



Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. Informations à conserver.

Notez notre adresse pour référence ultérieure :

Goliath France - ZA Route de Breuilpont - 27730 Bueil - France

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Présence de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. Danger d'étouffement.

Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration.

Visitez notre site :
www.jeux-goliath.com



70 507

www.jeux-goliath.com

DESCRIPTION DES CARTES



Carte de base A

Jouez les trois bâchettes demandées, les unes sur les autres, sur la case de la couleur indiquée.



Carte de base B

Jouez les deux bâchettes demandées, l'une sur l'autre, sur la case de la couleur indiquée.



Carte de base C

Jouez chaque bâchette demandée sur la case de la bonne couleur comme indiqué.



Déplacer sur

Exemple : Déplacez l'intégralité de la tour de la case rouge **sur la tour** de la case bleu. Si la case bleu est vide, déplacez simplement la tour.



Déplacer sous

Exemple : Déplacez l'intégralité de la tour de la case rouge **sous la tour** de la case bleu. Si la case bleu est vide, déplacez simplement la tour.



Carte x2

Jouez cette carte deux fois de suite.



Changement de sens

Le jeu change de sens. Vous n'avez pas besoin de jouer !



Big Tower

Jouez 3 bâchettes (une de chaque taille) sur la plus haute tour du jeu.



Passe

Trop de chance ! Passez votre tour.



Victime

Soyez cruel ! Passez votre tour et choisissez le prochain joueur.

CONTENU

- 60 bâchettes (20 petites, 20 moyennes, 20 grandes) ;
- 104 cartes mission ;
- 17 jetons Panic Tower ;
- Un plateau de jeu recto/verso ;
- La règle du jeu.



BUT DU JEU

Tenter de suivre les indications données par les cartes sans faire tomber les tours.

Le premier joueur qui récolte 3 jetons Panic Tower perd la partie.

MISE EN PLACE

Choisissez le côté du plateau avec lequel vous souhaitez jouer (Face Toche ou Pas Face Toche).

Placez le plateau au centre de la table.

Posez, aléatoirement, une bâchette sur chacun des 9 emplacements visibles (soit : 3 petites, 3 moyennes, 3 grandes).

Mélangez les cartes et formez une pile face cachée. Faites un tas avec les jetons. Placez le tout à côté du plateau.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus équilibré commence la partie.

Il pioche une carte puis effectue l'action demandée (voir description des cartes).

C'est alors le tour de son voisin de droite.

Il retourne une carte, effectue l'action demandée, et ainsi de suite.

Si la carte indique un coup impossible à jouer (ex : déplacer la pile de la case jaune sur la pile de la case rouge alors qu'il n'y a pas de bâchettes sur la case jaune), le joueur passe alors son tour.

Il est permis :

- de se déplacer autour de la table pour pouvoir jouer plus facilement.
- d'utiliser les deux mains.
- de poser une tour avant d'en déplacer une autre.
- de jouer debout.

Il est interdit :

- de réarranger les bâchettes d'une tour avant de jouer.
- de faire glisser une tour. Il faut toujours la soulever dans son intégralité et la jouer comme indiqué sur la carte.

Chute d'une tour :

Quand un joueur fait tomber une tour, il prend un jeton de pénalité.

On retire alors **seulement** les bâchettes tombées et la partie continue en l'état.

C'est ce même joueur qui commence le nouveau tour.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur obtient un troisième jeton, la partie est finie. Ce joueur a perdu.

PRECISIONS

Les bâchettes doivent être jouées une à une.

Les bâchettes doivent être jouées en position verticale.

S'il ne reste plus de bâchette de la taille indiquée par la carte, le joueur n'a pas besoin de jouer cette bâchette. Cependant, les autres coups possibles doivent être effectués.

Si le stock de bâchettes est épuisé, les joueurs doivent, à tour de rôle, prendre une bâchette sur la tour de leur choix et la jouer sur la tour la plus haute jusqu'à ce que celle-ci s'écroule.

Les symboles géométriques présents sur les cartes et le plateau sont une aide au jeu à destination des daltoniens :

