

Kilt Castle

Günter Burkhardt

Un combat de bâtisseurs écossais pour 2 à 4 fortes têtes

« Dites-moi que je rêve ! Mon oncle Ian n'a tout de même pas l'intention d'envahir toute la ville avec ses tours en briques couleur rouille ? Alors que chacun sait que mes dalles de granit clair sont bien plus belles et meilleur marché ! » « N'importe quoi, Aidan, s'écrie son beau-frère Callum, mes tours en calcaire les supplantent toutes ! Il est donc logique qu'elles les dominent, surtout ces affreuses tours en grès du cousin Lachlan ! »

Les querelles n'en finissent plus chez les McKilt.

« Cela te coûtera cher si tu veux t'étendre sur mes tours », gronde Aidan.
« Ça m'est égal, se moque Callum, les revenus de nos terres dépendront de notre pouvoir au sein de notre maison... et seul celui qui sera au sommet comptera ! »
« Très bien, tu l'auras voulu ! » s'emporte Aidan et, sans perdre de temps, il recouvre les tours que Callum venait de terminer...



Principe du jeu

Ensemble, vous bâtissez le berceau de votre clan écossais : KILT CASTLE.

Vous déplacez des cartes autour du plateau de jeu pour vous assurer les meilleurs emplacements. Rusés, vous vous arrangez pour que vos adversaires se disputent les mêmes tours entre eux. Et plus les tours s'élèvent, plus les coûts des emplacements grimpent.

Votre objectif consiste à toujours occuper le plus grand territoire possible avec les tours de votre couleur, au moment de partager les ducats avec votre clan. Le joueur qui verra ses revenus augmenter tout en dépensant le moins (réputation écossaise oblige), possèdera le plus d'argent et remportera la partie.

Contenu



1 plateau de jeu



2 toits



10 cartes
(4 unicolores et 6 bicolores)



59 pièces :
20x 1 ducat,
14x 2 ducats,
12x 5 ducats,
8x 10 ducats,
5x 20 ducats



15 bourses de ducats
(5 cartes de 30, 40 et 50 ducats)



64 blocs (16 de chacune des 4 couleurs)
8 autocollants avec 2 blasons
12 autocollants avec 1 blason



Avant la première partie, coller les blasons de la couleur correspondante sur 5 des tours de chaque couleur.



1 sceau d'architecte
(avec une face Sceau et une face Ducats)

Mise en place du jeu

Chaque joueur choisit une **couleur** et prend :

- Les **16 blocs** de cette couleur. **À 2 joueurs**, chacun choisit **2 couleurs** et prend les 32 blocs correspondants.
- **10 ducats** (peu importent les pièces).

Trier les **bourses** par valeur (30, 40 et 50 ducats) et les disposer, ainsi que les **pièces restantes**, à l'écart du plateau. Cette réserve forme la **caisse**. Vous pouvez y faire la monnaie à tout moment.

À 3 joueurs, les 16 blocs de la couleur non utilisée sont remis dans la boîte, ainsi que les 4 cartes sur lesquelles apparaît cette couleur.

Les deux **toits** restent à portée de main, à côté du plateau.

Préparation du jeu

Placer les 4 cartes en colonne, face visible, en face du symbole du plateau représentant 4 cartes. L'ordre de ces cartes n'a aucune importance. **À 3 joueurs**, former une colonne avec les **3 cartes unicolores** en face du symbole représentant 3 cartes.

Mélanger les cartes **bicolores**. Placer ensuite dans les colonnes suivantes, dans le sens horaire, autant de cartes qu'indiqué par le symbole. Une même couleur ne peut être présentes que **2 fois au maximum** dans une même colonne !

Illus. 1a : à 2 ou 4 joueurs



Illus. 1b : à 3 joueurs



*Remarque : Orienter à chaque fois la largeur de la carte vers le plateau. Pour empêcher le joueur qui pose les cartes de les tourner à son avantage, il doit annoncer **laquelle des deux largeurs** sera orientée vers le plateau avant de les retourner.*

Déroulement de la partie

Dans la colonne ne comportant **qu'une seule carte**, la couleur qui n'est **pas tournée** vers le plateau indique le joueur qui **commence**. Il reçoit le **sceau de l'architecte**. Puis les joueurs jouent à tour de rôle **dans le sens horaire**.

Sur les illustrations 1a et 1b, la carte seule est la carte gris foncé / rouge (avec le bélier et le sanglier). Le côté non tourné vers le plateau est le rouge. C'est donc le joueur rouge qui entame la partie.

Un tour de jeu comprend 2 actions :

1. Le joueur déplace une carte.

- Il se peut qu'il déclenche alors une **phase de revenus** pour tous les joueurs.

2. Chaque joueur dont la couleur est représentée sur la carte déplacée peut construire.

- Si une phase de revenus a été déclenchée **lors de l'action précédente**, les joueurs toucheront leur argent de la caisse **après la construction**.

Le joueur passe ensuite le sceau de l'architecte, **face Sceau visible**, à son voisin de gauche ; c'est alors à lui de jouer.

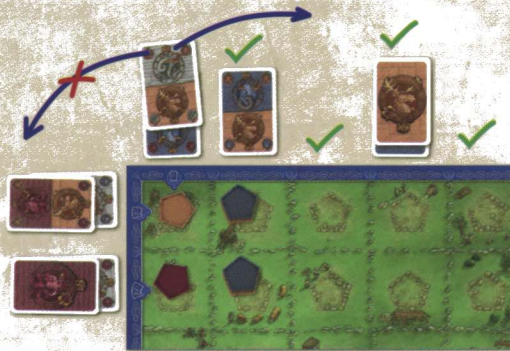
1. Déplacement d'une carte

Le joueur déplace **une carte au choix d'au moins** une case vers l'avant autour du plateau, **dans le sens horaire**.

(La couleur du joueur ne doit pas nécessairement figurer sur cette carte.) Le joueur peut déplacer n'importe quelle carte de la colonne choisie, pas obligatoirement celle du dessus. *Remarque : Le déplacement d'une carte peut créer un „trou“ (= une colonne sans carte) là où elle a été prise. Il peut y avoir plusieurs colonnes de cartes vides, même directement les unes à côté des autres.*

Illus. 2:

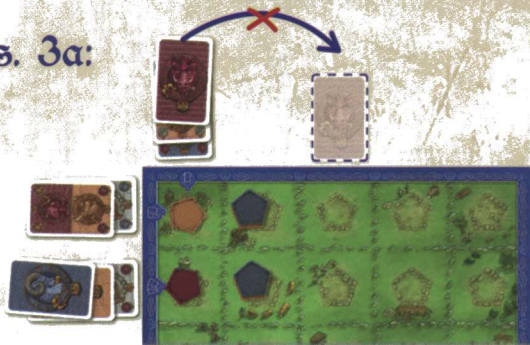
Une carte ne peut pas être déplacée « vers l'arrière » (dans le sens antihoraire).



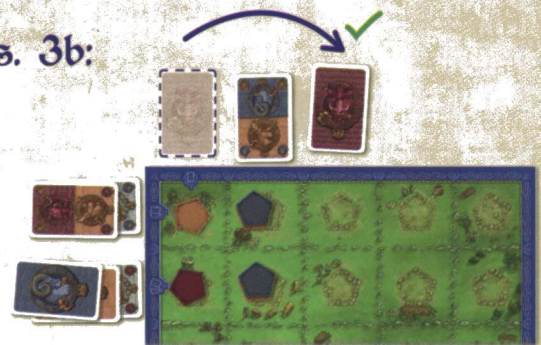
Lors du déplacement, un joueur **doit** respecter 3 règles :

I. Si un joueur déplace une carte seule en première position, la case voisine juste derrière elle doit déjà comporter (au moins) 1 carte.

Illus. 3a:



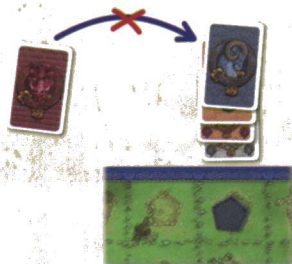
Illus. 3b:



II. Chaque colonne ne peut comporter au maximum que 4 cartes.

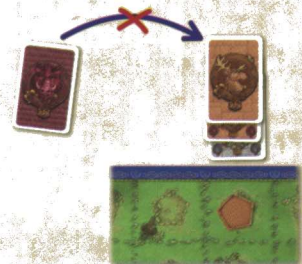
Illus. 4a:

Il est donc interdit d'ajouter une 5^e carte à une colonne en comportant déjà 4.



Illus. 4b:

À 3 joueurs, une colonne ne peut comporter que 3 cartes maximum..

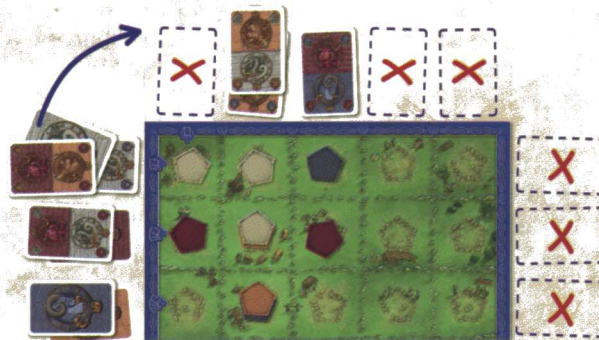


III. Il ne peut jamais y avoir plus de 5 colonnes de cartes (les cases libres qui les séparent ne comptent pas comme des colonnes).

Illus. 5:

Il est donc interdit de déplacer une carte formant une 6^e colonne.

À 3 joueurs, il ne peut y avoir que 4 colonnes maximum.



Cartes bicolores : à tourner lors du déplacement

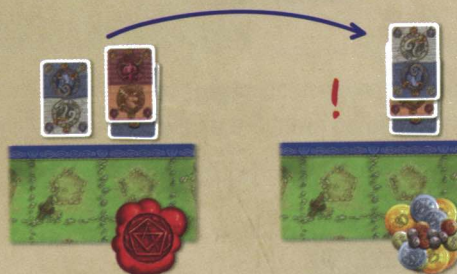
Si un joueur déplace une carte **bicolore**, il doit la **tourner** d'un demi-tour : le côté de la carte (la couleur) qui était tourné vers le plateau avant le déplacement doit ensuite être orienté dans l'autre sens.



Avant d'être déplacée, la carte gris clair est orientée vers le plateau, ensuite en sens inverse.

L'apparition d'une colonne vide déclenche une phase de revenus.

Si le déplacement d'une carte provoque l'apparition d'une **colonne vide**, une **phase de revenus** a lieu. Pour s'en souvenir, le joueur retourne le **sceau de l'architecte** sur la face Ducats.



Le déplacement de la carte gris clair / gris foncé crée une colonne vide. Phase de revenus !

Cette phase n'a lieu qu'**après la construction**. Voir paragraphe « Phase de revenus, page 18.

2. Construction

La carte déplacée indique,

- QUI construit et
- OÙ il construit

Un joueur est **obligé de construire** ! Il n'est dispensé que s'il ne peut payer aucun des emplacements restants.



Qui construit ?

Chaque joueur dont la couleur est représentée **sur la carte déplacée** construit.

Il place un de ses blocs (avec ou sans blason) sur le plateau. Une fois placé, un bloc ne peut plus être retiré ni déplacé.

Si la carte déplacée est **bicolore**,...

- Le joueur dont la couleur sur la carte est orientée vers le plateau construit le premier.
- Puis le joueur dont la couleur sur la carte est orientée en sens inverse pose son bloc.

(Ne pas oublier de tourner une carte bicolore lors de son déplacement ! Voir encadré jaune)

Où construit-il ?

Un bloc ne peut être construit que sur l'un des emplacements **face à la carte déplacée**. Le joueur a alors deux options :

- Soit construire gratuitement sur le **1^{er} emplacement libre**
- Soit **agrandir une tour**

1. Soit construire gratuitement sur le 1^{er} emplacement libre devant la carte déplacée :

Illus. 6a :



Le 1^{er} emplacement de cette colonne est libre. Si le joueur rouge ne veut pas agrandir une tour existante, il doit placer son bloc à cet endroit.

Illus. 6b :



Dans cette colonne, plusieurs emplacements sont déjà occupés. Si le joueur rouge ne veut pas agrandir une tour existante, il doit ici placer son bloc sur l'emplacement libre le plus proche de la carte.

2. Soit agrandir une tour

Le joueur qui construit ajoute un bloc sur **une tour de son choix** (dans la colonne devant laquelle la carte a été posée). Pour cela, il doit **payer** au joueur qui occupait le sommet jusqu'à présent autant de ducats que le **nombre d'étages que comptait la tour**. Si elle lui appartenait déjà, il ne paye rien. La présence d'un blason (ou non) sur le bloc construit n'a aucun effet sur le coût de construction.

Une tour **appartient** au joueur qui **occupe** le sommet avec un de ses blocs.



La tour comptait 3 étages ;
Orange paye donc 3 ducats à
Rouge pour l'agrandir.

Les toits

Si **deux joueurs, durant le même coup**, construisent **sur le même emplacement** (illus. 4a) ou sur la même **tour existante** (illus. 4b), le second **doit** immédiatement ajouter un **toit** sur le bloc qu'il vient de poser.

Il utilise **pour cela un toit**, qui ne recouvre **pas encore** une tour. Si, et seulement si, les **deux toits** recouvrent déjà des tours, il **déplace** celui **de son choix** sur le bloc qu'il vient de poser. Il est **interdit d'agrandir** une tour portant un toit.

Une tour avec un toit **appartient** à tous les joueurs.

Illus. 7a :



Illus. 7b :



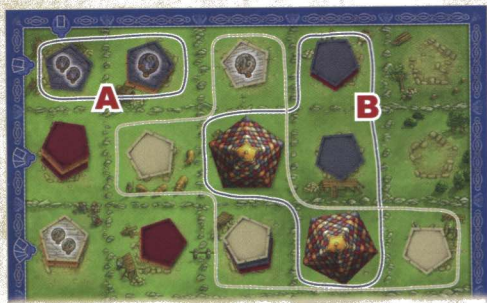
Phase de revenus

À chaque fois que le déplacement d'une carte **crée une colonne vide**, une phase de revenus a lieu juste **après la construction**. Les joueurs reçoivent alors des ducats de la caisse.

Chaque joueur commence par annoncer le territoire qui lui rapporte le plus de points:

- Un **territoire** est formée par des tours adjacentes (**horizontalement ou verticalement**) de même couleur. Les toits qui les **touchent** comptent également.
- Chaque **tour, blason et toit** appartenant à **ce territoire** rapporte **1 ducat** au joueur.
- Pour tous les autres (même rapportant autant de points), il ne reçoit rien.
- Si aucun de ses blocs ne se trouve au sommet d'une tour et qu'il n'y a aucun toit sur le plateau, il repart bredouille.

Illus. 8 :



Gris foncé possède deux territoires (**A+B**). Il ne reçoit de l'argent que pour celui rapportant le plus de points (**A**) : 5 ducats (2 tours + 3 blasons).

Les autres joueurs gagnent respectivement :

Orange : 1 ducat (1 toit) ;

Rouge : 1 ducat (1 tour ou 1 toit) ;

Gris clair : 7 ducats (4 tours + 2 toits + 1 blason).

À 2 joueurs, chacun gagne des ducats pour le territoire qui lui rapporte le plus de points dans chacune de ses deux couleurs. Le sceau de l'architecte est ensuite retourné sur la face Sceau.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a placé son **dernier bloc**, on finit ce coup puis la partie s'arrête.

S'ensuivent :

- Une phase de revenus uniquement si le dernier coup en a déclenché une.
- Un **paiement final pour tous les joueurs**.

Paiement final

Chaque joueur gagne **1 ducat par tour** de sa couleur + **1 ducat par blason** au sommet.

Vainqueur

Le joueur qui possède le **plus de ducats** devient le chef de clan de Kilt Castle.

En cas d'égalité, celui qui a construit le plus de blocs l'emporte. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.



Auteur : Günter Burkhardt
Illustration : Dennis Lohausen
Traduction : Eric Bouret
Mise en page : Stephanie Geßler

Art.Nr.: 60 110 5104

© 2016 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele

