



8+

ans



2-6
joueurs



20+
min.

FR



RÈGLES

Contenu : 9 blocs
(3 de chaque couleur),
43 cartes "Bloc", 12 cartes "Action".

But du jeu

Empile les blocs et sois le premier joueur à te débarrasser de toutes tes cartes, ou gagne la partie en plaçant avec succès le neuvième bloc sur la tour.

Mise en place

- Place les blocs à portée de tous et choisis l'endroit où sera construite la tour. Il n'y aura qu'une seule tour de construite à la fois.
- Mélange les cartes et distribues-en sept à chaque joueur. Place le reste des cartes sur la table pour constituer une pioche.
- Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche dans l'avenir commence.

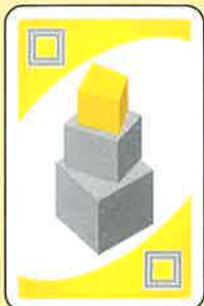
Comment jouer ?

Quand c'est à toi de jouer, joue une carte de ta main. Si tu ne peux pas, pioche jusqu'à obtenir une carte que tu peux jouer, et joue-la immédiatement. Place la carte que tu as jouée dans la défausse, face visible. Si la pioche est vide, mélange les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche. Il existe deux types de cartes : les cartes "Bloc" et les cartes "Action".

Jouer une carte Bloc

- Les cartes Bloc te permettent d'ajouter des blocs à la tour, de la couleur et de la taille indiquées.
- Choisis un bloc **qui n'est pas encore dans la pile** et qui correspond à ta carte et place-le sur la tour. S'il n'y a pas encore de tour, place simplement le bloc que tu as choisi au milieu de la zone de jeu, là où tous les joueurs peuvent l'atteindre.
 - Tu ne peux utiliser qu'une seule main pour placer le bloc, et tu ne peux poser ton bloc que sur la face du dessus du bloc supérieur de la tour. Pousser le bloc supérieur en touchant n'importe quelle autre face de celui-ci est interdit.
 - Quand tu as placé ton bloc, lâche le et dis distinctement : « un, deux, trois, petit bloc, tiens-toi droit ! » Si la tour ne s'écroule pas avant que tu aies fini de prononcer la formule, c'est au tour du joueur suivant de jouer.
 - Si la pile s'écroule pendant que tu prononces la formule, retire tous les blocs puis pioche 3 cartes et joue immédiatement une carte de ta main pour commencer une nouvelle tour.
 - Si la tour s'écroule après, retire tous les blocs mais ne pioche pas. C'est maintenant le tour du joueur suivant.

Carte Bloc



Tu peux placer le petit bloc jaune sur la tour.



Tu peux placer n'importe quel bloc noir sur la tour.



Tu peux placer un grand bloc de n'importe quelle couleur sur la tour.



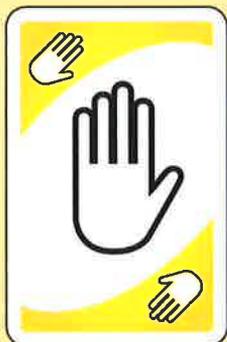
Tu peux placer n'importe quel bloc sur la tour.

Jouer une carte Action

Si tu ne veux pas ajouter de bloc à la tour, tu peux jouer des **cartes Action**. Elles sont particulièrement utiles quand la tour est devenue très instable.

Si tu as placé un bloc avec succès ou joué une carte Action, c'est maintenant le tour du joueur suivant.

Carte Action



Passer

Tu n'as pas besoin de placer de bloc sur la tour pendant ce tour. C'est directement le tour du joueur suivant.



Inversion

Tu n'as pas besoin de placer de bloc sur la tour pendant ce tour, et l'ordre dans lequel jouent les joueurs s'inverse. Si l'on tournait dans le sens des aiguilles d'une montre, on tourne maintenant dans le sens contraire, et inversement.

Gagner la partie

À la fin du tour de n'importe quel joueur, si celui-ci n'a plus de cartes en main ou a réussi à placer le neuvième bloc avec succès, il remporte la partie !

Règle avancée

Si tu le souhaites, tu peux choisir de jouer avec la règle avancée, qui rend la victoire plus difficile : quand un joueur a joué sa dernière carte, il doit encore placer avec succès le bloc libre de son choix au sommet de la tour. S'il y parvient, il est déclaré vainqueur.

Règle mise en ligne par

didacto.com
• tous les outils • matériel pédagogique