



2 JOUEURS

À PARTIR DE  
8 ANS

15 MINUTES

2 JEUX : BOBAIL & AU-TOUR DE CASTELOTT

DAVID ALLANIC & FLAVIEN CHAMPENOIS

ILLUSTRATION : ALEXANDRE CHANAL



# DÉBUTEZ CASTELOTT,

## LE BUT DU JEU DU BOBAIL :

Ramener la «Tour» sur une case de la ligne de départ des «Chevaliers» de sa couleur **OU** encercler la «Tour» de manière à ce qu'au début de son tour, l'adversaire ne puisse pas la déplacer.

## MISE EN PLACE :

Le plateau fait cinq cases de côté et chaque joueur place cinq pions «Chevaliers» de sa couleur sur chacune des cases de la ligne devant lui. Le «Chevalier» représentant un «Capitaine» est placé au centre de la ligne (il n'a pas de signification particulière sur ce mode de jeu). Le pion «Tour», est placé sur la case située au centre du plateau.

## LES DÉPLACEMENTS :

Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour, le joueur déplace **d'abord** la «Tour», **puis un de ses pions** «Chevaliers».

La «Tour» se déplace dans n'importe quelle direction, orthogonale ou diagonale, **d'une seule case** à la fois.

Les «Chevaliers» se déplacent dans toutes les directions, orthogonales ou diagonales, mais **ils doivent le faire sur toute la longueur de la ligne**, soit jusqu'à un bord du plateau ou jusqu'à rencontrer un autre pion («Chevalier» ou «Capitaine») ou la «Tour».



## LE DÉBUT DE PARTIE :

Le premier joueur est celui qui annonce une ville de passage de Jeanne D'arc. Le joueur qui commence la partie, **ne déplace pas** la «Tour». Il déplace **uniquement un** de ses «Chevaliers». Jouez ensuite normalement jusqu'à ce qu'un joueur satisfasse l'un des buts du jeu.





# MAINTENANT, JOUEZ AU-TOUR DE CASTELOTT :

## LE BUT DU JEU :

Faire prisonnier le « Capitaine » du camp adverse. Il y a pour cela trois possibilités :

- 1- À la fin du mouvement d'un pion (« Chevalier » ou « Capitaine »), le « Capitaine » est encadré orthogonalement (en vertical ou horizontal) par deux pions adverses.
- 2- Le « Capitaine » adverse est ramené dans **votre** camp (la ligne de départ).
- 3- **À la fin de votre tour**, si le « Capitaine » adverse ne peut pas être déplacé d'une case, celui-ci est considéré enfermé et donc capturé.

## LES DÉPLACEMENTS :

« Au-Tour de Castelott » reprend les règles de déplacement du Bobail avec les précisions suivantes :

La « Tour de Castelott » est toujours déplacée en premier. Le « Capitaine » se déplace comme un pion « Chevalier ».

**ATTENTION :** Désormais **à la fin de son tour, s'il le désire**, le joueur peut déplacer le « Capitaine » adverse **d'une case dans toutes les directions**.

## POINTS PARTICULIERS :

Lors du 1er tour, le 1er joueur **ne déplace pas** la « Tour » **ni** le « Capitaine » adverse.

Si **au début de votre tour**, votre « Capitaine » n'a qu'un **seul chemin** pour s'échapper sur les huit possibles, **c'est obligatoirement le « Capitaine » qui doit être joué**. Si cette échappatoire conduit votre « Capitaine » sur la ligne de camp adverse, **il est capturé**. Faites donc bien attention à ce déplacement imposé.

