

Château Roquefort

By Jens-Peter Schliemann
and Bernhard Weber

MATERIALS

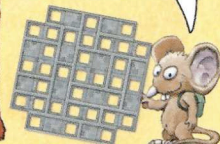
Before the first game, carefully remove the roofs, tower battlements, and the shoving and collecting tiles from the cardboard forms.



Attention!

The cardboard form from which you remove the COLLECTING TILES is your GAMEBOARD! (See below: ④) So please handle this cardboard form with care:
-> DON'T THROW AWAY!
-> DON'T FOLD OR BEND!
-> TREAT CAREFULLY WHILE BREAKING OUT THE TILES!

Isn't that a nice gameboard? Nothing but holes in it!



Building the Castle and Preparation (starting with ①, below left)

Now you lay the grid board (with 33 holes) on the sliding tiles. If you use the other side of the gameboard, you can play *The Castle of Appenzell* with another room layout.

18 roofs

Inside the castle you see separate rooms. The rooms consist of either 2, 3 or 4 fields. Lay all roofs properly onto the rooms.



11 tiled roofs



2 copper roofs



5 thatched roofs

34 shoving tiles



21 x with cheese
(3 of each kind)



10 x without cheese



3 x mousetraps
with a hole

Distribute the sliding tiles in any way you like on the cellar dungeons so that one tile is placed on each cellar hole. Put the remaining sliding tile next to the castle.

4 foldable tower battlements



Fold the tower battlements and set them into the slots of the 4 corner towers.

Castle walls and dungeon

The bottom section of the box forms the castle walls, inside which are the black cellar dungeons of the castle.

⑥ Put the 28 collecting tiles next to the castle as the stock. (Throw away the 5 "Attention" cards.)

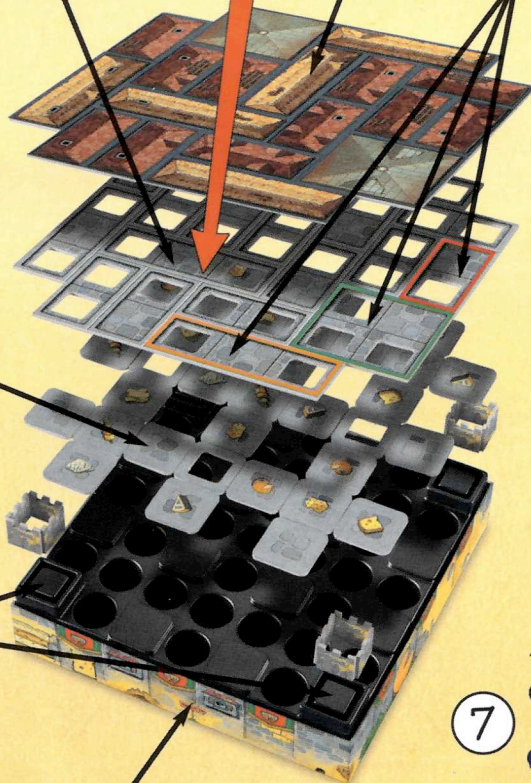


There are 7 different kinds of cheese.

16 mice in 4 colors



Each player takes all mice of one color and places them in front of him.



'Sliding' Action

On each side of the castle above the red banners, there are three slots into which you can slide the sliding tiles.

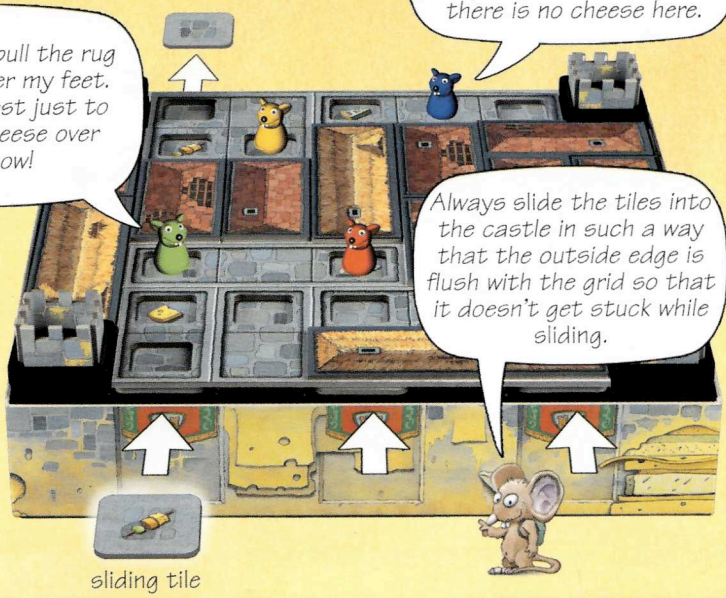
If you want to execute the 'Sliding' action, you take the **remaining tile** and slide it into one of the **slots**. As a result, a tile drops out on the other side of the row.

Sliding is the only **action** that may be executed **only once per turn**.

Here you can pull the rug out from under my feet. It would be best just to shove the cheese over right now!

On higher positioned fields we are safe from traps. But unfortunately, there is no cheese here.

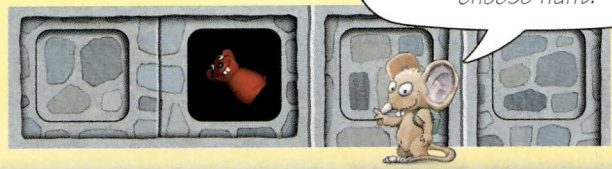
Always slide the tiles into the castle in such a way that the outside edge is flush with the grid so that it doesn't get stuck while sliding.



Mousetrap

If somebody slides a mousetrap underneath a mouse, it plops into the castle dungeon and remains there until the end of the game.

Keep an eye on me! If I tumble into such a cruel trap, you'll miss me on your cheese hunt.



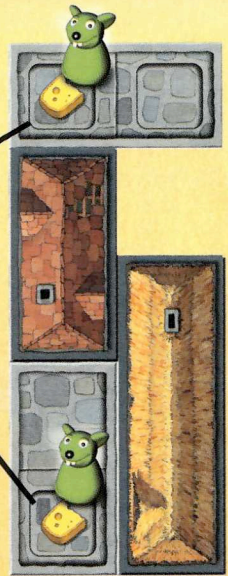
Collecting Pieces of Cheese

There are three sliding tiles of each kind of cheese.

If **two of your mice** are on fields with the **same kind of cheese**, you get the collecting tile with this kind of cheese from the stock and put it in front of you, visible to all players at any time.

This may also happen if it is not your turn.

Sometimes it's even possible to sink your teeth into more than one piece of cheese in the same turn.

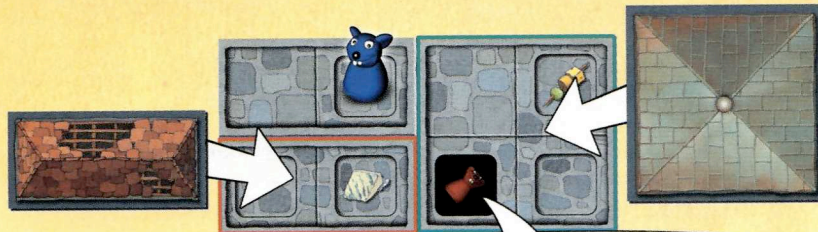


You can collect each **kind** of cheese only once. You may not take a second tile of the same kind of cheese.

End of the Turn (Covering Up Rooms)

At the end of your turn you re-cover all empty rooms (that means, without a mouse) with the appropriate roof.

This does not count as an action.



Rooms with a mouse in the cellar dungeon are also empty and are covered.

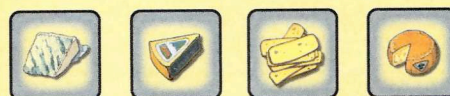
END OF THE GAME

The game ends as soon as a player has collected 4 different pieces of cheese. This player has won the game.

The game also ends if a player's third (next to last) mouse plops into the cellar dungeon.

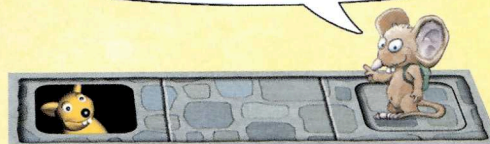
In this case, the winner among the **other players** is the one who owns the most pieces of cheese.

If several players have the same number of cheese pieces, the player among the **best cheese collectors** who has been waiting longest since his last turn, wins (excluding a player who has only one mouse left).



Consider carefully whether you want a player's next to last mouse to plop into the trap, since in doing so you might end the game without winning it.

If you want to play longer, you can determine before you start that 5 or even 6 pieces of cheese have to be collected. Ah, yes, delicious! In particular, I recommend this for the two- or three-player game.



A Little Help Putting the Game Away:

Are you finished playing? Then pack away the mice and collecting tiles in the holes of the cellar dungeon. Place sliding tiles, grid board and roofs in the same way as in the beginning of the game. Put the four tower battlements flatly on top. Rules inside, close the box, done!

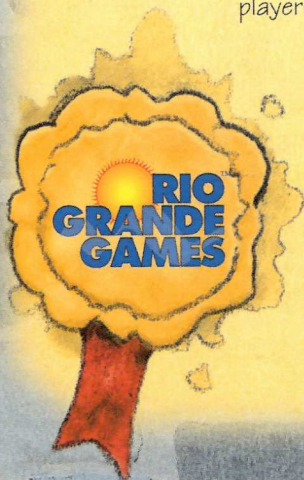
This game is dedicated to Jens-Peter Schliemann's godfather, Peter.

The company, editorial staff and authors thank all test players, rule readers, and all others who contributed to the successful realization of the game.



Published by Zoch Verlag © 2007

English translation by Sybille Aminzadah and Bruce Whitehill, "Word for Wort"



Château Roquefort

De Jens-Peter Schliemann
et Bernhard Weber

Matériel

Avant de commencer la première partie, détacher soigneusement de la planche prédécoupée les toits, les créneaux, les tuiles coulissantes et les fromages à collectionner.

C'est un joli plateau de jeu, n'est ce pas ?
Avec tous ces trous ...



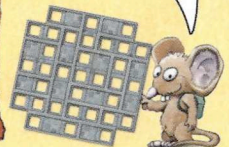
ATTENTION : la planche prédécoupée dont vous détachez les « fromages » sert de plateau de jeu (voir l'illustration n° 4 ci-dessous). Aussi :

-> NE PAS LA JETER !

-> NE PAS LA PLIER !

-> EN PRENDRE SOIN AU MOMENT DE DÉTACHER LES TUILES !

Attention!



Montage du château et préparatifs

(Commencer avec le numéro 1 en bas à gauche.)

Placer le plateau de jeu en forme de grille (avec 33 trous) au-dessus des tuiles coulissantes.
En utilisant le verso de la grille, vous pourrez jouer selon une nouvelle disposition des pièces.

34 tuiles coulissantes



21 x tuiles fromage
(3 pour chaque variété de fromage)



10 x tuiles sans fromage



3 x sourisères trouées

Répartir les tuiles coulissantes d'une manière quelconque au dessus de la cave, de manière à ce que chaque trou soit recouvert par une tuile. Placer la tuile coulissante restante à côté du château.

4 créneaux pliables



Plier les créneaux et les glisser dans les fentes des 4 tours d'angle.

Les murs du château et la cave

La partie inférieure de la boîte forme les murs du château et la cave.

5

18 toits

Le château comprend plusieurs pièces qui peuvent s'étendre sur 2, 3 ou 4 cases. Recouvrir chaque pièce avec un toit de la taille adéquate.



11 toits de tuiles



2 toits de cuivre



5 toits de paille

6

28 fromages à collectionner

Placer les fromages à collectionner à côté du château. Ils constituent la pioche (NB : jetez les 5 tuiles marquées « Attention »).



Il y a 7 variétés de fromage différentes.

7

16 souris de 4 couleurs différentes



Chaque joueur place devant lui sur la table les 4 souris de sa couleur.

But du jeu

Être le premier à réunir 4 variétés de fromage avec l'aide de ses souris.

Déroulement de la partie

Chaque joueur place l'une de ses souris dans une tour innocuée.

Le dernier joueur qui a visité un vrai château commence.

On joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun à son tour peut exécuter de 1 à 4 des actions suivantes : « retournement », « déplacement » et « poussée », dans n'importe quel ordre.

L'action « Pousser » est la seule action qu'on ne peut exécuter qu'une seule fois par tour. Les joueurs peuvent toujours combiner selon leur choix le nombre et l'ordre des actions qu'ils exécutent.

On peut exécuter moins de 4 actions si on le souhaite.

On ne court pas sur les toits : pour se déplacer à l'intérieur du château, il faut que le toit de l'endroit concerné soit préalablement retourné.



Quand on retourne un toit, apparaît un appétissant fromage ... ou une souricière piègeuse ... ou parfois même rien du tout ...

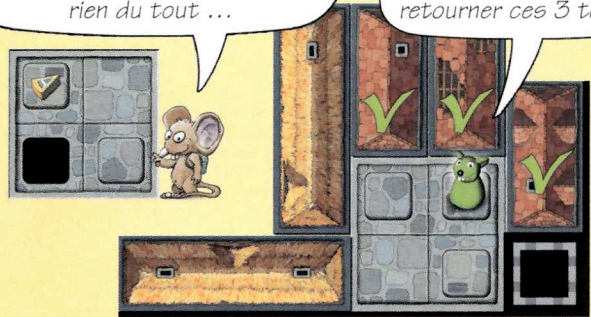
✓ Le joueur peut retourner ces 3 toits.

Action « retournement »

Les souris peuvent enlever les toits des pièces voisines. A partir de chaque case ou tour sur laquelle se trouve l'une de ses souris, le joueur peut enlever les toits des cases directement en contact vertical, horizontal ou diagonal.

Le toit enlevé se place à côté du château.

Chaque toit enlevé compte pour une action.



Action « déplacement »

Les souris ne peuvent entrer dans le château qu'en passant par les tours.

Une souris qui se trouve dans une tour ou sur une case peut se déplacer vers toute case directement voisine, verticalement ou horizontalement (voir l'exemple des souris vertes à droite).

Il n'est pas possible de se déplacer en diagonale.

Les souris ne peuvent pas passer au dessus d'un toit ou d'une souricière, ni revenir dans une tour, ni quitter le château (voir l'exemple).

Il ne peut y avoir qu'une seule souris sur une case ou dans une tour. Si une case est occupée, on peut la sauter : chaque case traversée lors d'un saut compte pour une action « déplacement » (voir les souris bleues à droite).

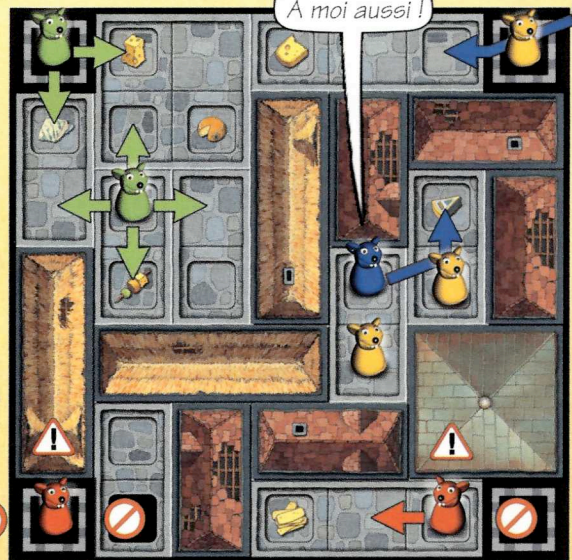
Les tours sont des entrées, pas des sorties.



A chaque fois qu' - on entre dans une tour, - on passe d'une case ou d'une tour à une case voisine, - on saute une case occupée, cela compte pour une action « déplacement ».

Cela coûte 2 actions.

A moi aussi !



= Autorisé = Interdit
= Interdit tant qu'il y a un toit

Action « poussée »

De chaque côté du château, au-dessus des drapeaux rouges, il y a 3 fentes dans lesquelles on peut glisser une tuile coulissante. Pour pousser, prendre la tuile restante et la glisser dans l'une des 12 fentes au-dessus des drapeaux rouges. Cela fait tomber la tuile située à l'autre bout de la rangée.

Cette action de « poussée » est la seule à ne pouvoir être exécutée qu'une seule fois par tour.

Si on pousse ici, le sol va se dérober ! Le mieux, c'est de pousser un morceau de fromage.

Sur les cases supérieures, aucun risque de tomber dans une souricière, mais aucune chance de trouver du fromage.

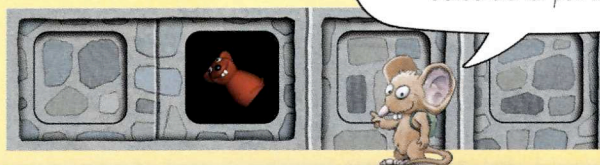
Dans le château, toujours pousser les tuiles de manière à ce que leur bord coïncide exactement avec la grille du plateau. Sinon, elles se coincent.



tuile coulissante

Souricière

Si un joueur pousse une souricière sous une souris, celle-ci tombe dans la cave et y reste jusqu'à la fin du jeu.



Attention : si elle tombe dans un de ces pièges, la souris est perdue pour la suite de la partie !

Ramasser des morceaux de fromage

Pour chaque variété de fromage, il y a trois tuiles coulissantes.

Lorsque 2 de ses souris se trouvent sur des cases indiquant un même fromage, le joueur pioche la tuile « fromage à collectionner » correspondante et la pose devant lui sur la table, face visible.

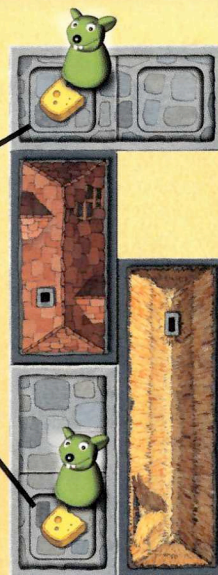
Nota : cela peut arriver pendant le tour d'un autre joueur.

Quelquefois, on peut rafler plusieurs morceaux de fromage dans le même tour.



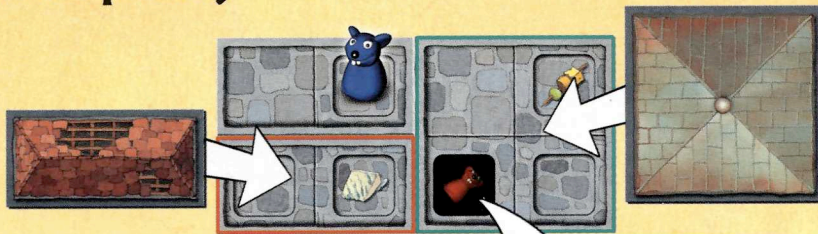
tuile de collection

On ne ramasse qu'une seule fois une même variété de fromage : il ne faut donc pas prendre une deuxième tuile d'une variété déjà récoltée.



Fin d'un tour (couvrir les pièces)

Les joueurs combinent selon leur choix le nombre et l'ordre des 4 actions qu'ils exécutent. A la fin de son tour, le joueur doit recouvrir toutes les pièces vides (sans souris) avec un toit de taille adéquate. Cela ne compte pas pour une action.



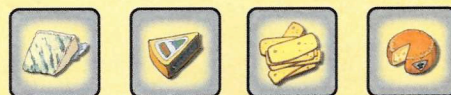
S'il y a une souris dans la cave d'une pièce, cette pièce est considérée comme vide et doit donc être recouverte d'un toit.

Fin de partie

Dès qu'un joueur a réuni 4 morceaux de fromage différents : il a gagné.

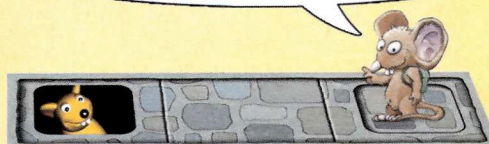
La partie se termine aussi au cas où la troisième et avant-dernière souris d'un joueur tombe à la cave. On compte alors les morceaux de fromage des autres joueurs: celui qui en a le plus l'emporte.

Si plusieurs de ces joueurs ont le même nombre de fromages, le gagnant est celui d'entre eux dont le tour remonte le plus loin (mais ce n'est jamais le joueur qui a perdu 3 souris).



Il faut réfléchir avant de faire tomber l'avant-dernière souris d'un joueur dans la cave : on peut ainsi mettre fin à la partie sans la gagner.

Pour jouer plus longtemps, il est possible de fixer à 5 ou 6 le nombre de morceaux de fromage à réunir. C'est une bonne idée à deux ou à trois joueurs.



Pour ranger le jeu :

Vous avez terminé? Remettez d'abord les souris et les fromages à collectionner dans les trous de la cave. Puis placez les tuiles coulissantes, la grille du plateau et les toits dans leur position initiale, avant de poser les tours bien à plat au-dessus. Pour finir, remettez les règles dans la boîte et fermez le couvercle !

Ce jeu est dédié à Peter, le parrain de Jens-Peter Schliemann. L'éditeur, la rédaction et les auteurs remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu, les lecteurs des règles et tous ceux et celles qui ont permis à ce jeu de voir le jour.

Édité par Zoch Verlag, Copyright : 2007
Adaptation francophone: Birgit Irgang et Gigamic

Distributeur en France et en Belgique :
Gigamic - BP 30 - F 62930 WIMÉREUX
www.gigamic.com

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans, du fait de la présence de petits éléments susceptibles d'être avalés. Notice à conserver.

