

CRAZY TOWER



Du bout de vos doigts tremblant au rythme effréné de votre cœur, vous vous préparez à ajouter un énième Bloc à la Tour vacillante. Va-t-elle tenir le coup ou s'écrouler? Une goutte de sueur ruisselle sur votre front lorsque vous relâchez le bloc. C'est le moment de vérité. La Tour se balance une seconde, puis se stabilise. Elle reste debout... pour le moment.

Dans Crazy Tower, l'objectif est simple: construire une structure stable! Enfin, ce serait beaucoup plus simple pour les Architectes s'il n'y avait pas ce Saboteur qui ne souhaite qu'une chose: que la Tour s'écroule durant votre tour (et pas le sien). Au final, que la structure tienne ou non, vous constaterez que ce sera fou!

LE BUT DU JEU

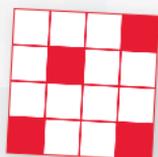
Être le premier joueur à réussir à placer tous ces Blocs, sans faire tomber la Tour.

MATÉRIEL

28 Blocs de bois
(7 de chaque couleur)



21 Cartes étage



1 livret de règles



MISE EN PLACE

- Choisissez une Carte étage n'ayant pas de case ,  et , puis placez-la au centre de la table.
- Mélangez les autres Cartes étage, puis formez une pile face cachée.



EXPLICATION DES CARTES ÉTAGE

- Case : Les Blocs **doivent** être posés sur une ou des cases blanches.
- Case : Il n'est **pas permis** de placer un Bloc sur cette case.
- Case : Lorsqu'un joueur recouvre cette case, il **peut**, sans obligation, retirer un Bloc d'un étage inférieur et le redonner à la personne jouant avec cette couleur.
- Case : Lorsqu'un joueur recouvre cette case, il **doit** rejouer immédiatement.
- Case : Lorsqu'un joueur recouvre cette case, il **doit** échanger un de ses Blocs contre un Bloc au choix d'un autre joueur.



MODE COMPÉTITIF (DE 2 À 4 JOUEURS)

DÉROULEMENT DU JEU

1. Chaque joueur prend les 7 Blocs d'une même couleur (sauf à 2 joueurs où chacun prend les Blocs de 2 différentes couleurs).
2. Déterminez quel joueur commence la partie. Puis, une fois qu'il a joué son tour, passez au joueur suivant en sens horaire.
3. À votre tour, effectuez l'une des deux actions suivantes:
 - A- Posez un de vos Blocs sur la Carte étage située sur le dessus de la Tour.
 - B- Retournez la première Carte de la pile et posez-la en haut de la Tour. Ensuite, posez un de vos Blocs sur cette nouvelle Carte étage.

IMPORTANT

- Les Blocs doivent être posés à plat.
- Les Blocs peuvent dépasser des Cartes étage.
- Les Cartes étage peuvent être décalées de la Tour.
- Une seule main doit être utilisée pour poser un Bloc ou une Carte étage.
- Il ne peut pas y avoir 2 Blocs de la même couleur sur une même Carte étage.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin :

- lorsqu'un joueur parvient à poser tous ses Blocs au sommet de la Tour.
- si la Tour s'effondre.

EFFONDREMENT

La Tour est considérée effondrée **si au moins un Bloc et une Carte étage tombent**. S'il n'y a qu'un Bloc (ou qu'une Carte étage) qui tombe, le joueur dont c'est le tour doit le replacer avant de continuer et jouer son tour normalement.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur qui place tous ses Blocs sur la Tour gagne la partie.

Si la **Tour s'effondre** :

- le joueur ayant fait effondrer la Tour est exclu du décompte des points.
- chaque joueur calcule la somme des valeurs de Blocs qui lui restent (ceux qu'il n'a pas posés sur la Tour). Le joueur ayant le plus bas pointage l'emporte.
- **bris d'égalité** : Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, le joueur ayant le moins de Blocs gagne la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

VALEURS DES BLOCS

 1 point

 3 points

 4 points



 5 points

MODE SABOTEUR (DE 3 À 4 JOUEURS)

DÉROULEMENT DU JEU

1. Chaque joueur prend les 7 Blocs d'une même couleur.
2. Avant de commencer la partie, déterminez quel joueur sera le Saboteur. Il joue contre les autres joueurs, les Architectes, qui jouent dans la même équipe. Le joueur à gauche du Saboteur est le premier à jouer.
3. Cette étape est identique au Mode Compétitif.

FIN DE LA PARTIE

L'équipe (l'une des personnes de l'équipe) ou le Saboteur qui parvient à poser tous ses Blocs est déclaré grand vainqueur ! Si la Tour s'écroule, l'équipe ou le Saboteur qui a causé l'effondrement perd la partie (voir effondrement).



MODE SOLO

Choisissez un défi à la fin du livret de règles. Jouez avec 2, 3 ou 4 couleurs en fonction du défi que vous choisissez.

NOTE : Certains défis solos peuvent être réalisés à plusieurs joueurs en mode compétitif ou saboteur.

Évidemment, le joueur gagne s'il réussit son défi sans faire effondrer la Tour.



REMERCIEMENTS

Jeux Synapses Games remercie les auteurs qui ont démontré beaucoup de passion pour leur projet. Merci à tous ceux qui ont testé les différents modes de jeux ainsi qu'aux gens qui ont contribué dans l'ombre à la réalisation de ce projet.

CRÉDITS

AUTEURS : Alexis Harvey, Félix Leblanc,
Mathieu Auger, Manuel Bergeron

DÉVELOPPEURS : Carl Brière
Sean Jacquemain

ILLUSTRATEUR : Chris Setra

**DIRECTEURS
ARTISTIQUES :** Carl Brière
Josée Guillemette

GRAPHISTES : Karla Ron
Marie-Pier Blais

ÉDITEUR : Jeux Synapses Games Inc.



© 2020 Jeux Synapses Games Inc.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation écrite de:
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude,
Pointe-des-Cascades, QC J0P 1M0
Canada

  @jeuxsynapsesgames
www.jeuxsynapsesgames.com



MODE SOLO

DÉFIS		2 COULEURS	3 COULEURS	4 COULEURS
1	Complétez la Tour.			
2	Complétez la Tour en ayant qu'un seul Bloc par étage.			X
3	Complétez la Tour avec exactement 3 Blocs par étage.	X		
4	Complétez la Tour en ayant un seul Bloc sur le premier étage.			
5	Jouez sans placer un Bloc de la même forme sur un même étage.			
6	Complétez la Tour avec au moins 14 Cartes étage.			
7	Complétez la Tour en 3 minutes.			
8	Complétez la Tour en 2 minutes.			
9	Complétez la Tour en 1 minute.			
10	Jouez avec votre main non dominante.			
11	Jouez debout en déposant vos Blocs et les Cartes étage tout en étant sur la pointe des pieds.			
12	Jouez les bras tendus, donc sans plier les coudes, pour mettre un Bloc ou une Carte étage.			
13	Placez les Blocs en position debout plutôt qu'à plat.			
14	Fermez un œil et placez une main dans le dos pour jouer.			
15	Jouez debout en posant vos Blocs et les Cartes étage en ayant une jambe dans les airs.			
16	Placez vos Blocs et vos Cartes étage sans utiliser vos pouces.			
17	Faites 3 tours sur vous-même après que vous ayez posé une Carte étage, donc avant de placer un Bloc.			
18	Jouez le menton sur la table.			
19	Jouez les poignets liés en utilisant 1 seule main pendant toute la partie.			
20	Lâchez les Cartes étage sur la Tour au lieu de les déposer.			