

CASTELLA

LE JEU DE CARTES



INTRODUCTION

CASTELLA est un jeu de cartes se jouant à deux joueurs. Le but du jeu est de réduire les points de vie du parrain adverse à zéro en utilisant des hommes de main dans des fusillades et des braquages.

MATERIEL

Le jeu contient:

- 33 cartes crimes
- 17 cartes Cosa Nostra
- 20 cartes Cartel
- 25 cartes liasses
- 2 Jauges de Police
- 2 Jauges de Vie

LES JAUGES

Il y a trois données à prendre en compte : les Liasses la Police et la Vie.

La vie :

La vie est la ressource la plus importante de ce jeu, si vous tombez à court de vie la partie est finie pour vous.

Les liasses :

Elles permettent :

- D'acheter des hommes de main, ces cartes servent sur le terrain.
- De faire des crimes, qui rapporteront plus de liasses au prochain tour.
- De piocher des cartes supplémentaires, chaque carte supplémentaire coûte deux liasses. Elles peuvent être piochées à n'importe quel moment du tour.
- Chaque tour, les joueurs reçoivent une liasse de plus qu'au tour précédent jusqu'à un maximum de 5.

La police :

Elle fonctionne en parallèle avec les crimes.

Chaque joueur dispose d'une jauge de police individuelle qui augmente à chaque fois qu'il commet un crime.

À chaque fois que la jauge atteint un multiple de 5, le coût des crimes augmente de 1.

Cela signifie que les prochains crimes coûteront plus d'hommes de main et/ou plus de liasses.

La jauge de police peut monter jusqu'à 15, une fois ce palier atteint le joueur avec sa jauge de police pleine perdra 1 point de vie par tour. Certaines cartes peuvent la faire redescendre.

LES TYPES DE CARTES

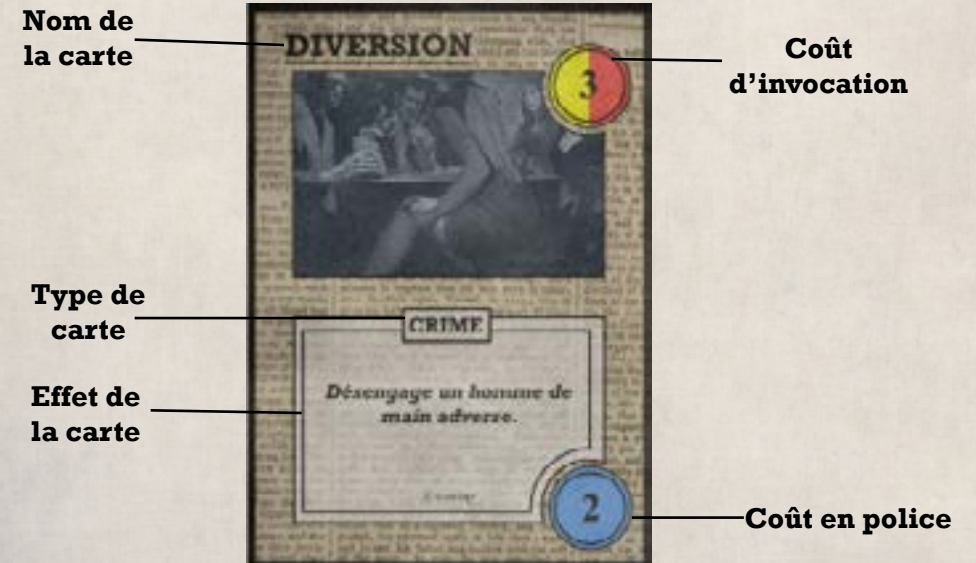
LES CARTES

Il y a deux types de cartes : les cartes « homme de main » et les cartes « crime ».

LES CRIMES

Ces cartes permettent de gagner des liasses supplémentaires pour votre prochain tour ou de mettre des bâtons dans les roues de l'autre joueur. Leur effet et leur coût est indiqué sur la carte. Elles peuvent être jouées soit en dépensant des liasses soit en utilisant la force des hommes de main.

COMPOSITION: CRIME



LES HOMMES DE MAIN

Ces cartes peuvent être jouées sur le terrain au début du tour. Leur coût et leur effet est indiqué sur la carte. Ils servent à attaquer l'autre joueur (voir Phase Attaque) ou à commettre des crimes (voir Les Crimes). Leur coût d'invocation peut être uniquement payé en dépensant des liasses.

COMPOSITION: HOMME DE MAIN



DÉROULEMENT DU TOUR

Lorsque la partie commence, chaque joueur pioche 5 cartes de son deck. Le joueur le plus riche commence et pioche une carte supplémentaire (la carte de début de tour) et reçoit une première liasse pour commencer.

Ensuite, il peut placer les cartes de sa main sur le terrain. Pour être posée, chaque carte doit être payée avec des liasses. Le joueur peut poser autant de cartes qu'il veut tant qu'il peut les payer. Les cartes hommes de main posées ne pourront être utilisées qu'au tour suivant. Elles sont donc « désengagées ». S'il souhaite commettre des crimes, il a le choix. Il peut financer son crime avec ses liasses, ou avec la force d'attaque de ses hommes de main engagés sur le terrain. Les gains du crime s'ajoutent aux liasses qu'il recevra au tour suivant. S'il n'a plus assez de liasses pour acheter une autre carte, ou qu'il ne souhaite rien acheter d'autre, il met fin à son tour. Toutes les liasses qui n'auront pas été dépensées sont perdues et ne se cumulent pas avec les liasses obtenues au prochain tour.

Une fois cette étape passée, le joueur décide s'il attaque l'autre joueur (Voir Phase d'Attaque) ou s'il termine son tour. La fin de la phase d'attaque annonce la fin du tour du premier joueur. Le second joueur reçoit une liasse de plus pour son premier tour de jeu (Il commence donc avec 2 liasses au lieu d'une seule). Quand les deux joueurs ont joué, le second tour commence.



PHASE D'ATTAQUE

Lorsque le joueur décide d'attaquer son adversaire il ne peut plus poser de cartes ni en piocher.

L'attaque se déroule en plusieurs phases :

D'abord, l'attaquant ne peut infliger des dégâts qu'avec les hommes de main engagés. Il choisit donc avec quelles cartes il va attaquer parmi celles disponibles sur son terrain avant de passer à la phase suivante.

Le défenseur doit choisir avec quelle(s) carte(s) il veut se défendre. S'il veut protéger ses hommes de main, il peut défendre avec son parrain, c'est donc les points de vie du joueur qui sont touchés. Si les points de vie d'un homme de main tombent à zéro, il est défaussé. Il est à noter que les points de vie des hommes de main se régénèrent à la fin de la phase d'attaque.

Les hommes de main qui attaquent subissent (sauf exceptions) une contre-attaque de la part de l'homme de main défenseur. Si la puissance d'attaque du défenseur est supérieure ou égale aux points de vie de l'attaquant (et vice-versa) celle-ci est défaussée.

Si le joueur défenseur n'a plus d'hommes de main capables de le défendre, ce sont ses points de vie qui sont directement touchés.

Le tour d'attaque se termine lorsque le joueur attaquant l'a décidé ou lorsqu'il n'a plus d'hommes de main attaquants.

BON JEU !

CALLOT VICTOR

GASPAROTTO ANAÏS

DEROLAN QUENTIN

MICHAUD MARTIN