Le château d'Appenzell

De Jens-Peter Schliemann
et Bernhard Weber

Le matériel

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

ATTENTION : la planche prédécoupée dont vous détachez les TUILES DE COLLECTION 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 !

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.
Avec le verso du plateau de jeu, on peut jouer une variante du CHÂTEAU D'APPENZELL, avec une autre disposition des pièces. 4

34 tuiles coulissantes

21 x avec fromage (3 de chaque espèce de fromage)

10 x sans fromage

3 x souricières avec trou

Répartir les tuiles coulissantes d'une manière quelconque dans les voûtes de la cave, de manière à ce que chaque trou de la cave soit recouvert par une tuile. 3
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. 2

Les murs du château et la cave
La partie inférieure de la boîte, ce sont les murs du château qui abritent les voûtes de la cave. 1

5 **18 toits**
Le château comprend plusieurs pièces qui peuvent s'étendre sur 2, 3 ou 5 cases. Recouvrir chaque pièce avec un toit de taille adéquate.

11 toits de tuiles

2 toits de cuivre

5 toits de paille

6 Placer les **28 tuiles de collection** à côté du château. Elles constituent la pioche. (Jetez les 5 tuiles avec le texte « Achtung / Attention »).

Il y a 7 variétés de fromage différentes.

7 **16 souris** de quatre couleurs différentes

Chaque joueur prend toutes les souris de sa couleur et les place devant lui sur la table.

But du jeu

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

Déroulement de la partie

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

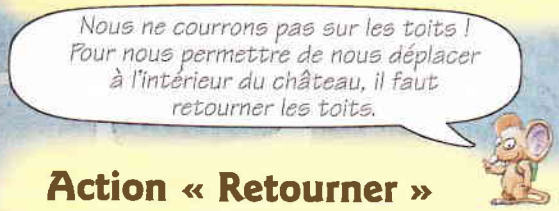
Le joueur qui a visité un vrai château en dernier commence.

On joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun à son tour peut exécuter de **1 à 4 des actions** suivantes : **« retourner une tuile »**, **« déplacer »** et **« pousser »**, dans l'ordre qu'il veut.

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 aussi exécuter moins de 4 actions.



Action « Retourner »

Les souris peuvent enlever les toits des pièces voisines. A partir de chaque case sur laquelle se trouve l'une de **tes souris (donc aussi depuis les tours), tu peux enlever les toits des cases qui la touchent directement à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale.**

Le toit enlevé se place à côté du château.

Chaque toit enlevé compte pour une action.

Action « Déplacer »

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

Quand une souris se trouve dans une tour ou sur une case, elle peut passer sur toutes les cases directement voisines. Elle peut donc se déplacer **à la verticale ou à l'horizontale** (voir les souris vertes à droite).
Il n'est pas possible de se déplacer en diagonale.

Les souris n'ont pas le droit de passer sur un toit ou sur une souricière. Il est aussi interdit de revenir dans une tour et de quitter le château (voir les souris vertes à droite).

Il ne peut y avoir qu'une seule souris sur chaque case, et donc dans chaque tour.

Si une case est occupée, on peut la sauter : **chaque case traversée** lors d'un saut **compte pour une action « se déplacer »** (voir **les souris bleues à droite**).

A chaque fois que
- tu entres dans une tour,
- tu passes d'une case ou d'une tour à une case voisine,
- tu sautes une case occupée,

cela compte pour une action.

= Autorisé = Interdit

= Interdit tant qu'il y a un toit

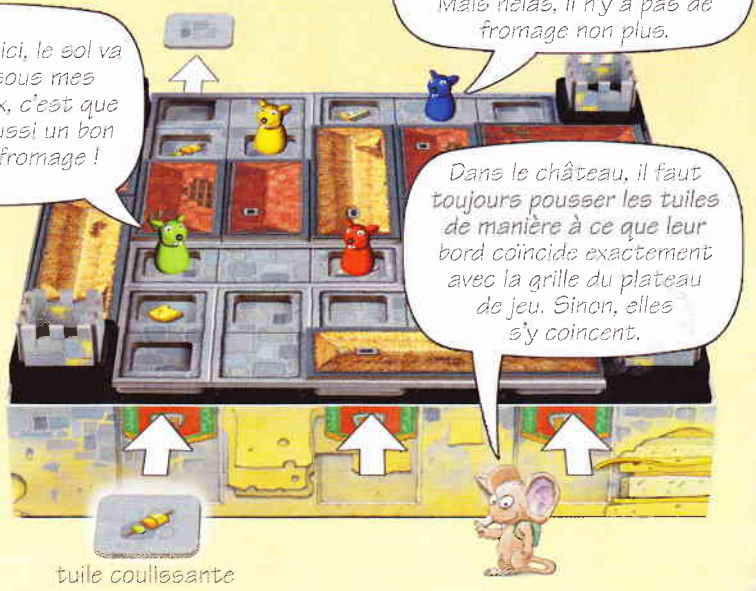
Action « Pousser »

De chaque côté du château, au-dessus des drapeaux rouges, il y a trois fentes où glisser une tuile coulissante.

Pour « **Pousser** », prendre la **tuile restante** et la glisser dans l'une des **fentes**. Cela fait tomber la tuile située à l'autre bout de la rangée.

Introduire une tuile coulissante dans une des 12 fentes au-dessus des drapeaux rouges.

Pousser est la seule action qu'on ne peut exécuter qu'**une seule fois par tour**.



Souricière

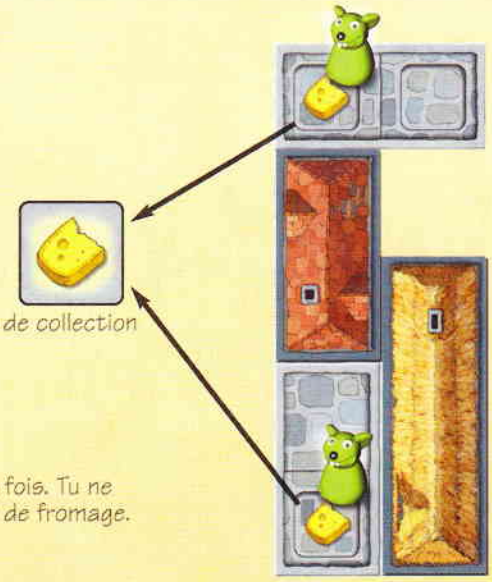
Si un joueur pousse une souricière sous une souris, celle-ci tombe dans la cave et y reste **jusqu'à la fin de la partie**.

Ramasser des morceaux de fromage

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

Si **deux de tes souris se trouvent sur des cases indiquant le même fromage**, tu pioches la tuile de collection de ce fromage et tu la places face visible sur la table.

Cela peut aussi arriver pendant le tour d'un autre joueur.



Tu ne peux ramasser chaque **variété** de fromage qu'une seule fois. Tu ne dois donc pas prendre une deuxième tuile de la même variété de fromage.

Fin d'un tour (Couvrir les pièces)

Quand tu as fini de jouer, recouvre toutes les pièces vides (c'est-à-dire 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 quand même considérée comme vide et donc couverte par un toit.

Fin de la partie

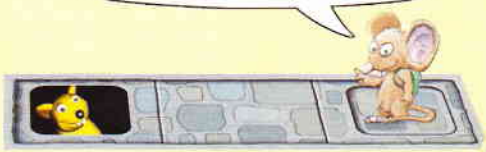
La partie est finie dès qu'un joueur a réuni 4 morceaux de fromage différents. Ce joueur a gagné.

La partie se termine aussi si la troisième et avant-dernière souris d'un joueur tombe dans la cave. On compte alors les morceaux de fromage **des autres joueurs**. Celui qui en a le plus gagne la partie.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de morceaux de fromage, le gagnant est celui d'entre eux dont le tour remonte le plus loin (mais ce n'est jamais le joueur qui ne possède plus qu'une seule souris).

Réfléchis à deux fois avant de faire tomber l'avant-dernière souris d'un joueur dans la cave : tu vas peut-être mettre fin à la partie, sans la gagner.

Pour jouer plus longtemps, vous pouvez fixer à 5 ou 6 le nombre de morceaux de fromage à réunir. Miam miam ! C'est une bonne idée si vous jouez à deux ou à trois.



Pour ranger le jeu :

Vous avez fini ? Remettez les souris et les tuiles de collection dans les trous de la cave. Placez les tuiles coulissantes, le plateau de jeu en forme de grille et les toits dans leur position initiale et posez les quatre tours bien à plat au-dessus. Mettez les règles du jeu dans la boîte, fermez le couvercle - et voilà, c'est fini !

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 permis à ce jeu de voir le jour.

* * * * * *

Pour en savoir plus sur le château et la région d'Appenzell, rendez-vous sur le site www.appenzell.ch

Édité par Zoch Verlag, Copyright : 2007

Traduction : Birgit Irgang

Distributeur en Suisse : Carletto AG
Einsiedlerstr. 31A, CH - 8820 Wädenswil