

# JEU CASTELLERS

## **Préparation du jeu:**

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, prend 2 pions dans le sac et les pose sur la table face à lui. Ces 2 pions forment son couple initial.

## **Déroulement du jeu:**

Le joueur dont le total des 2 pions est le plus faible commence le jeu. En cas d'égalité, c'est le plus jeune qui commence.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour de jeu, le joueur pourra faire 2 actions (différentes ou semblables).

Ces actions sont:

-recruter un pion dans le sac et l'ajouter à côté de son couple initial.

-élever une pyramide humaine en choisissant un pion devant soi et en l'ajoutant sur une des pyramides. Pour commencer une pyramide, poser une base devant soi et poser le premier pion sur la base. Pour ajouter un pion à une pyramide déjà existante, vous devrez suivre les règles de constructions décrites plus loin dans la règle.

-échanger un ou plusieurs pions pris devant soi contre un pion d'un autre joueur de son choix à condition que le total des pions pris soit inférieur au total des pions donnés. Ce pion pris chez un autre joueur doit être immédiatement utilisé pour commencer une pyramide ou pour augmenter une pyramide existante mais ne peut être posé devant soi.

## **Règle de construction des pyramides:**

-la couleur: tous les pions sur la même base doivent être de la même couleur. Les pions blancs sont des jokers qui peuvent remplacer n'importe quelle couleur.

-un étage après l'autre: chaque pyramide est composée de plusieurs étages. On construit d'abord l'étage le plus bas à l'aide d'un ou plusieurs pions, posés côte à côte sur la même base. On attaque ensuite le second étage en posant des pions sur tous les pions de l'étage inférieur. Mais on ne peut commencer l'étage suivant qu'à partir du moment où les 2 premiers étages ont le même nombre de pions.

-nombres croissants: le pion posé sur un autre pion doit avoir une valeur supérieure au pion inférieur.

## **La chute d'un pion d'une pyramide:**

Quand on recrute dans la sac un pion blanc, il est ajouté normalement à son ensemble de pions. Mais s'il y a un ou plusieurs châteaux commencés, on doit enlever le pion qui a la plus grande valeur et le remettre devant soi. Il vient de chuter de la pyramide mais pourra y remonter ultérieurement.

## **Fin de la partie:**

La partie prend fin quand un des joueurs a atteint les conditions suivantes:

-à 2 joueurs: 4 châteaux valides dont 1 doit contenir au moins 8 pions.

-à 3 joueurs: 3 châteaux valides dont 1 doit contenir au moins 8 pions.

-à 4 joueurs: 2 châteaux valides dont 1 doit contenir au moins 8 pions.

Un château est valide quand il contient 2 étages complets (même nombre de pions à chaque étage) et au moins 4 pions.

**Décompte des points et classement:**

A la fin de la partie, chaque joueur compte ses pions. Seuls sont comptés les pions des châteaux valides. Dans les châteaux valides, les pions avec un fond bleu comptent 2 points et les pions à fond blanc comptent 1 seul point. On doit retrancher 1 point pour chaque base utilisée.

Les châteaux non valides ne rapportent aucun point mais on doit tout de même retirer un point pour la base.

Les pions bonus sont donnés au joueur qui possède le château le plus haut et à celui qui possède le château le plus large (avec le plus de pions à un étage). En cas d'égalité, celui qui prend le pion bonus est celui qui a le château qui possède le plus de pions. S'il y a toujours égalité, le pion bonus n'est pas distribué.

Le joueur qui possède le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui possède le château blanc le plus haut qui gagne la partie.