

Towers - Règle du jeu

Nombre de joueurs : 2 - 3

Age : 5 – 99 ans

Durée du jeu : 15 minutes

Contenu : blocs de construction de différentes formes, 1 dé, 3 plateaux-supports.



But du jeu

Ce jeu se joue à 2 ou 3 et son but consiste à construire des tours aussi hautes que possible en utilisant les différents blocs de construction. C'est le joueur qui bâtit la tour la plus haute qui remporte la mise.

Règle du jeu

1. Les blocs de construction sont assortis d'une "valeur" (1, 2, 3, 4, 5 ou 6) en fonction du nombre de cubes dont ils sont constitués (voir l'illustration 1). Avant que le jeu ne débute, les blocs sont déposés sur la table, éventuellement regroupés par valeur.
2. Les participants jettent le dé à tour de rôle et celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence.
3. Le joueur dont c'est le tour jette le dé. Suivant le résultat obtenu, le joueur suivant choisit un bloc dont la valeur correspond au chiffre affiché par le dé.

Par exemple, si le lanceur obtient 4, le joueur suivant choisit un bloc de valeur 4. Il sélectionne le bloc "le plus complexe possible" qu'il donne à son adversaire pour lui rendre les choses plus ardues. Ce dernier est en effet obligé d'utiliser ce bloc pour bâtir sa propre tour

4. Au premier rang déposé sur le support, aucun bloc ne peut être déposé (en tout ou en partie) en dehors de la base constructible (3x3). En revanche, au niveau des rangs supérieurs, certaines parties de blocs peuvent "faire saillie" (voir les illustrations 2 et 3).
5. Les blocs ne peuvent pas être posés à mi-cubes sur d'autres blocs pour permettre leur équilibrage (voir l'illustration 4).
6. Si un joueur ne peut disposer son bloc en respectant les règles du jeu, il le replace dans la réserve, sur la table, et passe son tour.
7. Lorsqu'ils ont été mis en place, les blocs ne peuvent plus être déplacés lors des tours suivants.
8. Une fois que le joueur a posé son bloc, c'est au tour du suivant de jouer.
9. Lorsqu'il n'y a plus de blocs correspondants à la valeur sortie par le dé, le joueur suivant pioche un bloc dont la valeur est inférieure de 1. S'il n'y en a plus non plus, il passe encore à la valeur inférieure, etc.

Exemple 1 : le dé affiche '5' mais il n'y a plus de blocs de valeur 5. L'adversaire choisit alors un bloc de valeur 4.

Exemple 2 : le dé affiche '4' mais il n'y a plus de blocs de valeur 3 ou 2. Dans ce cas, le joueur choisit un bloc de valeur 1. S'il n'y a plus de blocs de valeur 1 non plus, le joueur perd son tour et c'est au participant suivant de jouer.

10. Si une tour s'effondre, les blocs de construction sont reversés dans la réserve disponible. Le joueur peut toutefois poursuivre l'édification de sa construction sur la partie de la tour qui est restée debout.

Variante

On peut également jouer à ce jeu suivant une variante : le participant qui parvient à créer un 'anneau' complet de blocs adjacents au niveau le plus élevé (comparé aux autres joueurs) remporte la partie (voir l'illustration 5).

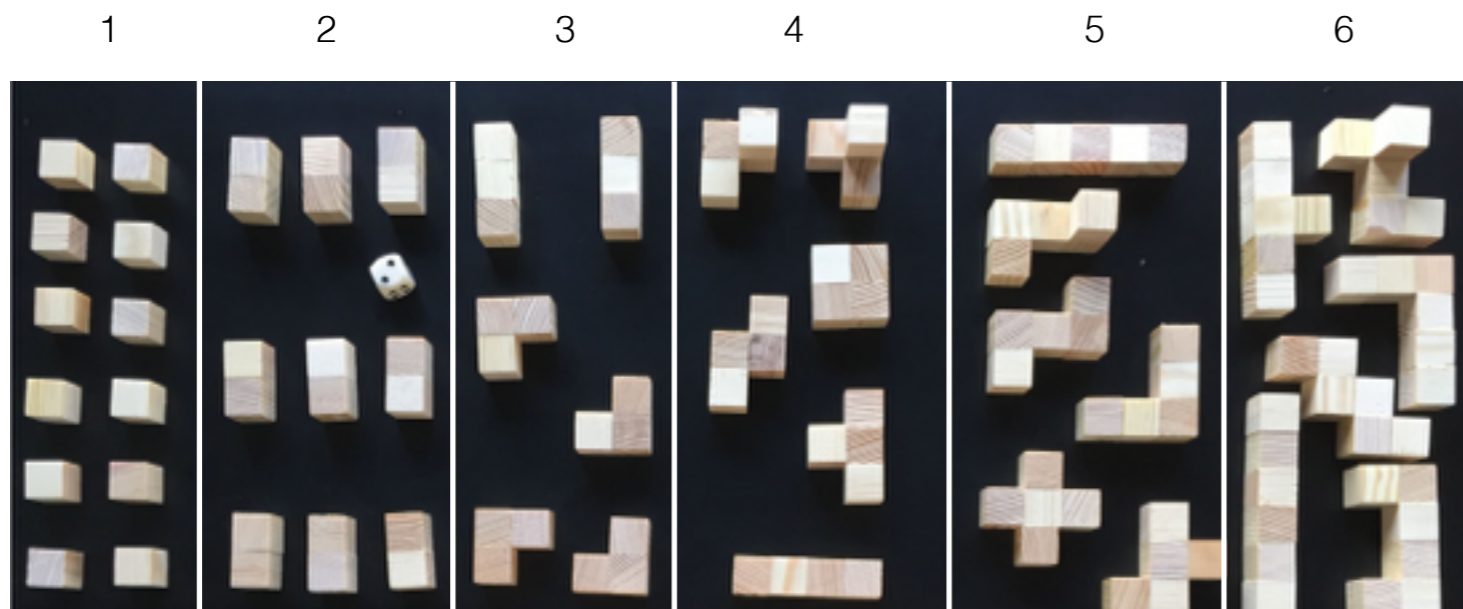


Illustration 1. Les blocs de construction regroupés par valeur

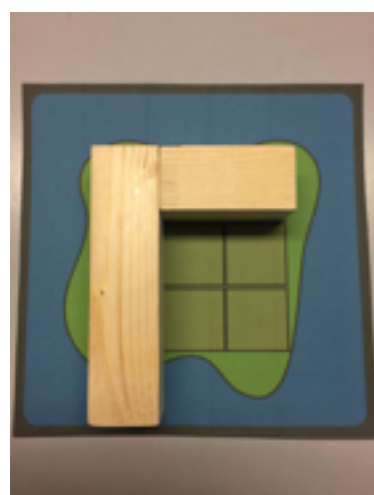


Illustration 2. Bloc déposé irrégulièrement: en dehors de la base constructible (3x3).



Illustration 3. Correct: au niveau des rangs supérieurs, certaines parties de blocs peuvent "faire saillie"



Illustration 4. Pas correct: posés à mi-cubes sur d'autres blocs.

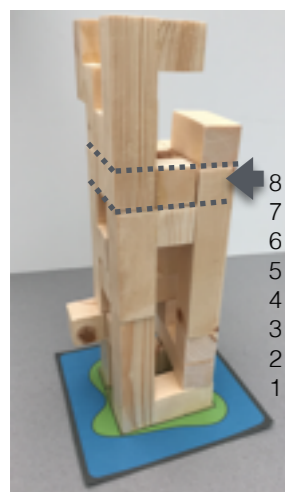


Illustration 5. Variante: le participant qui parvient à créer un 'anneau' complet de blocs adjacents au niveau le plus élevé (comparé aux autres joueurs) remporte la partie. Exemple au-dessus: le joueur a créé un anneau au niveau 8.