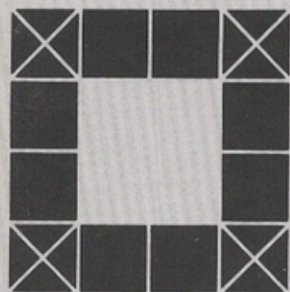


***Jamais la stratégie
n'a été
aussi
amusante !***



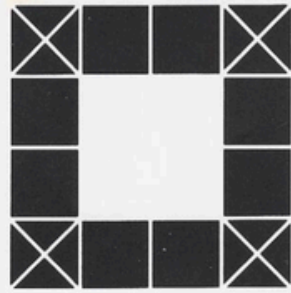
Château Noir^{MD}

RÈGLES DU JEU

TABLE DES MATIÈRES

	PAGE
I Avant-propos	4
II Le but du jeu	4
III Le matériel	4
IV La présentation	6
V Les mouvements des pièces	8
VI La capture	14
VII Le capitaine	16
VIII L'alliance d'équipes	16
IX Le calcul des points	17
X La fin de la partie et la partie nulle	18
XI Règles générales	19

*Plus qu'un jeu de stratégie;
un jeu de société*



Château Noir^{MD}

*Plus qu'un jeu de société;
un jeu de stratégie*

**POUR DEUX, TROIS
OU QUATRE JOUEURS**

© 1983
INNOVATIONS CHÂTEAU NOIR INC.
Tous droits réservés
Paul-Aimé Dubreuil
inventeur

I- AVANT-PROPOS

Imaginez un château du moyen âge (les cases noires au centre du damier) et quatre groupes armés qui s'affrontent.

Vous êtes le commandant d'une de ces armées. Vous devez lancer vos forces à l'attaque de l'adversaire tout en demeurant sur vos gardes afin que l'ennemi ne puisse tendre des pièges et s'emparer de vos soldats.

«Château Noir» met en présence deux, trois ou quatre adversaires. Les participants peuvent jouer soit individuellement, soit — et c'est encore plus intéressant ainsi — en équipe. C'est pourquoi «Château Noir» est un jeu de société tout en étant un jeu de stratégie.

Vous pouvez vous allier avec l'un des joueurs, traverser le château pour rejoindre votre coéquipier et former une formidable armée. Cependant, vos ennemis feront tout pour vous empêcher de passer.

Vous pouvez aussi vous emparer du château dans le but d'isoler deux alliés qui sont vos adversaires. Ou encore, vous pouvez séparer vos soldats en petits groupes pour

harceler l'ennemi derrière ses propres lignes.

Vous pouvez même vous servir des territoires de couleurs pour accumuler des points. Et si vous capturez des soldats ennemis, vous marquez encore!

Jeu de calcul et de tactiques, «Château Noir» est un divertissement aux rebondissements multiples, qui fait appel à l'intelligence et aux facultés de raisonnement des participants. Tout comme dans la réalité, les moyens de défense, les stratagèmes et les stratégies que vous pouvez adopter pour parvenir à vos fins n'ont de limite que votre imagination!

NOTE:

le jeu «Château Noir» peut sembler très complexe au premier abord. Il est cependant très simple et vous le maîtriserez parfaitement après quelques jouées. La diversité des mouvements des pièces a pour seul objectif d'augmenter les potentialités stratégiques du jeu et de le rendre encore plus intéressant.

II- LE BUT DU JEU

Il y a deux façons de gagner:

1. accumuler 27 points, soit seul,
2. réussir un «Château noir».

III- LE MATÉRIEL DU JEU

Le jeu comprend le matériel suivant:

1. Une planche de jeu de 100 cases (10 carrés de côté - voir l'illustration A).
- A. Les cases entièrement noires et les cases noires marquées d'un «X», au centre du damier, représentent

sentent le château et affectent les possibilités de mouvement des pièces.

B. À chaque angle du damier, un groupe de neuf cases (3 x 3), chacun d'une couleur différente, représente les territoires des armées.

2. De chaque côté du damier se trouve un petit tableau constitué de quatre traits de couleurs. Se lisant

de droite à gauche, cette petite planche indique à chacun des joueurs l'ordre dans lequel son armée doit franchir des territoires pour compter des points. Notez bien que ce n'est là qu'une des cinq façons d'accumuler des points dans ce jeu intéressant.

3. Il y a aussi une échelle des points, marquée de 1 à 10 ou de A à J, qui sert à enregistrer le nombre de points de chaque joueur. À

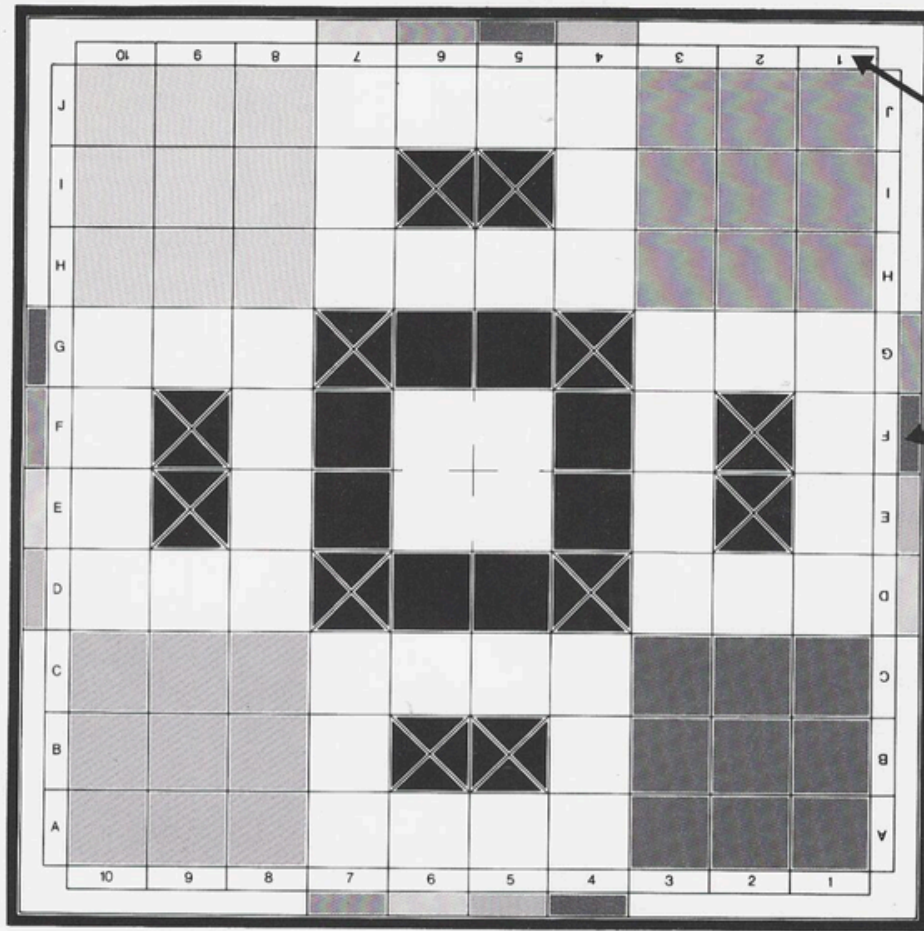


Tableau des couleurs — Échelle des points

ILLUSTRATION "A"

La table de jeu du «Château Noir» avec ses quatre tableaux de couleurs et ses quatre échelles pour enregistrer les points.

mesure que vous marquez des points, avancez étape par étape le premier marqueur jusqu'au dixième carré. Avancez ensuite le second marqueur jusqu'au neuvième carré. Puis le troisième jusqu'au huitième. Lorsque vous aurez atteint 27 points

($10+9+8=27$), vous aurez gagné la partie!

4. Chaque armée comprend un capitaine et huit soldats.

(Voir illustration B)

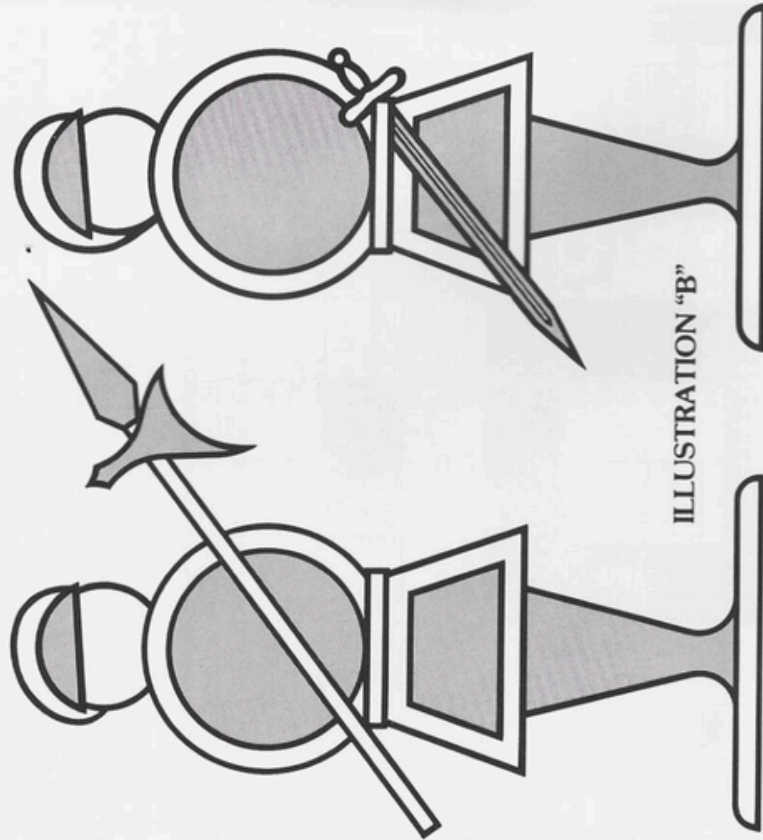


ILLUSTRATION "B"

SOLDAT

CAPITAINE

5. Chaque joueur reçoit aussi quatre marqueurs. L'un d'entre eux sert à indiquer les territoires qu'il a

franchis et les trois autres à inscrire les points, tel que mentionné auparavant.

IV- LA PRÉSENTATION

1. Placer la planche de jeu au milieu des joueurs.

2. Déterminer au hasard qui commencera la partie. Les autres par-

ticipants joueront ensuite les armées à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

3. Chaque joueur choisit la couleur de son armée.

NOTE: quand les participants décident de former équipe, l'armée VERTE doit obligatoirement s'allier avec la BLEUE et la ROUGE avec la JAUNE.

A- Jeu à quatre participants divisés en deux équipes.:

Chacun possède son armée. Chaque joueur se place en diagonale par rapport à son coéquipier. L'un des coéquipiers tient compte des points et additionne les siens à ceux de son allié.

B- Jeu à quatre participants jouant individuellement:

Les quatre adversaires jouent chacun pour soi.

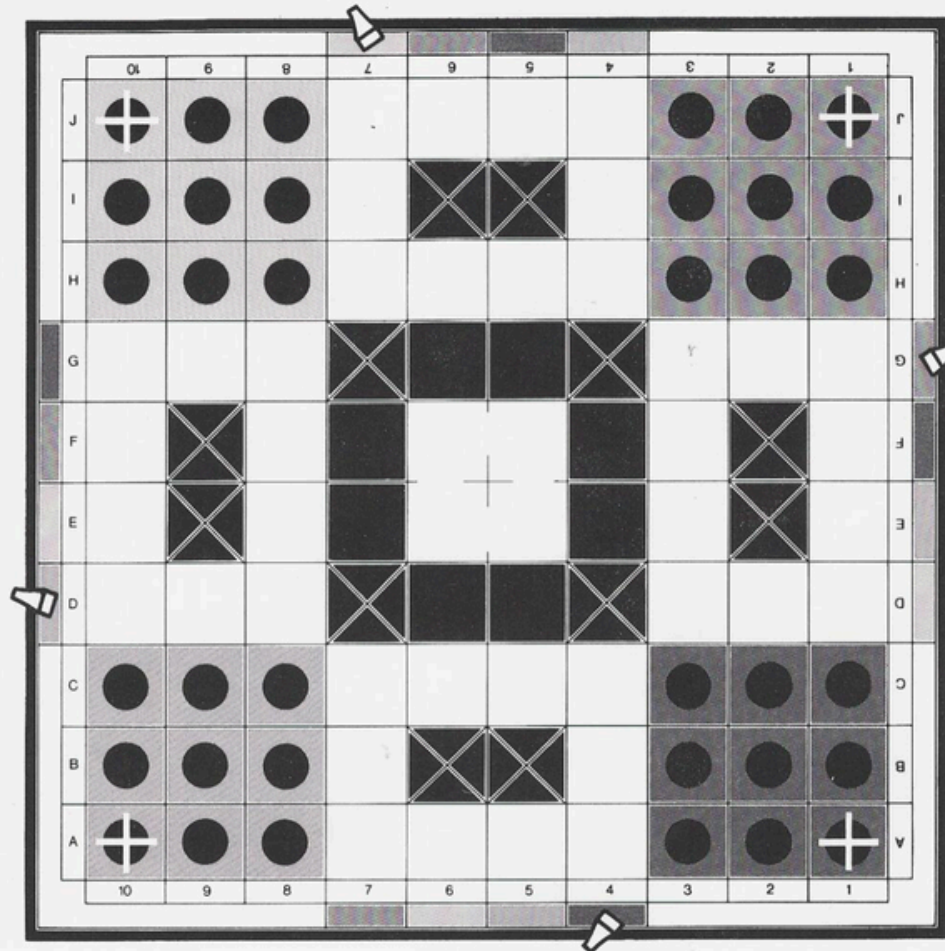


ILLUSTRATION "C"

Les soldats, les capitaines et les marqueurs à leur place au début de la partie.

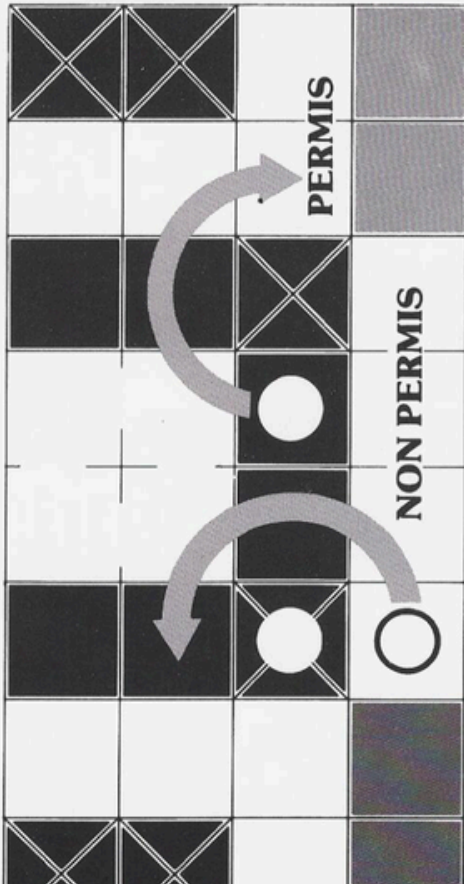


ILLUSTRATION "F" Un soldat sur une case blanche ou une case noire peut sauter par-dessus une case en «X», à condition de retomber sur la case blanche libre qui succède à la case en «X».

C) Les cases noires marquées d'un «X» représentent des tours d'observation. Elles ont des propriétés bien particulières.

i) Tout comme dans le cas des cases noires, des cases de couleur et des cases blanches, un soldat peut les franchir — ou s'y immobiliser — soit horizontalement, soit verticalement.

ii) S'il est placé sur une case blanche ou noire pleine adjacente à une case en «X», un soldat peut sauter (passer par-dessus) la case en «X», à condition de retomber sur une case blanche libre située immédiatement de l'autre côté de la case en «X». Ce saut ne compte que pour un coup.

(Voir illustration F)

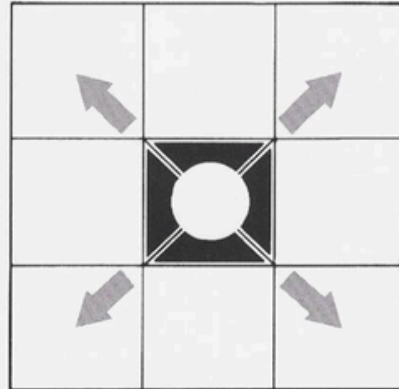


ILLUSTRATION "G" Un soldat sur une case en «X» peut se diriger en diagonale vers l'une des cases situées immédiatement aux extrémités du «X».

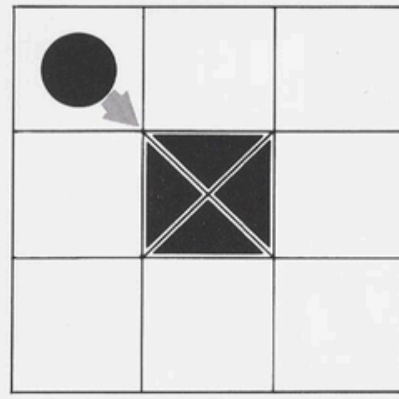


ILLUSTRATION "H" Un soldat placé sur l'une des quatre cases situées au sommet du «X» peut se diriger en diagonale vers la case en «X».

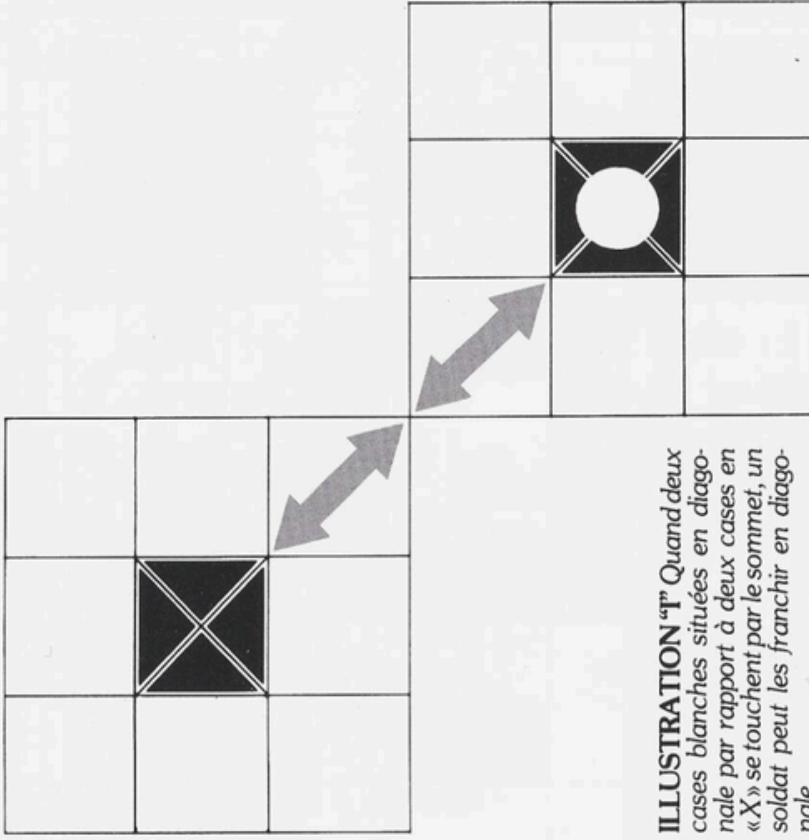


ILLUSTRATION "I" Quand deux cases blanches situées en diagonale par rapport à deux cases en «X» se touchent par le sommet, un soldat peut les franchir en diagonale.

iii) Un soldat placé sur cette case peut, en outre, se diriger vers sa voisine en diagonale. En d'autres termes, il a la possibilité de se rendre obliquement vers l'une des quatre cases situées immédiatement aux extrémités du «X». Chaque case franchie représente un coup.

(Voir illustration G)

iv) Un soldat placé sur l'une des quatre cases situées aux extrémités immédiates d'une case en «X» peut lui aussi, s'il le désire, se diriger en diagonale vers la case en «X». Ce déplacement vaut un coup.

(Voir illustration H)

v) Lorsque deux cases blanches situées en diagonale par rapport à

deux cases en «X» se touchent par le sommet, un soldat peut les franchir en diagonale s'il le désire. Chaque case franchie représente un coup.

(Voir illustration I)

D) Les cases jumelles marquées d'un «X» offrent aux soldats un degré supplémentaire de liberté.

Un soldat placé sur l'une de ces cases peut sauter par-dessus sa jumelle, qu'elle soit occupée ou non, à condition de retomber sur la case blanche libre qui suit immédiatement la case en «X». Toutefois, il ne peut faire l'inverse, c'est-à-dire partir d'une case blanche, sauter la case en «X» et retomber sur la case en «X» jumelle.

(Voir illustration J)

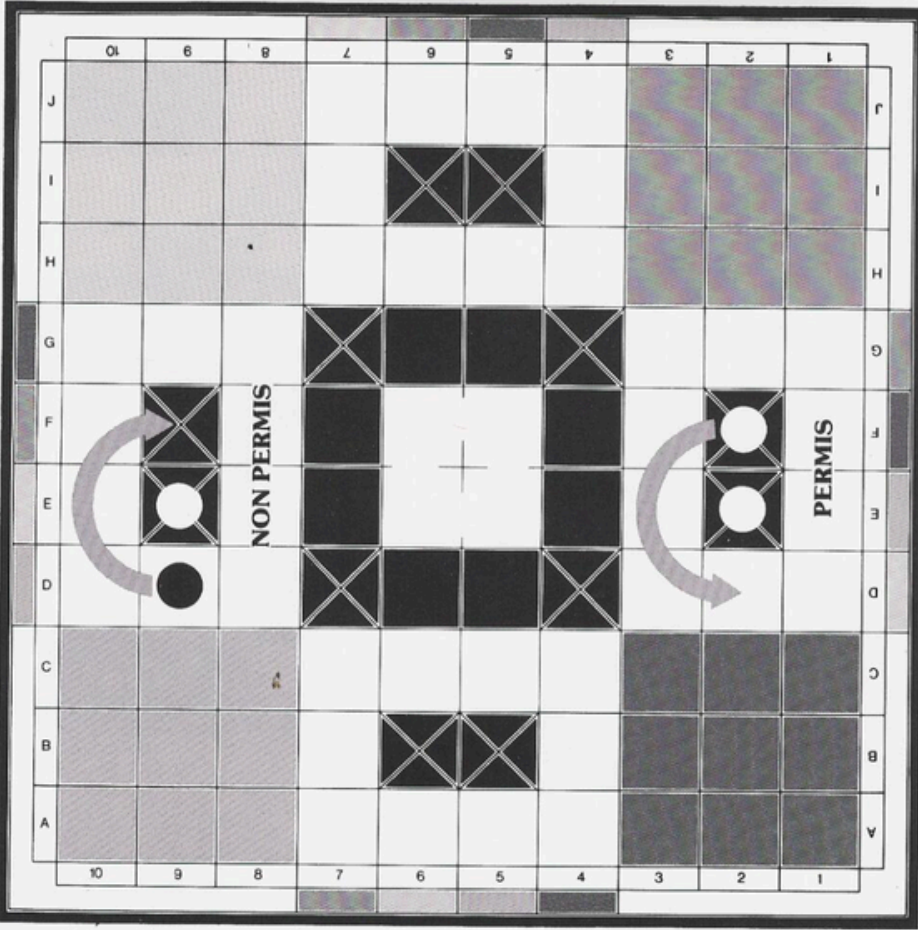


ILLUSTRATION "J" Un soldat placé sur l'une des cases en «X» jumelles peut sauter par-dessus sa voisine, qu'elle soit occupée ou non, à condition de retomber sur une case blanche libre. Toutefois, il ne peut faire l'inverse, c'est-à-dire partir d'une case blanche, sauter l'une des cases en «X» et retomber sur sa jumelle.

E) Tous les sauts doivent s'effectuer soit horizontalement, soit verticalement, et en ligne droite. Il n'est pas permis de sauter en diagonale et d'effectuer des virages à angle droit en sautant.

F) Les cases noires portant un «X» sont les seules sur lesquelles un joueur peut passer plus d'une fois lors du même tour de jeu, à condition toutefois de ne pas emprunter le même chemin. Chaque case

franchie vaut un coup et la case en «X» doit être comptée chaque fois que le soldat passe dessus.

(Voir illustration K)

G) Sauts en série

Lors d'un même tour de jeu, un soldat peut réaliser plus d'un saut au-dessus des cases noires ou des cases marquées d'un «X», qu'elles soient occupées ou non. Toutefois, le soldat doit toujours retomber sur

une case blanche non occupée. De plus, les sauts doivent s'effectuer en ligne droite, verticalement ou horizontalement. Il peut exécuter un virage à angle droit uniquement lorsqu'il retombe ou circule sur une case de façon normale.

(Voir illustration L)

4. Un soldat ne peut jamais terminer son tour ou passer, pendant son tour, sur une case occupée par un joueur quelconque. Cependant, tel que décrit précédemment, un soldat peut sauter une case noire pleine ou une case noire portant un «X», à condition de retomber sur une case blanche libre.

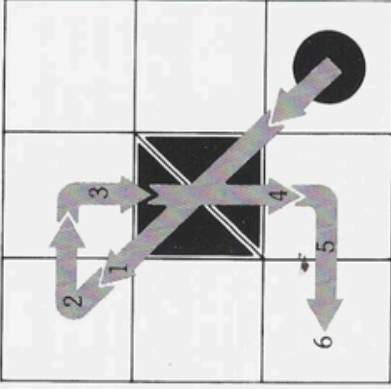


ILLUSTRATION "K" Lors du même tour de jeu, un soldat peut passer à plusieurs reprises sur une case en «X», à condition de ne pas emprunter le même chemin deux fois de suite. Le trajet illustré ici vaut six coups.

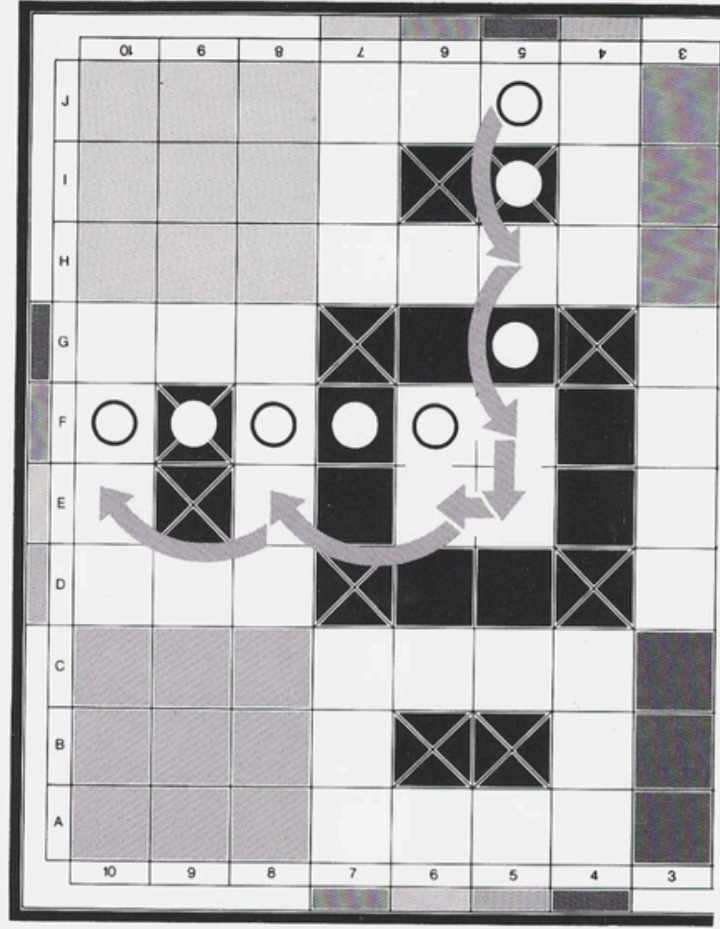


ILLUSTRATION "L" Les sauts en série permettent à un soldat de franchir le damier en un temps record. Par exemple, le chemin emprunté par ce soldat n'exige que six coups.

5. Le règlement «Le Capitaine» (voir VII, page 16) et celui relatif à l'alliance d'équipes (voir VIII,

page 16) affectent les possibilités de mouvements.

VI- LA CAPTURE



1. Pour capturer un soldat ennemi, il faut l'encadrer de deux soldats. Vous pouvez déplacer autant de vos soldats que vous le désirez (jusqu'à concurrence de six coups

à la fois) afin d'encadrer le maximum de soldats ennemis. Les soldats capturés doivent être enlevés du jeu seulement quand le joueur qui effectue la capture a terminé les

six coups de son tour de jeu. Vous obtenez un point par soldat capturé (voir IX, page 17, pour le calcul des points et l'illustration «M»), page 14, pour les possibilités de capture).

2. Dans le cas d'une alliance d'équipes, les soldats capturés doivent être enlevés du jeu seulement lorsque le joueur qui effectue la capture a terminé ses douze coups.

3. En équipe, l'encadrement est très avantageux car si un soldat

ennemi est déjà placé contre un soldat de votre coéquipier, vous n'avez qu'un soldat à bouger pour encadrer votre adversaire. Le soldat de votre coéquipier est un soldat allié et peut vous aider à capturer des ennemis.

4. Dans le jeu en équipe, c'est le joueur qui place le second soldat allié contre le soldat ennemi qui effectue la capture. Il doit enlever le soldat capturé du jeu seulement quand il a terminé ses six coups. (Voir illustration M)

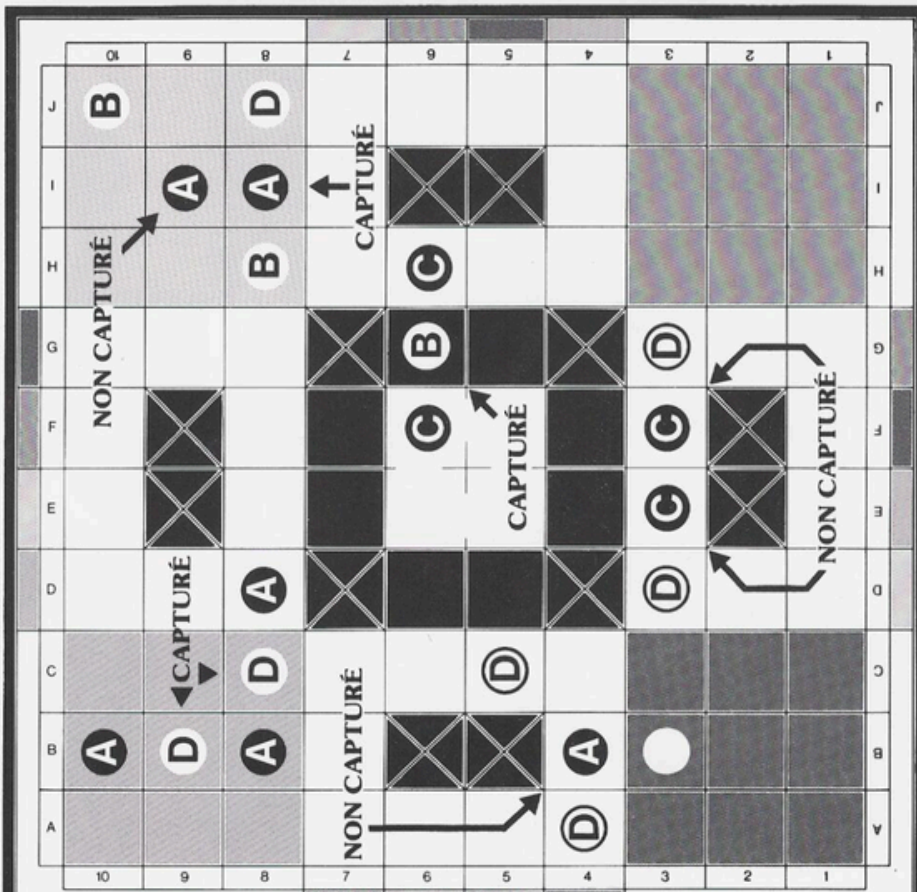


ILLUSTRATION "M" Cette illustration montre quelques façons d'encadrer des ennemis pour les capturer. Dans cet exemple, notez que A et C forment équipe tandis que B et D constituent l'équipe adverse.

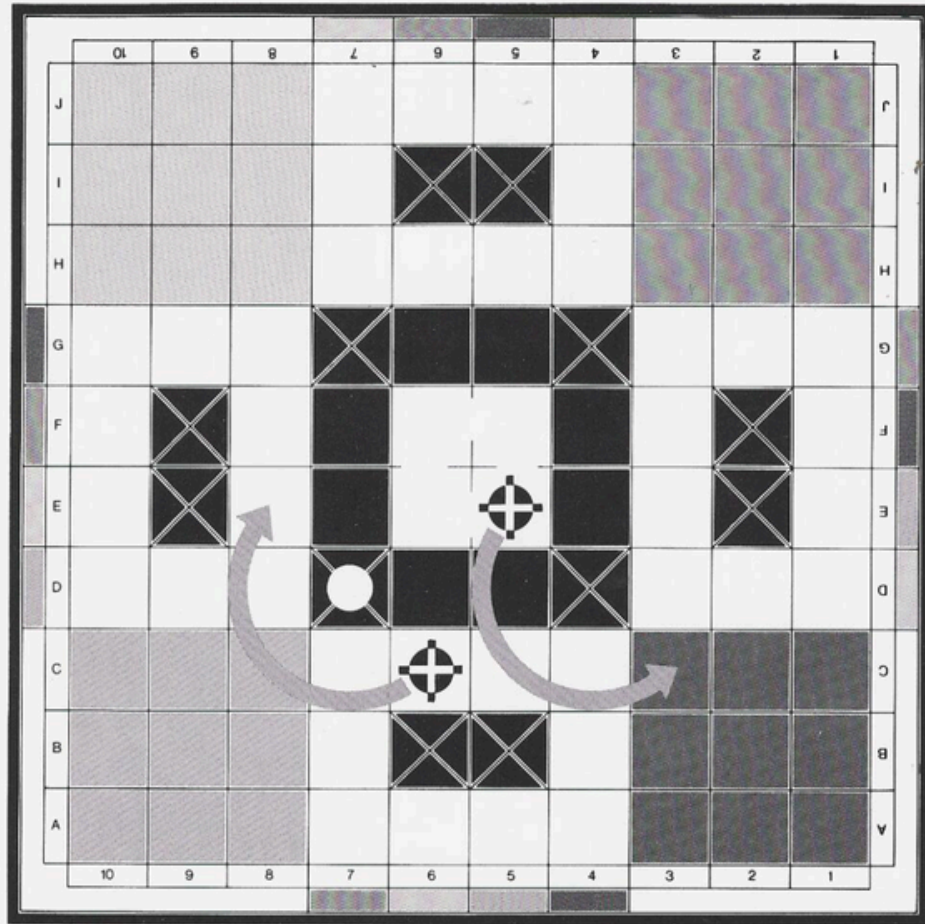


ILLUSTRATION "N" Le capitaine peut sauter en diagonale par-dessus une case en «X», qu'elle soit occupée ou non. Il doit cependant retomber sur une case libre.

5. a) Un soldat capturé est enlevé du jeu et mis de côté jusqu'à la prochaine partie.

b) Un joueur qui se place de lui-même entre deux soldats ennemis ne peut pas être capturé tant que l'adversaire qui devrait normalement effectuer la capture n'a pas joué et terminé ses six coups. Ce règlement permet par exemple à un joueur de se placer entre deux soldats de façon à favoriser la stratégie de son coéquipier.

6. Souvenez-vous qu'en tout temps,

les armées doivent être jouées à tour de rôle. Vous ne pouvez bouger que vos propres soldats ou les soldats de l'armée dont c'est le tour de jouer, si vous en conduisez deux. En aucun temps vous ne pouvez déplacer les soldats de votre coéquipier. (Exception: voir VIII, «alliance d'équipes», page 16).

7. La capture n'est pas obligatoire. Un joueur dont deux des soldats encadrent un soldat ennemi n'est pas forcé d'enlever ce dernier s'il le préfère ou si sa stratégie à long terme l'exige.

VII- LE CAPITAINÉ

1. En plus de pouvoir effectuer tous les mouvements de ses soldats, le capitaine est la seule pièce de l'armée qui jouit du privilège de pouvoir circuler en diagonale sur toutes les cases. Cependant, lui aussi est astreint à la règle des six coups et lui aussi est dans l'obligation de circuler uniquement sur des cases libres.

2. En outre, le capitaine a le droit de sauter en diagonale par-dessus une case portant un «X», qu'elle soit occupée ou non.

Cependant, tout comme dans le cas des soldats, la case sur laquelle il retombe, et qui succède à la case en «X», doit être libre. Chaque saut vaut un coup.

(Voir illustration N)

VIII- L'ALLIANCE D'ÉQUIPES

1. Dans le cas où le jeu s'effectue en équipe (à trois ou quatre participants), un joueur peut déclarer «alliance d'équipes» s'il respecte les trois conditions suivantes:

a) Il ne lui reste que son capitaine ou son capitaine et un soldat.

b) Son capitaine est sur une case adjacente à celle occupée par un soldat de son coéquipier (peu importe la case).

c) C'est à lui de jouer. Au lieu de jouer, s'il déclare «alliance d'équipes», il cède son droit de jouer ses six mouvements à son coéquipier.

Celui-ci jouera donc douze coups à son tour de jeu. Il jouera ces douze coups tant que durera l'alliance d'équipes.

2. L'alliance d'équipes signifie que les deux armées sont désormais considérées comme une seule aux fins du calcul des coups et des points. La nouvelle armée ainsi créée aura un ou deux capitaines et possiblement un soldat supplémentaire. Il ne restera en fait que trois armées en lice.

3. Un joueur peut déclarer «alliance

d'équipes» même si son coéquipier n'a plus de capitaine. C'est le joueur qui décide de former une alliance d'équipes qui doit avoir conservé le sien.

4. À son tour de jouer, la nouvelle armée créée par l'alliance d'équipes possèdera un facteur de mouvement de douze coups. Les deux armées étant confondues, le joueur

qui bouge les pièces a le droit de déplacer tant ses soldats que ceux de son coéquipier.

5. Cette alliance d'équipes durera tant que le capitaine qui a rendu possible cette alliance n'est pas capturé. Dans ce cas, les équipes qui restent reviennent à leur tour régulier et au facteur de mouvement normal de six coups.

IX- LE CALCUL DES POINTS

Il y a cinq façons d'accumuler des points dans ce jeu.

1. **LA CAPTURE** (un point, soldat; trois points, capitaine)

a) En observant la règle VI, chaque soldat ennemi capturé vaut un point.

b) L'armée dont le capitaine est capturé soustrait trois points à son total. Si elle ne les détient pas, elle les devra et le total de ses points demeurera à zéro tant qu'elle n'aura pas gagné trois points. De son côté, l'attaquant ajoute trois points à son résultat.

2. L'OCCUPATION DE TERRITOIRES

(un point par occupation de territoire autre que celui du joueur; deux points pour l'occupation du territoire du joueur).

a) **Territoire autre que celui du joueur**

i) Pour réaliser un point par occupation de territoire, il est nécessaire qu'un ou plusieurs soldats d'une armée quelconque pénètrent dans un territoire donné et y demeurent au moins un tour de table complet. La première pièce que le joueur ressortira de ce territoire (autre que le sien) lui rapportera un point.

ii) Pour gagner un nouveau point, le joueur doit recommencer la même opération dans un nouveau territoire.

iii) L'occupation des territoires ne se fait pas au hasard. Chaque joueur doit l'effectuer dans l'ordre indiqué à son tableau des couleurs, en commençant par le territoire situé immédiatement à sa gauche.

iv) Pour le calcul des points, seul le premier soldat qui sort du territoire occupé compte et vaut un point. Si le joueur décide de sortir un second soldat du territoire occupé pendant le même tour de jeu, celui-ci ne rapportera aucun point.

v) De même, si un joueur sort un soldat d'un territoire occupé sans que cette opération s'effectue dans l'ordre indiqué au tableau des couleurs, celui-ci ne rapportera aucun point.

vi) Il n'est pas nécessaire que ce soit toujours le ou les mêmes soldats qui effectuent l'occupation des territoires. Seule leur couleur compte.

Exemple: un ou des soldats rouges devront d'abord occuper le territoire bleu. Pour rapporter un point au joueur, l'un d'entre eux devra en ressortir après un tour de table. La même opération doit ensuite s'effectuer sur le territoire jaune pour rapporter un nouveau point et ainsi de suite.

b) Territoire du joueur:

Quand le joueur a occupé les trois autres territoires que le sien dans l'ordre indiqué, il peut, lorsque vient son tour de jouer, déplacer un soldat hors de son propre territoire. À ce moment, il additionne deux points à son total.

NOTE: l'occupation des territoires peut s'effectuer en plusieurs tours de table. Le joueur peut recommencer l'occupation des territoires dans l'ordre indiqué autant de fois qu'il le désire pour accumuler des points. A chaque fois, l'occupation d'un autre territoire donne un point, et l'occupation du territoire du joueur, deux points.

3. LA SIMULTANÉE

(sept points)

Dans l'éventualité où un joueur parvient à laisser un ou plusieurs de ses soldats sur chacun des quatre territoires pendant au moins un tour de table complet, et si à son tour de jouer, il réussit à sortir ses soldats des quatre territoires dans l'ordre indiqué à son tableau de couleurs pendant le même tour de jeu, il effectue ce qu'on appelle une simultanée. Cette action d'éclat lui rapporte sept points. Ceci est valide même lorsque l'alliance d'équipes est en vigueur.

NOTE: l'ordre des couleurs à suivre d'après le tableau des couleurs sert uniquement à l'occupation des territoires et à la simultanée. Cet ordre ne s'applique d'aucune façon à la capture des soldats ennemis.

4. LE CHÂTEAU (cinq points et plus)

a) Si une armée est bloquée de façon telle qu'elle ne peut déplacer ses pièces de son facteur de mouvement de six coups, cette armée est immédiatement déclarée capturée. On appelle cette manoeuvre: «Faire un Château».

b) Le joueur qui a réussi le «Château» compte 1 point par soldat capturé et 5 points supplémentaires pour avoir réussi le «Château».

5. LE CHÂTEAU NOIR

(victoire finale)

Si un joueur (ou son coéquipier) réussit à placer les deux armées adverses dans une situation telle que les deux sont incapables d'effectuer correctement leur facteur de six mouvements ou, dans le cas d'une alliance d'équipes, le facteur de douze mouvements, ce joueur gagne automatiquement la partie. On appelle cette manoeuvre «Faire un Château noir».

X- LA FIN DE PARTIE ET LA PARTIE NULLE

1. Si un joueur (ou son coéquipier) capture tous les soldats de son ou ses adversaires, le joueur compte deux points supplémentaires par armée capturée. Ceux-ci s'ajoutent à ceux qu'a déjà rapporté la capture des soldats.

2. A) Si un joueur n'a pas atteint les 27 points nécessaires pour ga-

gner, son adversaire peut exiger que l'on recommence une autre partie.

B) Dans ce cas, les points accumulés pendant la première partie sont conservés. Les soldats capturés sont remis au jeu. Une nouvelle partie recommence et les points gagnés s'ajoutent à ceux de la pre-

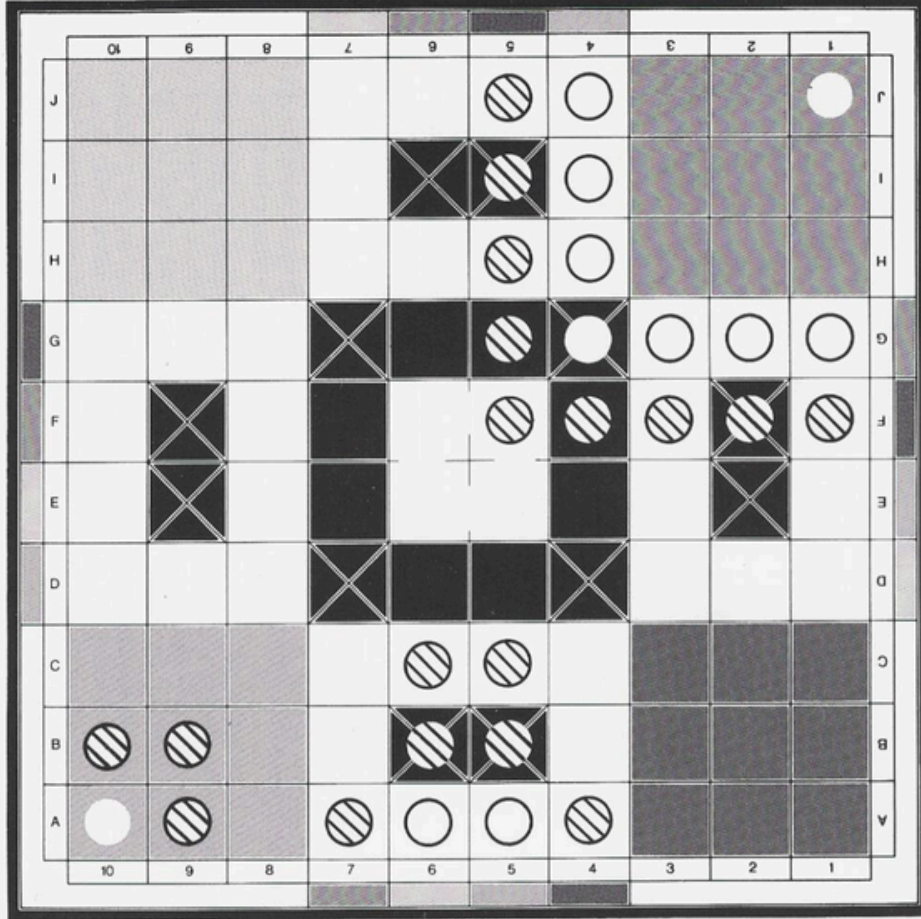


ILLUSTRATION "O" Quelques exemples de soldats en état de siège. Si les soldats blancs sont dans l'impossibilité de se libérer pendant trois tours de table consécutifs, ils seront capturés au quatrième tour.

mière partie, jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne le résultat victorieux de 27 points.

3. D'un commun accord, les joueurs peuvent en tout temps déclarer une partie nulle.

XI- RÈGLES GÉNÉRALES

1. **État de siège:** lorsqu'un ou plusieurs soldats d'une même armée sont encerclés par une armée adverse et sont incapables de se libérer pendant trois tours de table consécutifs, ils sont

considérés capturés au quatrième tour de table.

(Voir illustration "O")

2. Lors des jeux de compétition, ou lorsque les joueurs le désirent, il

est recommandé de limiter le temps de réflexion à trois minutes par tour. Si un joueur dépasse ce temps limite, il enlève un point à son total.

3. Un soldat qui a été capturé et sorti du jeu ne peut être remis au jeu avant la prochaine partie.

4. Si on constate une erreur dans les mouvements d'un joueur, celui-ci remplacera les soldats à leur position originale au meilleur de sa connaissance.

5. Un joueur peut faire son mouvement ou une déclaration d'alliance d'équipes seulement lorsque c'est à son tour de jouer.

6. Un joueur peut aider son coéquipier en tout temps, soit verbalement, soit par écrit, en l'avisant des mouvements à faire ou à ne pas faire. Il peut à ce moment se servir des coordonnées du damier. Celles-ci sont conçues pour favoriser l'élaboration des stratégies.

7. Une pièce est considérée jouée dès que le joueur arrête d'y toucher. À ce moment, il ne peut la déplacer de nouveau avant un autre tour de jeu.

Si vous désirez obtenir des éclaircissements ou des renseignements supplémentaires au sujet de ce jeu, n'hésitez pas à écrire à:

INNOVATIONS  **Château Noir** ^{MO} INC.

Casier postal 219
St-Basile-Le-Grand (Québec)
J0L 1S0

If you wish to obtain further explanations or additional information on the rules of this game, please write:

INNOVATIONS  **Château Noir** ^{MO} INC.

Box 219
St-Basile-Le-Grand (Québec)
J0L 1S0

3. Any soldier that has been captured and removed from the board cannot be returned to action until the next game starts.
4. If a player sees that an opponent has made a wrong move, or moves, the opposing player must then replace his soldiers in their original positions, to the best of his knowledge.
5. A player can make his moves, or declare a "Team Alliance", only when it is his turn to play.
6. A player may help his team partner, or declare ally, at any time, either verbally or in writing, with advice on what moves to make, or not to make. For this purpose, he can explain details of the various board moves with the help of the figures and letters of the scoreboards on the side of the game board. These are designed to encourage the working out of strategies.
7. A player is considered to have completed a soldier's moves once he removes his hand from it. Once he does that, he cannot move it until his next turn to play.