

# Castel Cartes ©

## LE CHÂTEAU DE CARTES

**Jeu de réflexion et d'adresse pour tous âges de 1 à 6 joueurs.**

Comprenant 32 cartes, 64 socles, une carte règle et 3 cartes figures.

**PRESENTATION :** Les cartes possèdent sur leur pourtour des bâtonnés de couleurs : Bleu, rouge, vert ou joker (3 couleurs réunies sur le même bâtonné).

**PRINCIPE DU JEU :** Positionner les cartes, de manière à faire correspondre les couleurs.

**BUT DU JEU :** Marquer le plus de points.

**PREPARATION DE LA PARTIE :**

- Munissez vous d'un papier et d'un crayon pour marquer les points obtenus durant la partie.
- Après les avoir mélangées, distribuez les cartes en nombre identique. Pour les parties à 3, 5 ou 6 joueurs, écartez du jeu les cartes en trop.
- Distribuez les socles.

**DEROULEMENT DE LA PARTIE :**

- Le joueur qui possède la carte joker a l'avantage de commencer le jeu. Il l'équipe de deux socles (fig.1) et la pose au milieu de la table (il ne marque pas de point).
- Le joueur suivant place une carte, d'un côté ou de l'autre de celle précédemment jouée, de manière à faire correspondre les couleurs (fig.2 et 3).
- Le joueur suivant a plusieurs possibilités : Il peut ajouter une carte en bout (fig.4) ou bien fermer l'angle des cartes déjà jouées. Il positionne sa carte, soit sur le même niveau (fig.5), soit sur l'angle formé par les deux cartes (fig.6).

**IMPORTANT :**

- On ne peut ouvrir une forme géométrique déjà fermée (carré, triangle etc.).
- On ne joue qu'une carte à chaque tour.
- Gare à la chute de cartes !!! Celles-ci sont récupérées par le joueur maladroit.

Le château de cartes peut avoir des formes bizarres, l'essentiel est de faire correspondre les couleurs.

Ex. Un bâtonné bleu ne peut en aucun cas toucher un bâtonné rouge. Il n'y a que les bâtonnés joker qui peuvent toucher n'importe quelle couleur, mais ils ne rapportent pas de point. Pour qu'un joker compte 1 point, il doit être en contact avec un autre joker.

En cas de litige, c'est l'ensemble des joueurs qui vote pour accepter ou non la carte posée.

Les joueurs ajustent l'écartement des socles en fonction des formes géométriques obtenues par les cartes.

**FIN DE PARTIE :** La partie s'arrête lorsqu'un joueur pose sa dernière carte. Les joueurs totalisent les points marqués tout au long de la partie et déduisent le nombre de bâtonnés des cartes restantes (fig.7).

Pour départager des joueurs en cas d'égalité, des valeurs sont attribués aux couleurs restantes:

Bleu = 1 point, Rouge = 2 points, Vert = 3 points, joker = 0 point.

Une variante permet aux plus jeunes de jouer à plat (sans les socles) façon DOMINOS (fig.8). Le comptage des points reste le même.