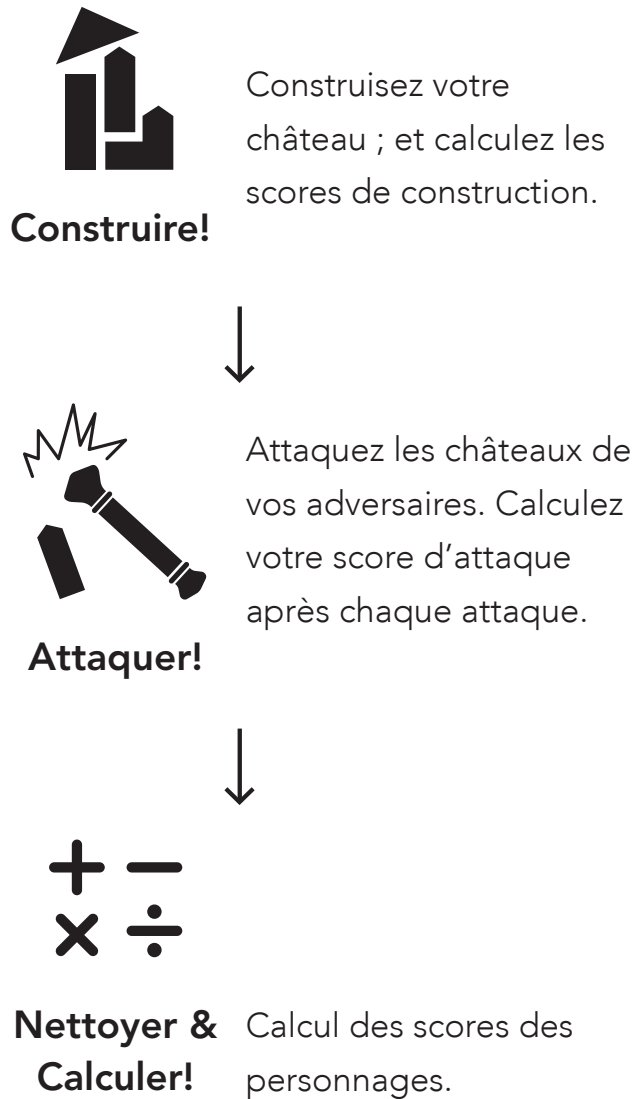
### Préparation

1. Chaque joueur prend une pièce fondations du château et prend aussi une série de pions de Roi et de Général de la même couleur.
2. Les joueurs placent le marqueur de points de victoire sur la piste de score et ils placent le marqueur de manche sur la position de départ de la piste de manche.
3. Placez la base du marteau au milieu de la table. Les joueurs choisissent l'endroit où ils veulent poser les fondations de leur château ; mais la distance entre le centre de la base du marteau et le centre des fondations du château devra être égale à la longueur du marteau en bois.
4. Placez tous les blocs de château de côté pour former la réserve.



## Tour de jeu

La partie est divisée en trois manches, et chaque manche est divisée en 3 phases. Les scores seront calculés à chaque phase. L'ordre des 3 phases:

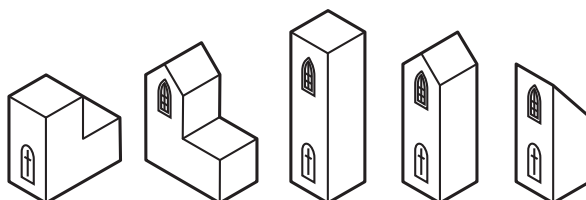


## Présentation des Phases

# Construire !

### 1. Prenez les blocs

- Si vous avez toujours vos Roi et/ou Général sur les fondations de votre château, enlevez-les.
- Manche 1, prenez les 5 blocs désignés dans la réserve.



- Manche 2 & 3, le joueur qui a le plus petit score prend, en premier, 3 blocs dans la réserve. Et ensuite le joueur qui a le deuxième score le moins élevé prend des blocs, et ainsi de suite jusqu'au joueur qui a le meilleur score. En cas d'égalité, le joueur le plus jeune prend en premier.
- Les blocs de toit sont disponibles à partir de la manche 2.

### 2. Les joueurs construisent les châteaux avec les blocs qu'ils ont, et ils peuvent toujours construire par dessus les blocs restants sur leurs fondations des manches précédentes.

- Les blocs de château ne peuvent pas être placés retournés. Ils doivent respecter les lignes verticales des portes et des fenêtres.

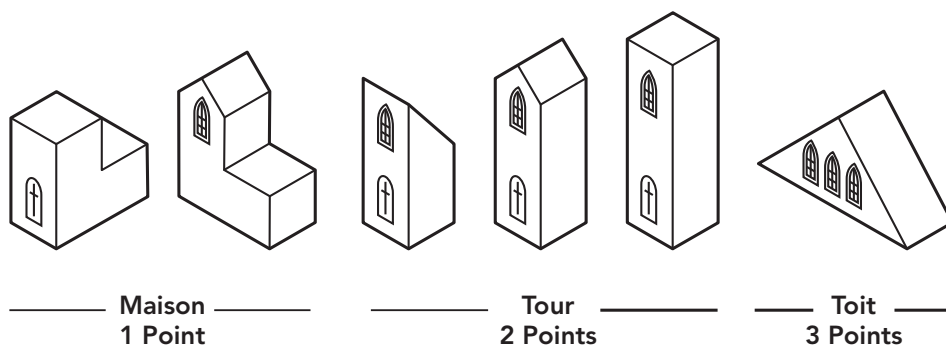


### 3. Calculez votre "Score de Construction"

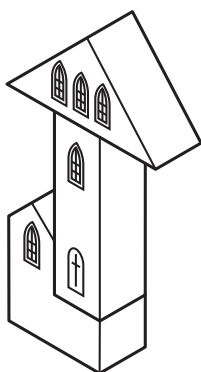
Scores de Construction =  
Bloc A (score de base x son sol) +  
Bloc B (score de base x son sol) +  
Bloc C ...

On définit un étage par le nombre de bloc qui sont les uns sur les autres. Donc un bloc qui se tient sur un autre bloc est considéré comme étant au deuxième étage.

#### Scores pour les blocs de base:



#### Exemples :



Scores de Construction =  
3 points x 3 étage +  
2 points x 2 étage +  
1 point x 1étage  
= 14 points

4. Placez le Général et le Roi sur votre château. Le Roi ne peut rester que sur le château alors que le général ne peut se tenir que sur les fondations. Grâce au privilège du Roi, le Roi peut se tenir sur le château dans n'importe quelle pose. Alors que le Général ne peut pas être retourné.

5. Déplacez le marqueur de manche sur la phase d'Attaquer!



## Attaquer!

1. Le joueur qui a le plus petit score attaque en premier, c'est ensuite au joueur qui a le deuxième score le plus bas d'attaquer et ainsi de suite. S'il y a égalité c'est au joueur le plus jeune de jouer en premier.
2. Placez le marteau debout, n'importe où sur sa base, choisissez la direction de votre attaque et allez-y. Sans forcer sur le marteau, laissez-le tomber spontanément pour terminer votre attaque.
  - Lorsque vous attaquez, vous ne pouvez pas déplacer la base ni pousser le marteau.
  - Si votre marteau écrase accidentellement les châteaux d'autres joueurs, vous marquez des points pour tous.
  - Si le marteau est coincé sur le château adverse, seul le propriétaire du château peut le retirer. Si des blocs venaient à tomber suite au retrait du marteau, il vous rapporterait toujours des points.
  - Si des blocs tombent des fondations, mais ils tombent sur d'autres blocs sans toucher la table, ils font toujours partie du score du propriétaire. Mais si ces blocs sont en contact avec la table lorsque vous rassemblez les blocs tombés, ils seront aussi retirés.
3. Calculez votre score d'attaque après chaque attaque.
  - Après l'attaque, l'attaquant marque des points pour les blocs de château en contact avec la table.

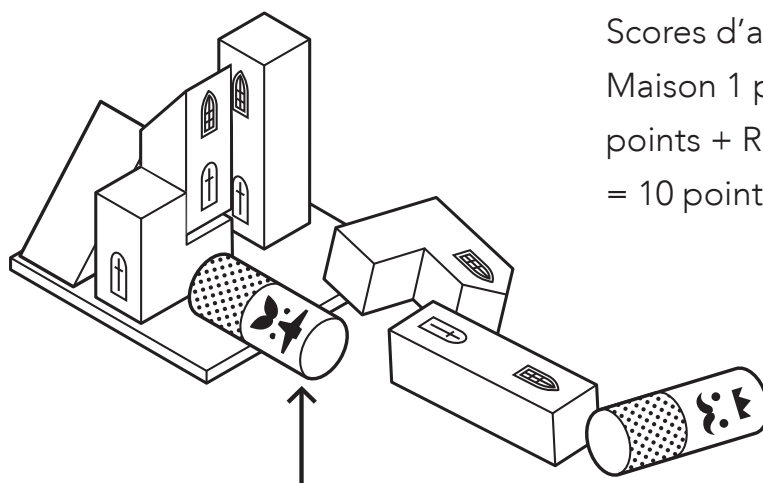
Scores d'attaque =  
scores des blocs de base + scores des personnages.

**Score d'Attaque des Blocs de base :** voir page 9

**Score des Personnages :**



**Exemples :**



Scores d'attaque =  
Maison 1 point + Tour 2  
points + Roi 7 points  
= 10 points

Le Général qui n'est pas en contact avec  
la table ne sera pas compté dans le score  
d'attaque.

4. Passez ensuite à l'attaque suivante pour que tous les joueurs aient réalisé une attaque. Le joueur qui a le score le plus petit attaque en premier. C'est ensuite au joueur qui a le second score le plus petit de jouer et ainsi de suite jusqu'au joueur qui a le plus de points
5. Chaque joueur a deux chances d'attaquer pendant cette phase. Si vous n'avez pas assez de blocs pendant la phase de Construction ! à cause d'une pénurie de blocs, chaque bloc manquant vous rapporte une attaque de plus dans la phase d'Attaquer !
6. Déplacez le marqueur de manche sur la phase Nettoyer et Calculer !

## Nettoyer & Calculer $\begin{matrix} + & - \\ \times & \div \end{matrix}$

1. Les Rois et les Généraux qui sont toujours sur les fondations après l' "Attaquer !" seront ajoutés au score de leur propriétaire pour leur score de personnages.

- Roi: 7 points; Général: 5 points

2. Nettoyer le Site

- Remettez les blocs en dehors des fondations dans la réserve
- Si des blocs viennent toucher la table pendant la phase de nettoyage, remettez-les aussi dans la réserve.

3. Déplacez le marqueur de manche sur la phase suivante.

### **Dernier Calcul**

Lorsque les 3 manches sont terminées, calculez à nouveau les scores de construction.

Le score de base de ces blocs qui ne restent pas à la verticale compte pour 1 point.

### **Remporter la partie**

Le joueur qui a le total le plus élevé l'emporte. S'il y a égalité, le joueur qui a le château restant le plus haut l'emporte.

## Mode Vitesse

👤 2-3 joueurs 🕒 15-20 mins

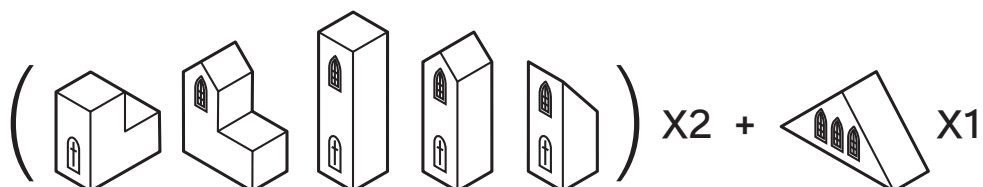
### But du jeu

Vous devez construire le château le plus stable et ensuite vous devez attaquer les châteaux adverses. Le joueur qui a le score le plus élevé l'emporte.

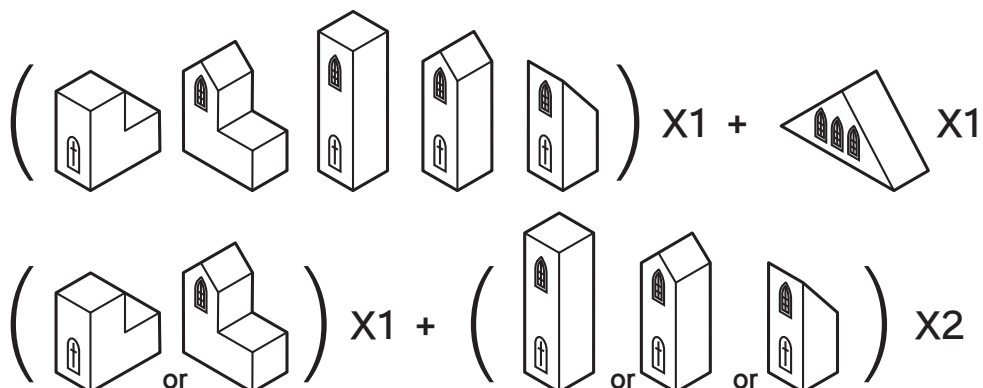
### Préparation

1. Chaque joueur prend des fondations d'un château et choisit un ensemble de pions roi/général de la même couleur.
2. Le calcul des scores diffère selon le nombre de joueurs:

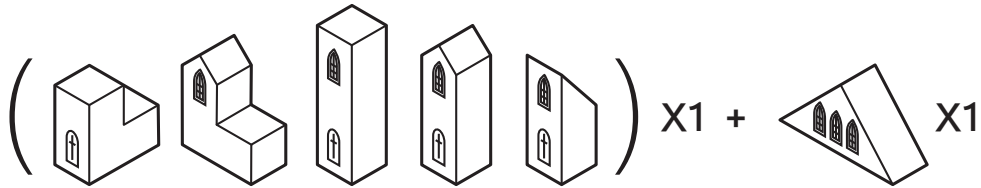
[ **Partie à 2 joueurs** ] 2 séries de blocs de base du château et 1 bloc de toit. Objectif de score : **15** points.



[ **Partie à 3 joueurs** ] 1 série de blocs de base du château, 2 blocs de tour au hasard, 1 bloc de maison, et 1 bloc de toit.  
Objectif de score : **12** points.



[ **Partie à 4 joueurs** ] 1 série de blocs de base du château et 1 bloc de toit. Objectif de score : **10** points.



3. Placez la base de marteau au centre de la table. Les joueurs choisissent l'endroit où ils vont placer les fondations de leur château ; il ne doit y avoir qu'une longueur de marteau entre les fondations et la base du marteau. ( Voir page 6 )

### **Tour de jeu**

Il y a deux phases dans le mode vitesse, Construction! et Attaquer!

Après avoir construit tous les châteaux, la phase d'Attaquer ! continue jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne l'objectif de score et mette ainsi fin à la partie.

1. Construisez le château en respectant les règles du jeu standard.
2. Placez le roi sur les blocs du château et le général sur les fondations.
3. L'attaque commence par le joueur le plus jeune, et se poursuit dans le sens horaire.
4. Après chaque attaque, calculez le score des blocs de base et celui des personnages.

## **Remporter la partie**

Lorsqu'un des joueurs atteint l'objectif de score, cette manche sera la dernière manche. La partie se termine lorsque tous les joueurs auront fait leur dernière attaque.

Le joueur qui a le plus grand total l'emporte. S'il y a égalité, le joueur qui a le château le plus haut restant l'emporte.

## Mode Construction

👤 1 joueur ⌚ 10-20 mins

### But du Jeu

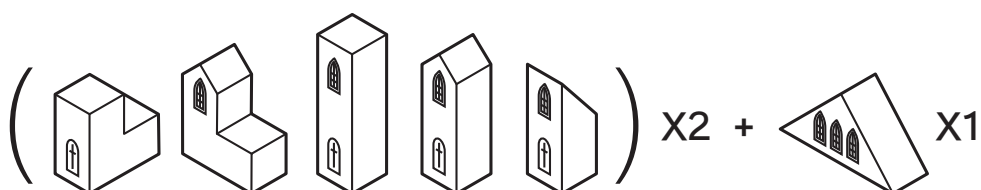
Vous endossez le rôle de l'architecte du palais et vous devrez construire le château le plus grand et le plus magnifique grâce aux blocs qui seront désignés par le roi.

### Préparation

1. Prenez les fondations d'un château et choisissez une série de pions Général / Roi.
2. Construisez un château avec les combinaisons de blocs suivantes (sachant que chaque combinaison a un objectif de points différents) :

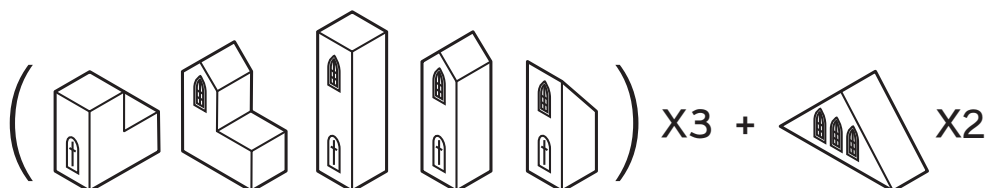
[ **Barbacane** ] 2 séries de blocs de base et 1 bloc de toit.

Objectif de score : **60** points

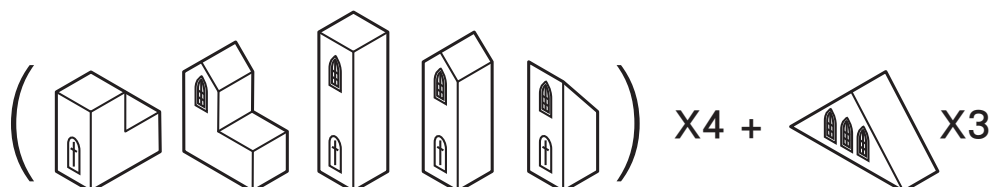


[ **Donjon** ] 3 séries de blocs de base et 2 blocs de toit. Objectif

de score : **140** points



[ **Château** ] 4 séries de blocs de base et 3 blocs de toit. Objectif de score: **200** points



## Règles

1. Construisez le château avec la combinaison choisie et donc tous les blocs indiqués.
2. Après la construction Placez le Roi sur le château et le Général sur les fondations.
3. Les blocs de château ne peuvent pas être placés retournés. Ils doivent respecter les lignes verticales des portes et des fenêtres.
4. Les blocs ne peuvent pas être placés sur le Roi/le Général.

## Scores

1. Après avoir placé le Roi sur votre château, on peut calculer les scores/les points. Dans ce mode de jeu, on ne calcule que les points de construction.

Scores de construction =  
Bloc A (score de base x son sol) +  
Bloc B (score de base x son sol) +  
Bloc C...

On définit un étage par le nombre de bloc qui sont les uns sur les autres. Donc un bloc qui se tient sur un autre bloc est considéré comme étant au deuxième étage.



## Suggestions

1. Vous pouvez prendre une photo lorsque la construction est terminée.
2. Vous pouvez Calculer votre score/ vos points grâce au plateau de score ou bien avec un papier et un crayon. Nous vous suggérons de commencer le calcul par l'étage le plus haut de votre château.
3. Gardez vos scores et faites un tableau. Vous pouvez inviter vos amis à essayer de faire mieux que vous.

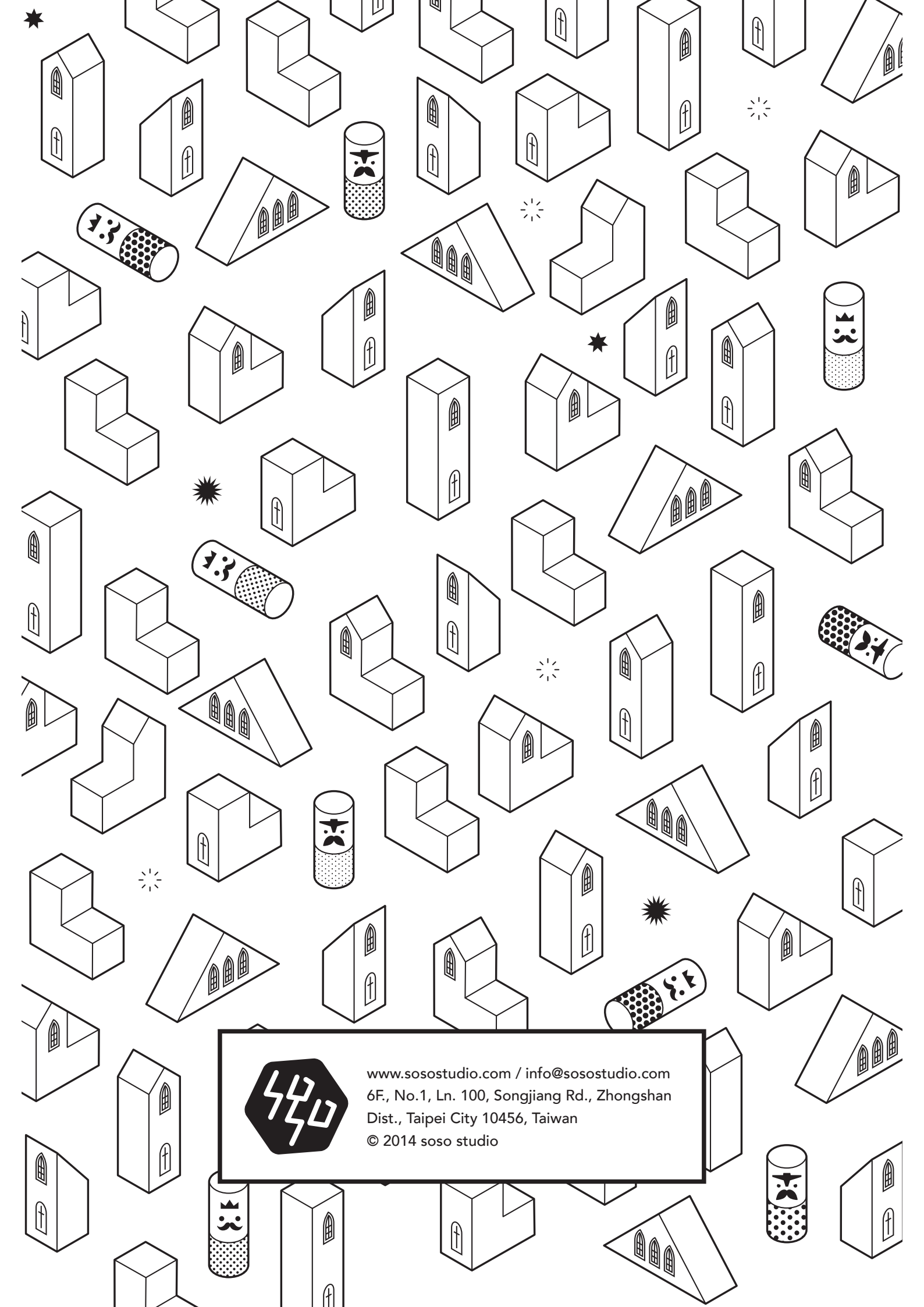
## Titres

Les joueurs peuvent gagner différents titres selon les scores qu'ils ont obtenu

Combinaison	Ouvrier Qualifié	Maître d'Œuvre	Architecte
Barbacane	60 points	80 points	100 points
Donjon	140 points	170 points	200 points
Château	200 points	250 points	300 points

## **Remerciements Particuliers**

Moaideas Game Design, Big Fun Idea , Smoox Chen, Clara Chang, Jog Kong, Homosapiens Lab, Jesus! Games, Li-He Board Game Workshop, Jenny Chen, Jing Hong Liu Heng, Board Game Lord, Board Game Box, Mo Zi Games, BARRUSE, Ban Ciao BoardGame Hut, Agricola Farm, Bungeon, Diagonalley BoardGame, 8Floor Space, XDD Café, Jing Mei Diceman, Tablegames, BoardGame Leisure, et tous les joueurs qui ont essayé ce jeu et qui ont fourni des commentaires précieux.



[www.sosostudio.com](http://www.sosostudio.com) / [info@sosostudio.com](mailto:info@sosostudio.com)  
6F., No.1, Ln. 100, Songjiang Rd., Zhongshan  
Dist., Taipei City 10456, Taiwan  
© 2014 soso studio