

CHÂTEAU ROSSIGNOL

B. CATHALA & E. FRAILE & J. FRAILE



V. DUTRAIT

Introduction

Au coeur de la nuit, trois silhouettes glissent furtivement sous le ciel étoilé. Trois ninjas ne faisant qu'un avec les ombres se dirigent sans un bruit vers le château Rossignol, bastion endormi où se trouvent les objets de leur convoitise.

Leur objectif : dérober les précieuses statuettes dissimulées dans le château. Une tâche qui n'aura rien d'aisé car dans ses murs, le château abrite un gardien. Un samouraï, dont les sens affûtés ont perçu la menace qui plane sur ses trésors.

Ses armes sont prêtes. La lumière vacillante de sa lanterne tente de percer les ténèbres. Le samouraï le sait : des intrus sont là, dissimulés dans l'ombre. Méthodiquement, il s'attelle à verrouiller les accès du château les uns après les autres, pour emprisonner les voleurs dans ce labyrinthe de pierre et de bois.

Tous ses sens en éveil, il guette, espérant que l'ingénieux plancher rossignol "uguisubari" trahira leur présence. Le moindre pas sur l'une de ses lattes dissimulées déclenche un pépiement doux, mais distinct, tel celui d'un oiseau signalant l'emplacement de l'intrus.

Les ninjas, rompus à l'art de la discrétion, font preuve de maîtrise dans leurs mouvements, évitant les pièges grossiers, esquivant les rais de lumière de la lanterne du samouraï. Mais leur progression demeure périlleuse : à la moindre erreur, au moindre pas trop lourd sur le plancher grinçant, ils seront exposés !

La tension est palpable. Les ninjas arriveront-ils à voler toutes les statuettes avant de tous se faire prendre ? Le samouraï parviendra-t-il à enfermer à jamais les intrus dans le château ?

But du jeu

Château Rossignol est un jeu de duel qui combine stratégie et anticipation.

Le premier joueur contrôle trois ninjas qui tentent de s'infiltrer dans le château pour dérober des statuettes dissimulées dans des vases. Huit vases sont disséminés dans le château. Deux d'entre eux sont vides, et les six autres renferment une statuette sacrée.

Les ninjas doivent se déplacer furtivement à travers le château sans se faire repérer et en évitant les pièges du plancher rossignol qui émet des sons révélateurs à chaque faux pas.

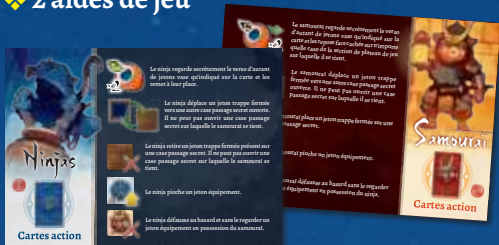
Le second joueur incarne un samouraï en charge de la sécurité du château. Le samouraï patrouille et tente de révéler la présence des ninjas pour les capturer. Il peut aussi verrouiller des trappes d'accès pour piéger les ninjas avant qu'ils ne réussissent leur mission.

- ❖ Les ninjas gagnent la partie s'ils s'emparent de cinq vases contenant une relique.
- ❖ Le samouraï gagne la partie s'il capture les trois ninjas.



Matériel

❖ 2 aides de jeu



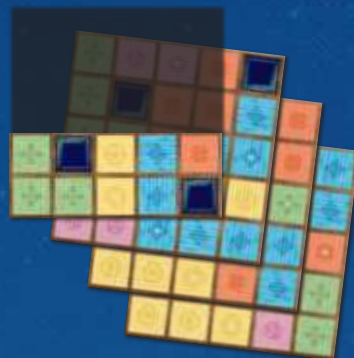
❖ 1 plateau tour de jeu



❖ 6 tuiles plancher rossignol



❖ 4 sections de plateau de jeu (double-face)



❖ 1 tuile jardin d'intérieur



❖ 8 jetons trappe fermée



❖ 5 disques traces de pattes



❖ 8 jetons vase



❖ 10 cartes action ninja



❖ 7 jetons équipement de ninja



❖ 3 figurines ninja



Reliques x6

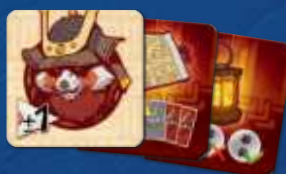


Vides x2

❖ 10 cartes action samouraï



❖ 7 jetons équipement de samouraï



❖ 1 figurine samouraï



Mise en place

1

Pour une première partie, placez au centre la tuile du jardin d'intérieur (A) puis placez les sections de plateau de jeu sur leur face A (boiseries claires), pour constituer l'étage du château Rossignol où se déroule l'action (B).

Disposez les sections autour du jardin en les orientant comme indiqué sur le schéma.

Pour les parties suivantes, choisissez toutes les faces A (boiseries claires) **ou** toutes les faces B (boiseries foncées) des sections de plateau de jeu, puis disposez-les et orientez-les de manière aléatoire.

2

Placez le plateau tour de jeu à côté de la zone de jeu. Orientez-le de façon à ce que les zones de dépôt de cartes soient face à chacun des joueurs correspondants.



3

Mélangez les 8 jetons vase et placez-les face cachée, sans les regarder, sur les emplacements identifiés par un symbole *.

Lorsque vous jouez avec les faces A, les vases doivent être placés sur les cases des bordures extérieures du château.

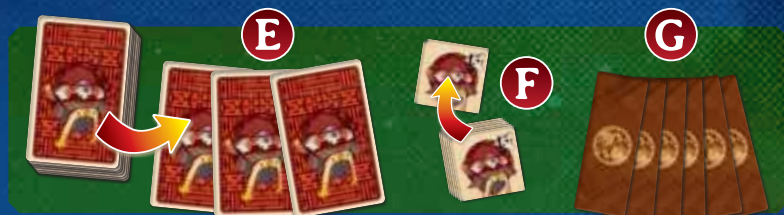


4

Le samouraï place deux jetons trappe fermée (C) sur le plateau de jeu pour bloquer l'accès à deux cases de passage secret de son choix.

Les jetons trappe fermée restants sont placés à portée de main à côté du plateau (D).





5 Le samouraï est tiré de son sommeil

- ❖ Le joueur contrôlant le samouraï mélange et place face cachée devant lui la pile de 10 cartes action samouraï. Il pioche 3 cartes pour constituer sa main de départ **E**.
- ❖ Il mélange et place face cachée devant lui la pile de 7 jetons équipement de samouraï. Il pioche 1 jeton équipement, en prend connaissance et commence la partie avec celui-ci **F**.
- ❖ Il place devant lui les 6 tuiles plancher rossignol face cachée **G**.
- ❖ Enfin, il place sa figurine sur la case de son choix, n'importe où sur le plateau, à l'exception des cases passage secret et de celles contenant un vase **H**.

6 Les ninjas se préparent à entrer

- ❖ Le joueur contrôlant les ninjas mélange et place face cachée devant lui la pioche de 10 cartes action ninja. Il pioche 3 cartes pour constituer sa main de départ **I**.
- ❖ Il mélange et place face cachée devant lui la pile de 7 jetons équipement de ninja. Il pioche 1 jeton équipement, en prend connaissance et commence la partie avec celui-ci **J**.
- ❖ Il rassemble les 5 disques traces de pattes et les place à côté du plateau de jeu **K**.
- ❖ Enfin, il rassemble les trois figurines de ninjas et les place à côté du plateau de jeu **L**.



Trois silhouettes se glissent dans la nuit... La traque peut commencer !



Tour de jeu

La partie se déroule en plusieurs tours de jeu successifs, jusqu'à ce qu'un des deux joueurs parvienne à remplir sa condition de victoire.

Chaque tour de jeu se décompose ainsi :

- 1/ Programmation secrète des deux joueurs.
- 2/ Phase de jeu du ninja.
- 3/ Phase de jeu du samouraï.
- 4/ Fin du tour et/ou de partie.

1/ Programmation

Le samouraï effectue sa programmation en premier.

Il choisit une carte action parmi les trois qu'il a en main et la place **face cachée**, sur la zone de dépose de carte qui lui est réservée sur le plateau tour de jeu ①.

Ensuite, il choisit une tuile plancher rossignol parmi celles qu'il a en main et la place **face cachée** au centre du plateau tour de jeu ②. Sur le plateau de jeu, cette couleur de plancher devient un plancher rossignol.

Hormis lors du premier tour de jeu, il y a toujours une tuile plancher rossignol posée face visible à côté du plateau tour de jeu ③. Cette tuile est celle jouée par le samouraï lors du tour de jeu **précédent**. La tuile plancher rossignol posée lors du tour précédent est mise de côté, visible par le ninja qui, par conséquent, sait quelle couleur de plancher est sans risque pour le tour en cours (voir p. 12).

Une fois la programmation du samouraï terminée, le ninja accomplit la sienne. Il choisit une carte action parmi les trois qu'il a en main et la place **face cachée**, sur la zone de dépose de carte qui lui est réservée sur le plateau tour de jeu ④.



2 / Phase de jeu du ninja

Les trois ninjas ne sont jamais présents en même temps sur le plateau de jeu. Lorsqu'un ninja se fait attraper par le samouraï, un autre ninja de son clan prend la relève et pénètre à son tour dans le château.

Révélation

Le ninja révèle sa carte action.

Il applique immédiatement l'effet de l'action indiquée à gauche sur sa carte. **Ensuite**, le ninja doit effectuer la **totalité** de son déplacement.

1- Action

Le ninja effectue toujours l'action de sa carte **avant** de se déplacer. Il **doit** effectuer cette action, sauf si c'est techniquement impossible. Reportez-vous à l'aide de jeu pour le détail des actions possibles.

2- Déplacement

Phase 1 - Une silhouette apparaît dans la nuit !

Le ninja doit déterminer quelle case est le point de départ de son déplacement. La silhouette du ninja se révèle brièvement au samouraï : sa figurine va être posée sur le plateau, si elle n'y est pas déjà.

Trois cas de figure sont possibles :

❖ Ni disque traces de pattes, ni figurine de ninja ne sont sur le plateau

Cette situation correspond au début du jeu ou après qu'un ninja a été capturé par le samouraï.

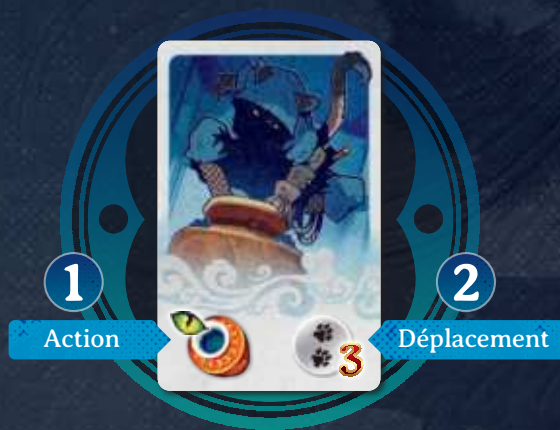
Le joueur contrôlant les ninjas place une figurine de ninja sur la case passage secret **ouverte** de son choix. Ce sera son point de départ pour commencer sa progression en toute discrétion.

❖ Des disques traces de pattes sont présents sur le plateau

S'il y a seulement des traces de pattes sur le plateau, le ninja remplace le disque de son choix par une figurine de ninja. La case où se trouve la figurine sera son point de départ pour sa progression. Suite à quoi il retire du plateau **tous** les disques traces de pattes restants.

❖ Une figurine de ninja est présente sur le plateau

Si une figurine de ninja est déjà présente sur le plateau, c'est que le ninja a été repéré par le samouraï lors du tour précédent mais que ce dernier n'a pas réussi à le capturer. Le ninja commencera sa progression à partir de cette case.



Phase 2 - Progression du ninja dans les ténèbres

Le déplacement du ninja se fait en toute furtivité. Le samouraï sait dans quelle zone il se trouve, mais ne le voit pas.

Le ninja prend dans sa main autant de disques traces de pattes que la valeur indiquée sur la carte jouée. En partant de l'emplacement de sa figurine, il va se déplacer d'autant de cases que le chiffre indiqué sur sa carte action, en déposant ces disques sur le plateau et en respectant les règles suivantes :

ATTENTION: les progressions en diagonale ne sont pas autorisées.

- ❖ Le ninja dépose ses disques traces de pattes **un par un, case par case**.
- ❖ Le ninja **doit** poser toutes ses traces de pattes.
- ❖ Hormis en cas de mouvement particulier (passage secret, saut) : le premier disque traces de pattes **doit** être placé sur une case voisine de la figurine de ninja. Les disques suivants doivent être placés sur une case voisine du disque précédent.
- ❖ Le ninja ne peut pas traverser la case où se trouve le samouraï, mais il peut sauter par dessus (voir *Sauter par dessus une case* p. 9).
- ❖ Le ninja peut se déplacer sur une case passage secret fermée mais il ne peut pas utiliser ce passage secret.
- ❖ Le joueur ne peut déposer qu'un seul disque traces de pattes par case et ne peut pas revenir sur ses pas.



Durant sa progression...

A/ Le ninja marche sur le plancher rossignol choisi par le samouraï

Si le ninja dépose un disque traces de pattes sur une case (plancher ou trappe) correspondant à la tuile choisie par le samouraï pour ce tour : le plancher sonne ! **Le ninja interrompt immédiatement son déplacement.** Le samouraï lui prouve qu'il s'est fait repérer en retournant, face visible, la tuile plancher rossignol posée au centre du plateau tour de jeu.

Le ninja a été repéré :

- ❖ Son déplacement s'arrête instantanément.
- ❖ Il sort de l'ombre et sa figurine est placée sur le plateau, à la place du disque traces de pattes qui a révélé sa présence.
- ❖ Le joueur ninja défausse tous les disques traces de pattes encore en main et retire tous ceux déjà posés.
- ❖ Le tour du ninja est terminé.

B/ Le ninja ne marche pas sur le plancher rossignol

Si le ninja ne dépose aucun disque traces de pattes sur une case correspondant à la tuile choisie par le samouraï, il demeure invisible.

Le ninja est caché :

- ❖ Le ninja retire sa figurine du plateau. Il est caché dans les ténèbres et peut être sur n'importe laquelle des cases comportant un disque traces de pattes.
- ❖ Une fois sa progression terminée, le tour du ninja est terminé.
- ❖ Lors de son prochain tour de jeu, il repartira de l'une des cases où se trouve un disque traces de pattes.

Utiliser de l'équipement



Le ninja peut utiliser **un ou plusieurs** des jetons équipement en sa possession (y compris un jeton acquis lors de ce tour) au moment indiqué sur l'aide de jeu, en fonction du jeton. Pour ce faire, il défausse le(s) jeton(s) de son choix et en applique les effets.

Les jetons utilisés ou défaussés sont retirés du jeu.

Actions possibles durant le déplacement du ninja

Voler un vase

Aussitôt que le ninja pose un disque traces de pattes **sur** un jeton vase, il le ramasse immédiatement, prend secrètement connaissance de son contenu et le place devant lui, en dehors du plateau de jeu.

Il continue ensuite sa progression jusqu'à ce que chaque disque traces de pattes ait été déposé.

Important: placez le (ou les) vase(s) volé(s) lors de ce tour à l'écart de ceux volés lors des tours précédents ! En effet, lorsqu'un ninja est capturé, il perd tous les vases acquis lors de ce tour de jeu.



Emprunter un passage secret

Si le ninja est déjà présent, ou s'il pose un disque traces de pattes sur une case passage secret **ouvert**, il peut placer son prochain disque traces de pattes sur n'importe quelle autre case passage secret **ouvert** du plateau de jeu.



Sauter par dessus une case



Au lieu de l'utiliser pour son effet de base, le ninja peut défausser un jeton équipement en sa possession, sans le révéler, pour effectuer un saut.

Le ninja peut ainsi sauter une case avant de continuer à égrener ses disques traces de pattes. Ce saut, comme tous les mouvements, ne peut pas être effectué en diagonale.

Le ninja ne peut effectuer **qu'un seul saut** par tour de jeu.



3/Phase de jeu du samouraï

Révélation

Si elle n'a pas déjà été révélée durant la progression du ninja, le samouraï commence par révéler la tuile plancher rossignol qu'il avait posée au centre du plateau tour de jeu lors de la phase de programmation.

Il la laisse face visible au centre du plateau tour de jeu.

Il révèle sa carte action.

Le samouraï effectue immédiatement son déplacement. **Ensuite**, il applique l'effet de l'action indiquée sur sa carte.

1- Déplacement

Le samouraï se déplace de zone colorée en zone colorée.

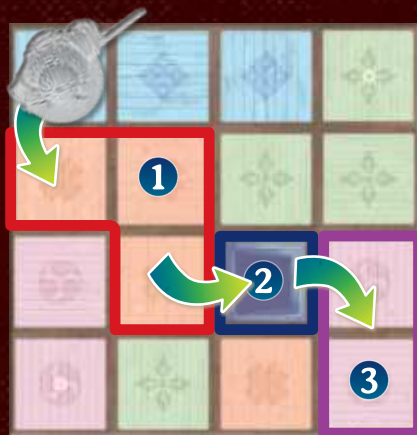
Lorsqu'il entre dans une zone colorée, le samouraï place sa figurine sur la case de son choix dans cette zone. À la différence du ninja, le samouraï ne se déplace pas case par case, mais doit néanmoins choisir une case précise sur laquelle il se tient. Il peut faire demi-tour et revenir sur une zone colorée sur laquelle il est déjà passé durant ce tour.

Une case passage secret compte comme une zone colorée à part entière.

Le chiffre sur sa carte indique le nombre de zones colorées que le samouraï **doit obligatoirement** parcourir durant ce tour.

2- Action

Le samouraï applique l'action de sa carte **après** avoir complété son déplacement. Il **doit** effectuer cette action, sauf si c'est techniquement impossible. Reportez-vous à l'aide de jeu pour le détail des actions possibles.



Utiliser de l'équipement

Le samouraï peut utiliser **un ou plusieurs** des jetons équipement en sa possession (y compris un jeton acquis lors de ce tour) **au moment** indiqué sur l'aide de jeu, en fonction du jeton. Pour ce faire, il défausse le(s) jeton(s) de son choix et en applique les effets.

Les jetons utilisés ou défaussés sont retirés du jeu.



Actions possibles durant le déplacement du samouraï

Fermer un passage secret



Aussitôt que le samouraï entre sur une case passage secret ouvert, il **doit** le fermer en plaçant dessus un jeton trappe fermée pris dans la réserve.

Puis il reprend son déplacement si celui-ci n'est pas encore complet.

Cet accès n'est plus utilisable par les ninjas.

Déplacer un vase



Si le samouraï **termine** son déplacement sur une case qui contient un jeton vase, il regarde secrètement son contenu.

Il le repose ensuite, face cachée, sur n'importe quelle case libre **sur la même section de plateau de jeu**.

Enlever un disque de pas



Si le samouraï **termine** son déplacement sur une case contenant un disque traces de pattes, il retire ce disque du plateau de jeu (réduisant ainsi le choix du point de départ pour le prochain mouvement du ninja).

Moduler le déplacement



Le samouraï peut choisir de défausser un jeton équipement en sa possession, sans le révéler, au lieu de l'utiliser pour son effet de base. Il fait alors varier son déplacement de +1 ou -1 zone de couleur.

Le samouraï ne peut moduler son déplacement **qu'une seule fois** par tour de jeu.

Capter un ninja

Le samouraï peut capturer le ninja de deux façons :

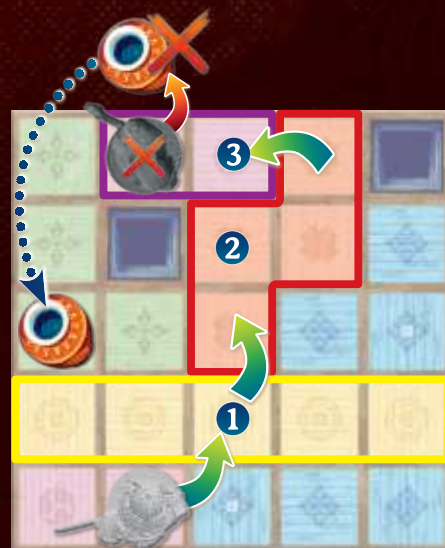
- ❖ Si le samouraï rejoint la zone colorée contenant la **figurine** du ninja : ce dernier est capturé. Si seules des traces de pattes sont visibles, le ninja ne peut pas être appréhendé de cette façon.
- ❖ Si le samouraï ferme **tous** les passages secrets, le ninja est capturé, qu'il soit repéré ou encore caché dans les ombres.

Dans les deux cas, le samouraï prend une figurine du ninja et la place devant lui. Les disques traces de pattes sont retirés du plateau.

Le samouraï confisque, sans les regarder, le ou les vases que le ninja a pu voler **lors de ce tour**. Il repose les jetons vase, face cachée, sur autant de cases libres **de la section de plateau de jeu sur laquelle il se trouve**.

Si tous les passages secrets sont fermés, le samouraï enlève un jeton trappe fermée sur chacune des quatre sections qui composent le plateau. Il ne peut cependant pas retirer le jeton de la trappe sur laquelle il se trouve.

Si cette trappe est la seule encore présente sur cette section de plateau, il doit alors retirer un jeton sur une autre section de plateau, même s'il y a déjà supprimé une trappe auparavant.



4/ Fin du tour de jeu

Lorsque la phase de jeu du samouraï est achevée, le tour de jeu se termine.

Vérifiez si l'un des deux joueurs a rempli sa condition de victoire. S'il n'y a pas de vainqueur, chaque joueur se prépare pour une nouvelle phase de programmation.

Le ninja

- ❖ La **carte action** jouée ce tour est défaussée à côté de la pioche. Les défausses sont consultables à tout moment par les deux joueurs.
- ❖ Le ninja **pioche la première carte** action de sa pile de cartes pour compléter sa main à trois cartes. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Le samouraï

- ❖ La **carte action** jouée ce tour est défaussée à côté de la pioche. Les défausses sont consultables à tout moment par les deux joueurs.
- ❖ Le samouraï **pioche la première carte** action de sa pile de cartes pour compléter sa main à trois cartes. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.
- ❖ La **tuile plancher rossignol** jouée ce tour-ci n'est pas reprise en main :
 - Elle est placée à côté du plateau de jeu, face visible, pour indiquer au ninja quelles parties du plancher ne pourront pas sonner au prochain tour.
 - La précédente tuile, qui était visible durant ce tour, est réintroduite dans le lot de tuiles à disposition du samouraï.

Un nouveau tour commence par une phase de programmation (voir page 6).

Contrôle de victoire

- ❖ Le joueur des ninjas remporte la partie s'il a en sa possession **5 vases contenant une relique**.



- ❖ Le joueur du samouraï remporte la partie s'il a **capturé les 3 ninjas**.



Auteurs

Bruno CATHALA, Eliette et Jeremy FRAILE

Illustrations : Vincent Dutrait

Graphisme et mise en page
Cyrille Daujean



Production
Ted A. Marrioti

Relecture et corrections - Peter Ryan

Chateau Rossignol © 2025 / Sand Castle Games inc.

Sand Castle Games
304 S. Jones Blvd #3342,
Las Vegas NV 89107 - USA

