



6 ans et +



2 - 4



15 min

**Contenu :** 4 châteaux de sables constitués de 8 pièces, 4 « base » sur lesquelles les joueurs viendront construire leur château de sable, 72 cartes « action ».

**But du jeu :** Être le 1<sup>er</sup> à finir son château de sable ou avoir le plus de décorations.

### Préparation du jeu :

Chaque joueur choisit une « base » qu'il place devant lui et prend les 8 parties du château de la couleur correspondante qu'il pose à côté.

Les 4 cartes vagues sont mises à l'écart. On constitue un 1<sup>er</sup> paquet de 10 cartes dans lequel on place 1 carte vague. Puis avec le reste des cartes on fait 3 paquets de tailles approximativement identiques. On insère une carte vague dans chacun des 3 paquets, puis on les regroupe afin qu'ils ne forment plus qu'une pile en plaçant le 1<sup>er</sup> paquet au bas de la pile. On pose cette pile au centre de la table qui constitue la pioche. On retourne, face visible, au centre de la table les premières cartes de cette pioche (3 cartes si on joue à 2 ou 3 joueurs ; 4 cartes si on joue à 4).

### Déroulement du jeu :

Lors de son tour de jeu, chaque joueur effectue 3 actions :

- Il choisit une des cartes du centre de la table
- Il effectue l'action correspondante
- Il remplace cette carte par une nouvelle carte de la pioche

### Action des différentes cartes :

#### 1 - Les cartes de construction



**Le seau :** avec cette carte, le joueur pose 1 partie de son château sur sa base, puis la carte est défaussée à côté de la pioche.



**Super Constructeur :** avec cette carte, le joueur pose 2 parties de son château sur sa base, puis la carte est défaussée à côté de la pioche.



**Super enfant :** le joueur qui prend cette carte la garde et la pose à côté de sa base. Lorsqu'il en aura récupéré 3, il pourra poser 2 parties de son château sur sa base. Les 3 cartes sont ensuite défaussées à côté de la pioche.

#### 2 - Les cartes d'attaque



**Le bébé :** avec cette carte, le joueur choisit l'adversaire qu'il souhaite attaquer : le bébé piétine le château, le joueur attaqué doit retirer 1 des parties de son château. Puis la carte est défaussée à côté de la pioche.



**Le ballon :** avec cette carte, le joueur choisit l'adversaire qu'il souhaite attaquer : le ballon abîme le château et le joueur attaqué doit retirer 1 des parties de son château. Puis la carte est défaussée à côté de la pioche.



**Le coup de vent :** avec cette carte, le joueur attaque tous ses adversaires : le vent abîme les châteaux et tous les joueurs retirent 1 partie de leur château (sauf celui qui joue la carte). Puis la carte est défaussée à côté de la pioche.

**NB1** : Si un joueur n'a pas encore commencé à construire son château, il ne lui arrive rien.



**Le voleur** : avec cette carte, le joueur peut voler la carte décoration de son choix à l'un des autres joueurs et la placer à côté de son château. Puis la carte est défaussée à côté de la pioche.

### 3 - Les cartes de défense



**Le grand frère** : avec cette carte le joueur se défend de l'attaque du ballon qui n'a aucun effet sur lui.



**Le papa** : avec cette carte le joueur se défend de l'attaque du bébé qui n'a aucun effet sur lui.

**NB2** : Les cartes défense se posent à côté des bases des joueurs. Elles doivent être visibles de tous et restent actives pendant toute la partie.

**NB3** : Les joueurs ne peuvent pas posséder plus d'une carte défense. Si un joueur en possède une et qu'il souhaite en prendre une nouvelle il doit au préalable se défausser de celle qu'il avait.

### 4 - Les cartes de décoration

Le joueur qui prend cette carte la pose à côté de son château. Attention, toutes les cartes décoration n'ont pas la même valeur !



### 5 - Les cartes vagues



Lorsqu'une carte vague est retournée, le joueur(s) qui possède le moins de décoration (on compte le nombre de décoration, pas le nombre de carte), doit retirer une partie de son/leur château. Si le joueur n'a pas encore commencé à construire son château, rien ne se passe. La carte est ensuite posée au centre de la table.

**NB4** : Il arrive que plusieurs joueurs aient le même nombre de décoration et qu'ils soient ceux qui en aient le moins. Dans ce cas tous retirent une partie de leur château.

Chaque fois qu'une carte vague est retournée, on procède de la même façon. Une fois la vague passée, on replace une autre carte au centre de la table et la partie reprend son cours.

**Attention : lorsque la 4<sup>ème</sup> arrive, la partie est finie !**

### Qui gagne ?

Le joueur qui finit le premier la construction de son château remporte la partie.

Dans le cas où la 4<sup>ème</sup> vague arrive avant qu'un joueur n'ait fini sa construction, la partie est stoppée et le joueur ayant le plus de décorations gagne ! (Attention on compte le nombre de décoration, pas le nombre de carte).

Dans le cas d'une égalité entre plusieurs joueurs, le gagnant est celui qui a le plus avancé la construction de son château.