

Tower Challenge

Nombre de joueurs - Age indicatif - Durée d'une partie

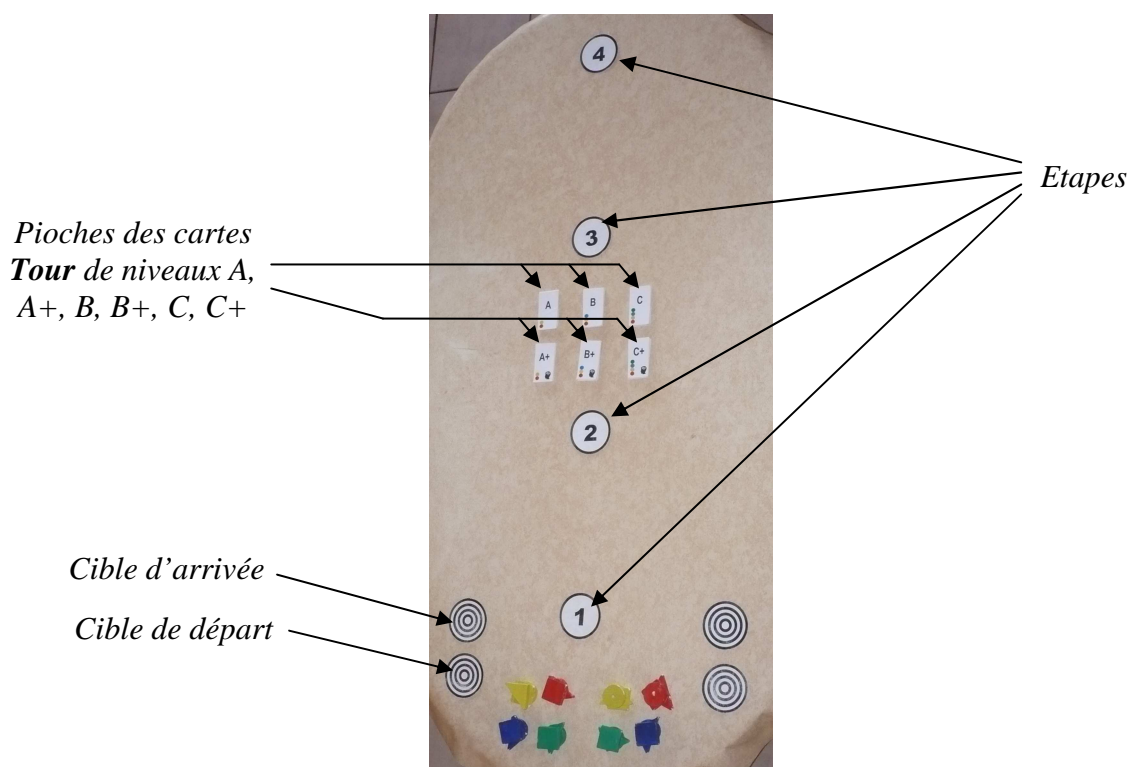
2 joueurs âgés de 7 ans ou plus pour des parties de 15 mn.

Eléments du jeu

- 24 pièces colorées : 2 séries de 3 formes (rond, carré, triangle) de 4 couleurs différentes (rouge, jaune, bleu, vert)
- 30 cartes **Tour**
- 4 cartes **Cible**
- 4 cartes **Etape** numérotées de 1 à 4

Mise en place

- Sur une grande table, répartir les cartes **Etape** par ordre croissant (le 1 d'un côté de la table ; le 4 de l'autre côté).
- Les 2 joueurs se placent face à face, chacun le long d'un grand côté de la table, près de la carte **Etape** 1.
- Chaque joueur positionne 2 cibles devant lui, la cible d'arrivée étant alignée avec la carte **Etape** 1 et la cible de départ étant positionnée avant la carte **Etape** 1.
- Les 2 joueurs se répartissent équitablement les pièces colorées.
- On constitue 6 pioches respectivement avec les cartes **Tour** de niveau A, A+, B, B+, C et C+ (face cachée).



Mise en place

But du jeu - Déroulement de la partie

La partie se déroule en 4 manches gagnantes.

Pour emporter une manche, il faut être le premier à reconstituer la tour demandée.

Description des cartes Tour

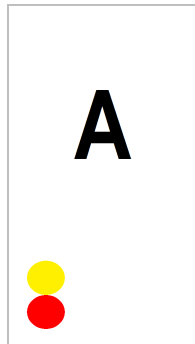
Il existe 6 niveaux de difficulté pour les tours : A, A+, B, B+, C et C+. Ce niveau est indiqué au dos des cartes.

Les niveaux A et A+ nécessitent peu de dextérité car on ne manipule que 2 couleurs (soit 6 pièces au plus) ;

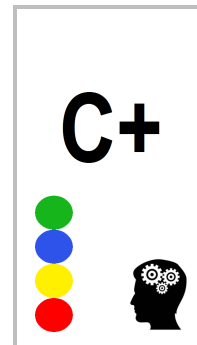
Les niveaux B et B+ nécessitent un peu plus de dextérité : on manipule 3 couleurs, soit 9 pièces au plus.

Les niveaux C et C+ font manipuler les 4 couleurs, et donc jusqu'à 12 pièces.

Exemples



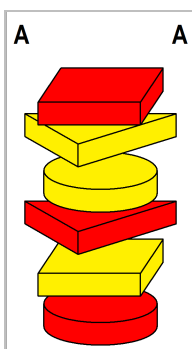
Niveau A : on utilise seulement 2 couleurs ; au départ, les pièces sont empilées selon l'ordre représenté au dos de la carte (d'abord les rouges, puis les jaunes).



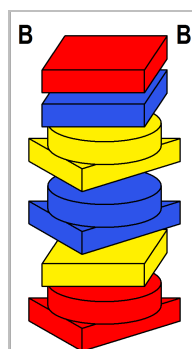
Niveau C+ : on utilise les 4 couleurs ; au départ, les pièces sont empilées selon l'ordre représenté au dos de la carte (d'abord les rouges, puis les jaunes, les bleues et enfin les vertes) ; le + et la tête avec les engrenages indiquent que cette carte nécessite en plus de la réflexion pour déterminer quelle pièce empiler.

Les tours décrites aux niveaux A, B et C sont simples à comprendre : les pièces à empiler sont clairement indiquées.

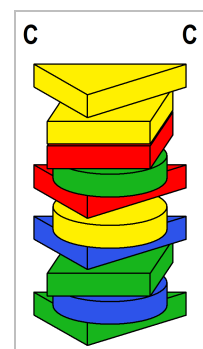
Exemples



Niveau A : un rond rouge, puis un carré jaune, un triangle rouge, un rond jaune, un triangle jaune et enfin un carré rouge



Niveau B : un triangle rouge, puis un rond rouge, un carré jaune, un triangle bleu, un rond bleu, un triangle jaune, un rond jaune, un carré bleu et enfin un carré rouge



Niveau C : un triangle vert, un rond bleu, un carré vert, un triangle bleu, un rond jaune, un triangle rouge, un rond vert, un carré rouge, un carré jaune et enfin un triangle jaune

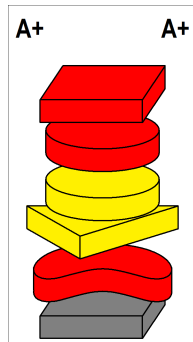
Les tours décrites aux niveaux A+, B+ et C+ sont plus complexes à décrypter car certaines pièces ne sont pas clairement représentées.

Certaines pièces apparaissent en gris sur la carte : cela signifie que n'importe quelle couleur peut être utilisée (mais la forme doit être respectée), à condition bien sûr de ne pas en avoir besoin ailleurs dans la tour.

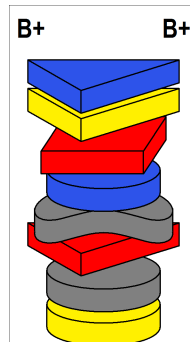
D'autres pièces avec une forme de banane sont représentées sur les cartes : cela signifie que n'importe quelle forme peut être utilisée (mais la couleur doit être respectée), à condition bien sûr de ne pas en avoir besoin ailleurs dans la tour.

Lorsqu'une banane grise est représentée, on peut utiliser n'importe quelle pièce (de n'importe quelle couleur et n'importe quelle forme), à condition bien sûr de ne pas en avoir besoin ailleurs dans la tour.

Exemples

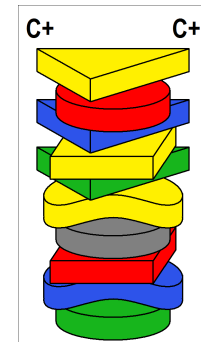


Niveau A : comme il n'y a que 2 pièces jaunes, on en déduit que le carré gris est en fait un carré jaune ; comme il y a un carré rouge et un rond rouge, on en déduit que la banane rouge est en fait un triangle rouge.



Niveau B : comme il y a un rond jaune et un rond bleu, on en déduit que le rond gris est en fait un rond rouge ; en conséquence, la banane grise peut être soit un carré jaune, soit un carré bleu.

A noter : il n'y a que 11 pièces dans cette tour, ce qui laisse le choix pour la banane grise.

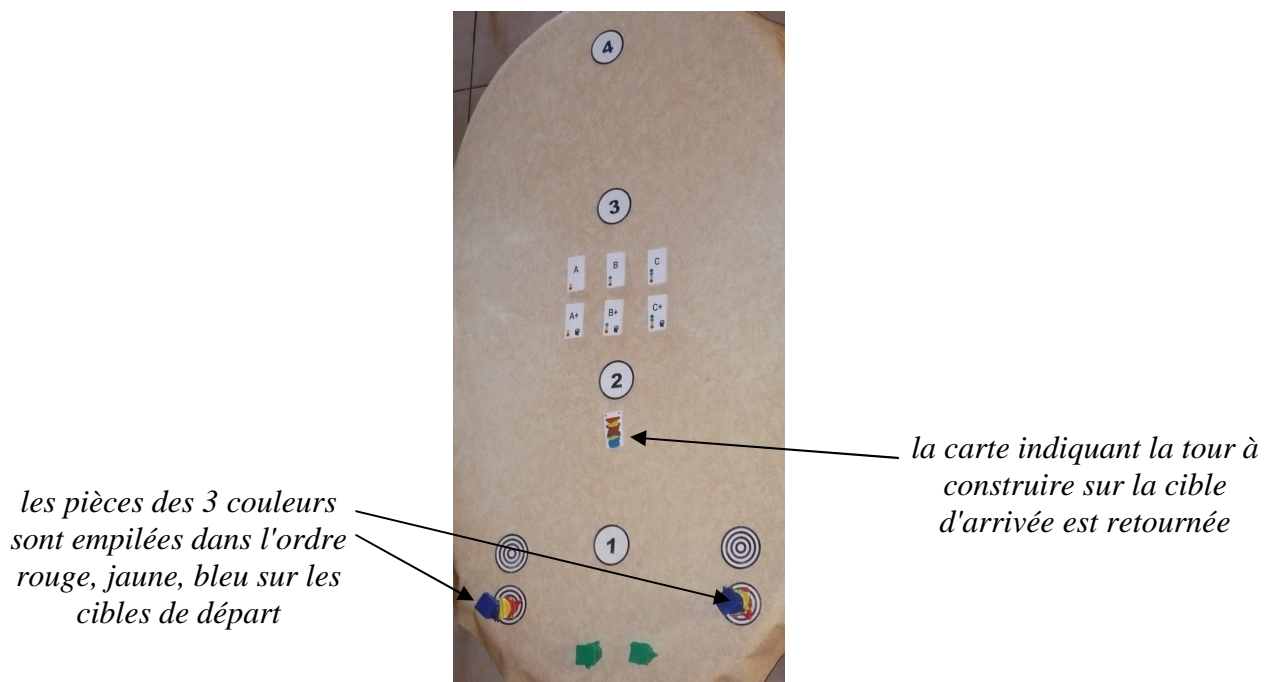


Niveau C : la banane bleue pourrait être soit un rond, soit un carré, mais la banane jaune est forcément un rond (puisque'il y a également un triangle jaune et un carré jaune) ; donc le rond gris est forcément un rond bleu puisque'il y a également un rond rouge et un rond vert. La banane bleue ne peut donc pas être un rond : c'est un carré !

Déroulement d'une manche

Mise en place de la manche

- Le joueur qui a perdu la manche précédente choisit le niveau de difficulté de la carte **Tour** et l'annonce à son adversaire.
Pour la toute première manche, c'est le joueur le plus jeune qui choisit.
- Les 2 joueurs construisent sur la cible de départ une tour avec les pièces colorées correspondant au niveau de difficulté choisi : les 3 pièces rouges, puis les 3 pièces jaunes par dessus pour les niveaux A et A+, les 3 pièces bleues par dessus pour les niveaux B et B+ et enfin les 3 pièces vertes encore au-dessus pour les niveaux C et C+. Le dos des cartes rappelle quelles couleurs sont utilisées.
L'ordre d'empilement des formes n'a pas d'importance.
- Le joueur qui a choisi le niveau de difficulté prend une carte dans la pioche correspondante et la retourne, de telle sorte qu'elle soit visible des 2 joueurs.



Début de la 1ère manche pour une carte **Tour** de niveau B+

Réalisation des tours sur les cibles d'arrivée

Dès que la carte **Tour** est retournée, les 2 joueurs doivent reconstituer sur leur **Cible** d'arrivée, la tour décrite sur la carte **Tour** en respectant les règles suivantes :

- Ils ne peuvent utiliser qu'une seule main
- Ils ne peuvent poser les pièces colorées que sur l'une des 2 tours posées sur leurs 2 cibles (on ne peut construire qu'une seule tour par cible).
- Si une ou plusieurs pièces tombent en dehors d'une des 2 tours construites sur les cibles, il faut effectuer les actions suivantes pour pouvoir les récupérer :
 - Si les pièces tombent lors d'un déplacement, il faut terminer le mouvement en cours (c'est-à-dire poser les pièces qui restent en main sur l'une des 2 tours),
 - Reprendre toutes les pièces tombées et les poser sur la tour de la cible de départ en respectant l'ordre indiqué sur le dos des cartes **Tour**

Exemple :

- Les pièces suivantes sont tombées : carré jaune, triangle bleu, rond rouge et carré bleu.
 - Le joueur doit ajouter sur la tour de sa cible de départ, les pièces dans l'ordre suivant : rond rouge, puis carré jaune, puis carré et triangle bleus (ou triangle et carré bleus).
 - Le joueur peut alors poursuivre le jeu.
- NB : même si l'on n'a pas besoin des pièces tombées, on doit impérativement les récupérer.

Dès qu'un joueur a réussi à reconstituer la tour demandée sur la **Cible** d'arrivée et a remis toutes les pièces inutilisées en pile sur la **Cible** de départ, il doit poser la main sur la carte **Etape** 1. Alors on arrête la manche et on vérifie que la tour sur la **Cible** d'arrivée est correcte :

- Si la tour est incorrecte, le joueur fautif perd la manche.
- Si la tour est correcte, le joueur emporte la manche.
 - Si sa carte **Cible** d'arrivée était en face de la carte **Etape** 4, il emporte la partie.
 - Sinon, il déplace sa carte **Cible** d'arrivée en face de la carte **Etape** suivante.

Variante

Dans la règle proposée, les 2 joueurs jouent avec la même carte, mais il est tout-à-fait possible de proposer une carte distincte à chacun des joueurs afin de rééquilibrer les chances. Par exemple, si un adulte joue contre un jeune enfant, on peut proposer des cartes de niveau B à l'adulte et de niveau A à l'enfant ou bien de niveau B+ à l'adulte et de niveau B à l'enfant.