

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



CASA GRANDE

Un jeu de construction tactique pour 2 à 4 joueurs âgés de 8 ans et plus

Jeu Ravensburger® n° 26 550 3

Auteur : Günter Burkhardt · Illustrations : Franz Vohwinkel · Conception : DE Ravensburger, KniffDesign (Règles)
Traduction française par François Haffner d'après la traduction anglaise de Doug Garret.

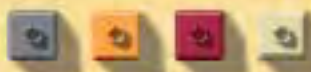
Les joueurs construisent ensemble de nombreux bâtiments, les plus larges et les plus hauts possible. Car ils reçoivent une somme d'argent égale à la superficie du bâtiment multiplié par la hauteur où il est construit.

Chaque fois qu'une construction est terminée, son bâtisseur touche de l'argent. Et ainsi, la ville grandit peu à peu, jusqu'à savoir enfin qui sera désigné Maître Bâtisseur de Casa Grande !

Contenu

- 1 Tableau de jeu avec un chantier, une piste et une échelle de bonus
- 96 Blocs (24 de chaque couleur grise, orange, violette et beige)
- 68 Plates-formes (17 par couleur)
- 4 Pions aux couleurs des joueurs
- 4 Marqueurs aux couleurs des joueurs
- 1 Dé
- 72 Billets - 12 de chacune des valeurs 3, 4, 5, 6, 9 et 25 LCG (LCG pour Lires Casa Grande)

Blocs



Pions



Marqueurs



Dé



Tableau de jeu

Échelle de bonus

Piste

Chantier

Plates-formes

Lires Casa Grande



But du jeu

Vous êtes des bâtisseurs qui essayez de réaliser les bâtiments les plus vastes et les plus élevés dans le but d'engranger beaucoup d'argent et de gagner ainsi la partie.

Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement les plates-formes de leurs supports et retirez toutes les pastilles des trous au centre des cases.

Chaque joueur reçoit :

- Tous les **blocs** de la couleur de son choix ;
- Toutes les **plates-formes** de la même couleur ;
- Un **pion** bâtisseur et un **marqueur** de bonus (ils ont la même forme) de cette couleur.

Placez le tableau de jeu au centre de la table.

Chaque joueur place son marqueur sur la case 5 de l'échelle de bonus.



Placez les 12 billets « 9 » en pile sur l'emplacement indiqué au-dessus de l'échelle de bonus.

Triez et disposez en piles, à côté du tableau de jeu, les billets de valeurs 3, 4, 5, 6 et 25 de sorte qu'ils soient facilement accessibles à tous.

Les joueurs commencent la partie sans argent !



Chaque joueur pose son pion sur une case d'angle marquée d'un soleil. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case.

Déroulement du jeu

La partie se déroule dans le sens horaire. Le plus jeune joueur commence.

Le tour d'un joueur se compose de trois phases successives :

Phase 1

Tout d'abord, le joueur **DOIT** lancer le dé et avancer son pion.

Phase 2

Puis il **DOIT** poser un bloc (sauf si son pion est sur une case d'angle).

Phase 3

Enfin, il **PEUT** poser une plate-forme et ainsi toucher quelque argent.

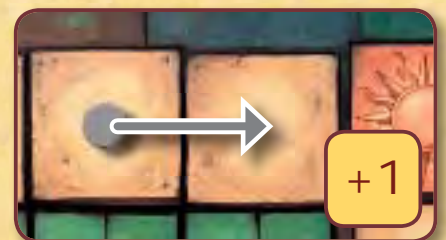
Phase 1 (obligatoire) - Lancer le dé et avancer le pion

Le joueur actif lance le dé et avance son pion dans le sens horaire d'autant de cases que sa valeur.



Le joueur peut continuer à avancer son pion d'une ou plusieurs cases, pour parvenir à une case qui présente pour lui plus d'intérêt.

Il doit, dans ce cas, descendre d'autant de cases son marqueur sur l'échelle des bonus.



Phase 2 (obligatoire) - Poser un bloc

Après avoir lancé le dé et avancé son pion, le joueur actif doit poser un bloc. Il doit le placer dans l'aire de construction en face de son pion.

Une aire est constituée de 2 colonnes ou rangées. Au début de la partie, il y a 16 emplacements disponibles en face du pion.

Construire au rez-de-chaussée

Il est possible de construire gratuitement sur n'importe quelle case libre au niveau du sol. D'autres règles s'appliquent aux étages supérieurs (voir chapitre « Construire aux niveaux supérieurs » en page 4).



Phase 3 (facultative) - Construire une plate-forme et recevoir de l'argent

Le joueur peut décider de construire une plate-forme afin de recevoir de l'argent.

Il faut pour cela que les blocs sur lesquels va reposer la plate-forme soient disposés convenablement.

Il y a lieu, pour cela, de tenir compte, sur les plates-formes, des cases marquées (entourées d'un trait blanc) ou non.



Pour poser une plate-forme, il faut respecter les règles suivantes pour les blocs recouverts :

- Les blocs de même couleur doivent tous se trouver sous une case marquée. Il ne peuvent pas être sur une case non marquée.
- Inversement, les blocs de couleur différente doivent se trouver sous une case non marquée. Ils ne peuvent pas être sous une case marquée.



Recevoir de l'argent

Après avoir construit une plate-forme, le joueur reçoit de l'argent de la banque. Le montant de la somme reçue est égal au nombre de cases de la plate-forme construite, multiplié par la hauteur de l'étage où cette plate-forme est construite.



Exemple :

Félix, qui joue avec les gris, a posé un bloc. Il a ensuite posé une plate-forme, sur ce bloc et sur deux autres qu'il avait posés lors de tours précédents. La plate-forme compte cinq cases.

On vérifie que tous les blocs gris recouverts sont bien sous des cases marquées. Dans l'exemple, il n'y a pas de bloc « étranger ».

La plate-forme, d'une taille de 5 cases, est construite au 1er étage.

Félix reçoit donc

$$5 \text{ (taille)} \times 1 \text{ (étage)} \\ = 5 \text{ (revenus).}$$

Félix reçoit donc, pour salaire de son labeur, 5 Lires Casa Grande.



Construire aux niveaux supérieurs

Les blocs placés par la suite peuvent reposer sur des blocs de même couleur ou sur des plates-formes.

- Un joueur peut placer librement un bloc, soit sur un autre bloc posé lors d'un tour précédent, soit sur une plate-forme de sa propre couleur.
- Un joueur peut placer un bloc sur une plate-forme d'une autre couleur que la sienne. Mais dans ce cas, le joueur à qui appartient cette plate-forme reçoit un bonus en compensation, égal à la valeur de l'étage où est située sa plate-forme. Il avance son marqueur de bonus d'autant de cases.

Pour les plates-formes de niveaux supérieurs :

- Les plates-formes ne peuvent pas être posées sur d'autres plates-formes. Des blocs doivent les séparer.
- Il est interdit de poser l'une au-dessus de l'autre deux plates-formes de tailles et de formes identiques.
- Il est interdit de soulever une plate-forme pour placer au-dessous un bloc ou une plate-forme.

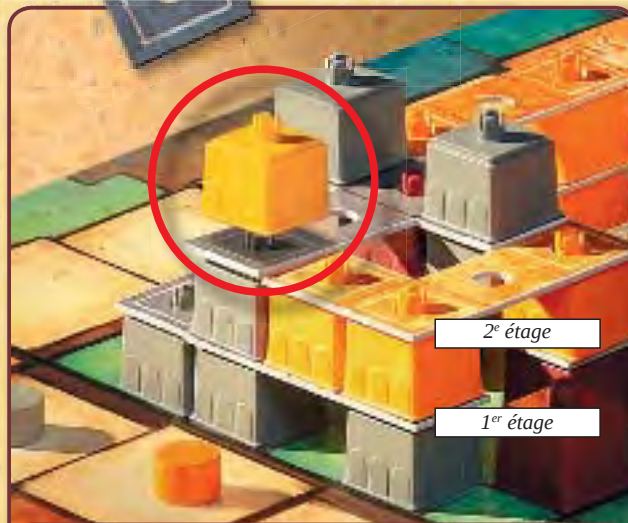
Cases d'angle

Si le pion d'un joueur termine son déplacement sur une case d'angle (marquée d'un soleil), ce joueur ne peut pas poser de bloc. Il dispose de deux options :

1. Le joueur peut choisir de laisser son pion sur la case d'angle, auquel cas il gagne 3 points de bonus. Il monte son marqueur de bonus de 3 cases. Son tour de jeu est alors terminé.

Ou

2. Le joueur paye 1 point de bonus ou plus pour continuer à avancer son pion. Il continuera alors son tour de jeu, devra poser un bloc et pourra éventuellement construire une plate-forme et toucher de l'argent.



Exemple :

Lisa pose son bloc orange sur la plate-forme grise de Félix construite au 2^e étage. En conséquence, Félix reçoit 2 points de bonus.

Échelle des bonus

Au début de la partie, chaque joueur commence avec 5 points de bonus sur l'échelle de bonus.

Un joueur dont le pion termine sur une case d'angle marque 3 points de bonus. Il monte en conséquence de 3 cases son marqueur de bonus.

Les joueurs perçoivent également des points de bonus quand un adversaire pose un bloc sur une plate-forme leur appartenant.

Quand le marqueur de bonus d'un joueur atteint ou dépasse « 9 », il gagne un billet de 9 Lires Casa Grande. Les éventuels points en plus sont perdus. Son marqueur est remis sur la case « 0 » de l'échelle des bonus.

Il n'est pas possible d'acheter des points de bonus avec des Lires Casa Grande.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a posé son dernier bloc, le tour en cours devient le dernier tour. On termine ce tour, jusqu'au joueur à droite du premier joueur, de sorte que tous les joueurs aient disposé du même nombre de tours de jeu.

Le joueur qui possède alors le plus d'argent est déclaré Maître Bâtitteur de Casa Grande. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de bonus gagne la partie.

Remarque : Pour une partie plus courte, ne distribuez en début de partie que 20 ou 18 blocs.