

Règles du Château Combo

Comment jouer à Château Combo

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : construire une grille de 9 personnages qui rapporte le plus de points.
- **Mécanique principale** : acheter des cartes dans le ****Château**** ou le ****Village**** puis optimiser leur placement et leurs effets.
- **Condition de victoire** : avoir le meilleur score final après 9 cartes par joueur.

Château Combo, c'est un jeu de cartes très malin où vous recrutez des personnages pour former un tableau de **3 cartes par 3**. Chaque carte vous donne souvent un effet immédiat, puis des points à la fin selon sa position, ses voisins, ses blasons ou vos réserves de **Clés** et d'**Or**.

Le principe est simple : à votre tour, vous achetez une carte dans le lieu où se trouve le **Messageur**, vous la placez dans votre grille, vous appliquez son effet, puis on renouvelle l'offre.

Au bout de 9 cartes, on compte les points.

Si vous aimez les jeux de construction de tableau comme [7 Wonders](#) ou les choix tactiques tendus à la [règle d'Harmonies](#), vous devriez vraiment passer un bon moment ici.

Le but de la partie

Votre objectif est d'avoir, à la fin, le tableau de **9 personnages** qui rapporte le plus de points.

Pour y arriver, vous allez jongler avec plusieurs choses :

- les **effets immédiats** des cartes
- les **réductions** sur vos futurs achats
- le **placement** des cartes dans votre grille
- les **Clés** et l'**Or** gardés jusqu'à la fin
- les cartes qui scorent selon des **bannières**, des **blasons**, des lignes, colonnes ou

positions précises

Petite astuce : ne regardez pas seulement ce qui rapporte tout de suite. Dans ce jeu, une carte moyenne maintenant peut devenir excellente si elle complète parfaitement votre grille.

Le matériel utile pour jouer

Vous avez besoin de :

- **39 cartes Château**, avec dos gris
- **39 cartes Village**, avec dos marron
- **1 pion Messenger**
- des **jetons Or**
- des **jetons Clé**

Chaque carte montre plusieurs infos importantes :

- son **coût en Or**
- éventuellement une **icône Messenger** qui indique où il ira après l'achat
- son **effet immédiat**
- son **parchemin de score** pour la fin de partie
- son **blason**
- sa bannière **Château** ou **Village**

Les **blasons** sont au nombre de 6 : **Noble, Religieux, Érudit, Militaire, Artisan** et **Paysan**.

[IMAGE_MATERIEL]

Mise en place

Installez la partie comme ceci :

- Mélangez les cartes **Château** pour former une **pioche**, puis révélez-en **3** en ligne.
- Mélangez les cartes **Village** pour former une autre **pioche**, puis révélez-en **3** juste en dessous.
- Placez le **Messenger** à côté de la ligne du **Village**.
- Chaque joueur prend **15 Or** et **2 Clés**.
- Choisissez aléatoirement le premier joueur.

Les autres **jetons** forment la **réserve**. Si jamais vous manquez de jetons, notez simplement les quantités autrement.

Déroulement d'un tour

À votre tour, vous faites toujours ces **4 étapes** dans cet ordre :

- **1. Dépenser une Clé** si vous le souhaitez
- **2. Acheter une carte**, c'est obligatoire
- **3. Appliquer l'effet** de cette carte
- **4. Déplacer le Messenger et compléter les lieux**

Puis on passe au joueur suivant, dans le sens horaire. La partie continue jusqu'à ce que tout le monde ait **9 cartes** devant soi.

Dépenser une Clé

Au début de votre tour, vous pouvez dépenser **1 seule Clé** pour faire **une seule** de ces deux actions :

- déplacer le **Messenger** vers l'autre lieu, donc du **Château** au **Village** ou l'inverse
- défausser les **3 cartes visibles** du lieu où se trouve le Messenger, puis en révéler **3 nouvelles**

Les cartes défaussées forment une **défausse** face visible, à côté de leur pioche. Si une **pioche** est vide, mélangez sa **défausse** pour recréer une nouvelle pioche.

Petit conseil : les **Clés** valent aussi des points en fin de partie. Ne les dépensez pas toutes machinalement. Mais si une clé vous permet de récupérer une carte parfaite, ça vaut souvent le coup.

Acheter une carte

Vous devez prendre **1 des 3 cartes visibles** du lieu où se trouve le **Messenger**. Vous payez son **coût en Or**, puis vous l'ajoutez immédiatement à votre tableau.

Certaines cartes donnent une **réduction permanente** sur vos achats futurs, parfois pour le **Château**, parfois pour le **Village**, parfois pour les deux. Toutes vos réductions se cumulent.

Le coût minimum d'une carte est **0**. Vous ne gagnez jamais d'Or si vos réductions dépassent le coût.

Attention au petit piège classique : si vous achetez une carte qui donne elle-même une réduction, cette réduction ne sert **pas** pour cet achat-là, seulement à partir du suivant.

Prendre une carte face cachée

À la place, vous pouvez toujours prendre une carte **sans payer** et la poser **face cachée** dans votre tableau.

Dans ce cas :

- vous ignorez totalement son **effet**
- elle ne rapporte **aucun point** en fin de partie
- elle n'a plus aucune autre information utile
- vous gagnez immédiatement **6 Or** et **2 Clés**

C'est une vraie roue de secours quand l'offre est mauvaise ou quand vous avez besoin de ressources. Mais comme une carte retournée ne rapporte rien, il ne faut pas en abuser.

Placer vos cartes dans la grille

Dès que vous prenez une carte, vous devez la placer dans votre tableau selon **2 règles** :

- à partir de la deuxième carte, elle doit être placée **orthogonalement adjacente** à au moins une carte déjà posée
- à la fin, votre tableau doit former exactement une grille de **3 sur 3**, donc jamais une quatrième carte sur une même ligne ou colonne

Autrement dit, votre construction se fait petit à petit, mais elle doit toujours pouvoir finir en carré parfait de **9 cartes**.

C'est très important, car certaines cartes demandent d'être sur une **ligne précise**, dans une **colonne précise** ou à un **emplacement particulier**. Plus la partie avance, plus certaines positions deviennent figées.

Un bon réflexe : pensez à l'avenir de votre grille dès la troisième ou quatrième carte. Une place mal utilisée au début peut vous bloquer plus tard.

Appliquer l'effet d'une carte

Une fois la carte posée, vous appliquez immédiatement son **effet**. La carte que vous venez de jouer compte elle-même pour résoudre son effet, sauf s'il s'agit d'une **réduction**.

En général, un effet vous fait gagner de l'**Or**, des **Clés** ou un avantage basé sur **votre propre tableau**.

Quelques repères utiles :

- si une carte parle de **vos adversaires**, cela vise tous les autres joueurs
- si une carte parle d'un **voisin**, vous choisissez le joueur directement à votre gauche ou directement à votre droite
- sauf précision contraire, on regarde seulement **votre tableau**

Les cartes face cachée ne comptent pas comme de vraies cartes utiles : pas d'effet, pas de points, pas d'information exploitable.

Le Messenger et les deux lieux

Après avoir résolu l'effet de votre carte, vérifiez s'il y a une **icône Messenger** sur la bannière de la carte achetée.

- si oui, déplacez le **Messenger** vers le lieu indiqué
- si non, il reste où il est
- si la carte a été prise **face cachée**, le Messenger ne bouge pas non plus

Ensuite, complétez les deux lignes pour qu'il y ait toujours jusqu'à **3 cartes visibles** au **Château** et jusqu'à **3 cartes visibles** au **Village**.

Quand un lieu s'épuise

Si vous devez compléter un lieu mais que sa **pioche** est vide, mélangez sa **défausse** pour reformer une pioche.

Si, même après ça, vous ne pouvez toujours pas remonter la ligne à **3 cartes**, ce lieu est considéré comme **épuisé**.

- retirez du jeu toutes les cartes de ce lieu

- placez le **Messageur** sur l'autre lieu
- à partir de là, le Messageur ne change plus jamais de lieu
- dépenser une **Clé** permet encore de renouveler les **3 cartes** du lieu restant

Pourquoi c'est important

Le **Messageur** décide simplement dans quelle ligne vous pouvez recruter. C'est lui qui met la pression sur vos choix : parfois la bonne carte est là, mais pas au bon endroit, et vous devez décider si une **Clé** vaut le coup pour y accéder.

Ce petit système donne un côté très fluide et malin au jeu, un peu comme dans [Celestia](#) ou [Colt Express](#), où le bon timing peut faire toute la différence.

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie et décompte

La partie s'arrête dès que chaque joueur a construit son tableau complet de **9 cartes**.

On passe alors au score final.

Comment marquer des points

Vous additionnez :

- les points donnés par chaque **parchemin de score** visible sur vos cartes
- **1 point par Clé** encore en votre possession
- les éventuels points liés à l'**Or stocké** sur certaines cartes avec des **bourses**

Quand une carte a une **bourse**, vous pouvez y placer, à la fin seulement, l'Or qu'il vous reste, dans la limite de la capacité indiquée sur cette carte. L'Or non stocké ne rapporte rien.

Les cartes **face cachée** rapportent toujours **0 point**.

Chaque carte vous demande de regarder uniquement **votre tableau**, sauf si son texte dit autre chose.

Qui gagne

Le joueur avec le plus grand total gagne la partie.

S'il y a égalité, le gagnant est celui à qui il reste le plus d'**Or**. Si l'égalité reste parfaite, la victoire est partagée.

Élément	Points
Carte avec parchemin de score	Selon son effet de fin de partie
Carte face cachée	0
Clé conservée	1 point par clé
Or stocké sur une bourse	Selon la carte
Or non stocké	0

Conseils pour votre première partie

Pour jouer tout de suite sans vous perdre, gardez ces repères en tête :

- essayez d'avoir une idée de votre future grille dès le début
- les **réductions** sont très fortes si vous les obtenez tôt
- les **Clés** servent à la fois pendant la partie et au score final
- une carte **face cachée** peut sauver un mauvais tour, mais trop en prendre vous coûtera des points
- regardez aussi les tableaux voisins si certaines cartes parlent d'un **voisin**

Et surtout, ne jouez pas seulement au coup par coup. Dans **Château Combo**, le placement compte souvent autant que la carte elle-même. Si vous aimez les jeux où optimiser un petit espace fait toute la saveur, vous pouvez aussi jeter un œil à [Sur les traces de Darwin](#) ou au classique [Qwirkle](#).