

GOTOWN

Auteurs : Morten & Alexander Bonavent
Illustrations : Michèle Reymond

6-99 2-4 20' 54

FR

1

MATÉRIEL DE JEU

32 Cartes étage numérotées de 1 à 8 (4 cartes de chaque).
4 Cartes point d'interrogation (jokers).
18 Cartes spéciales (4 chiens de garde, 2 os, 3 marteaux, 1 boule de démolition, 3 milk-shakes, 1 camionnette à donuts, 3 voleurs, 1 super-voleur).

BUT DU JEU

Chaque joueur construit sa tour. Un étage est représenté par 2 cartes étage placées côte à côte. Le premier joueur à avoir construit une tour de 5 étages gagne la partie.

MISE EN PLACE

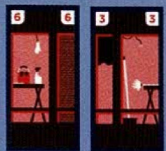
1. Distribuer 5 cartes à chacun.
2. Le reste des cartes fait office de pioche, placée au centre de la table.
3. La défausse sera placée à côté de la pioche.
4. Décider qui sera le joueur à commencer la partie.

4

ACTIONS POSSIBLES

1. Construire des étages

Pour construire un étage, jouer 2 cartes dont la somme est égale à 9, placées côte à côte devant le joueur (ex: un 3 et un 6). Si le joueur a déjà un étage, construire le nouvel étage au-dessus de l'étage précédent.



Exemple :
6 + 3 = 9 = un étage.

NOTE : les cartes sont colorées pour aider les plus jeunes joueurs à trouver les paires correspondantes.

2. Voler un étage en jouant 1 carte étage

Un joueur peut aussi construire un étage en jouant une seule carte étage et en volant une carte du dernier étage du gratte-ciel d'un adversaire. La carte jouée et la carte volée doivent être égales à 9. La carte restante de l'étage de l'adversaire est annulée et maintenant défaussée. *C'est une action importante, car elle fait d'une pierre deux coups.*

IMPORTANT : les cartes peuvent seulement être volées au dernier étage et seulement si l'étage n'est pas gardé

2

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les joueurs jouent leurs cartes à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Tour d'un joueur

1.1 Piocher une carte

Le joueur commence par piocher une carte. Si le joueur a déjà 8 cartes, ce qui peut arriver en cours de partie, il ne pioche pas de carte.

1.2 Jouer des cartes

Le joueur peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite pour accomplir différentes actions.

3

GAGNER LE JEU

Dès lors qu'un joueur a construit les 5 étages de sa tour, il remporte le jeu !

Le joueur peut aussi choisir de ne jouer aucune carte.

3. Fin du tour

Quand le joueur a terminé son tour :

- si le joueur a moins de 3 cartes entre les mains, il pioche jusqu'à avoir 3 cartes en main. Cette action conclut le tour du joueur.

- si le joueur a 3 cartes ou plus entre les mains, il annonce simplement que son tour est terminé.

Si la pioche est épuisée, mélanger la défausse et l'utiliser en tant que nouvelle pioche.

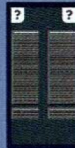
Option pour écourter le jeu :

le premier joueur qui a construit 4 étages a gagné.

par un chien (voir « garder un étage »). Quand une carte est volée, elle doit être immédiatement jouée et ne peut pas être conservée pour plus tard.

3. Cartes « ? » (cartes Joker)

Les cartes Joker peuvent être combinées avec n'importe quelle carte étage (mais pas avec une autre carte Joker) pour construire un nouvel étage.



Une carte Joker ne peut pas être utilisée pour voler une carte au dernier étage d'un adversaire. Néanmoins, un joueur peut voler un Joker du dernier étage d'un adversaire. Le Joker volé garde sa valeur.

Exemple : un adversaire a un dernier étage contenant un Joker, placé à côté d'un 3. Le Joker vaut donc 6. Le Joker peut donc être volé en le combinant à un 3.

4. Garder un étage : le chiens et l'os

Un étage peut être gardé en plaçant une carte chien de garde à côté (nous recommandons le dernier étage). Cet étage est maintenant gardé et les cartes ne peuvent pas être volées ou détruites (voir



« Détruire un étage »).

Le chien de garde peut être appâté grâce à une carte os. Les deux cartes sont ensuite défaussées.

5. Détruire un étage : le marteau et la boule de démolition

Le dernier étage d'un adversaire peut être détruit en jouant une carte marteau piqueur ou une carte boule de démolition. Dans les deux cas, seul le dernier étage peut être détruit. La carte jouée et les deux cartes de l'étage sont défaussées.



La seule différence entre les deux cartes est que le marteau NE PEUT PAS être utilisé pour détruire un étage protégé par un chien, tandis que la boule de démolition peut détruire un étage gardé (la carte chien de garde est aussi défaussée).

6. Voler des cartes : le voleur et le super-voleur

Lorsque la carte voleur est jouée, le joueur peut voler une carte de la main d'un adversaire de son choix (sans la regarder). Cette carte est ajoutée aux cartes de sa main. Après cette



5

CONSEILS STRATÉGIQUES :

Essayer de combiner des actions dans le meilleur ordre possible.

Quelques exemples :

1. Utiliser un os pour éliminer le chien de garde. Ensuite utiliser un marteau pour détruire le dernier étage en révélant l'étage inférieur. Voler une carte de ce même étage inférieur (qui est maintenant le dernier étage) pour construire un nouvel étage sur votre propre gratte-ciel.

2. Utiliser le voleur au début d'un tour, pour avoir plus d'options pour jouer la carte volée.

action, la carte voleur est défaussée.

La carte super-voleur est utilisée de manière identique, mais permet de dérober une carte à CHAQUE adversaire.



Les cartes volées peuvent être jouées immédiatement ou conservées pour plus tard.

7. Passer un tour : le milkshake et la camionnette à donuts

Un joueur peut forcer un adversaire à passer son tour avec les cartes milkshake et camionnette à donuts.



Pour jouer la carte milkshake il faut la placer devant un adversaire. Lors du prochain tour de cet adversaire, sa seule option est de défausser la carte milkshake (il ne pioche pas une carte au début de son tour).



Lorsque la carte camionnette à donuts est jouée, TOUS les adversaires doivent passer leur tour. Le joueur qui l'a jouée termine son tour normalement (il pioche des cartes pour avoir 3 cartes en main si nécessaire). La carte camionnette à donuts est ensuite défaussée et le MÊME joueur joue un nouveau tour.