

ATTAQUE

DE LA TOUR

UN JEU AMUSANT EN TROIS DIMENSIONS

Un jeu de société pour 2, 3 ou 4 joueurs.

Contenu:

Une tour avec son socle, 4 échelles, 4 chevaliers, 1 guetteur et un dé.

But du jeu:

Amener son chevalier le plus vite possible sur la galerie de la tour. (A 2 joueurs: Amener ses 2 chevaliers le plus vite possible sur la galerie).

Préparation:

Enfoncer la tour sur son socle. Placer la galerie de la tour et les leviers de telle sorte que ceux-ci soient en face des coins du socle (voir dessin). Chaque joueur reçoit une échelle et choisit un chevalier. (A 2 joueurs: Chaque joueur reçoit 2 échelles et 2 chevaliers). Placer le guetteur sur une case blanche de la galerie de la tour. Le joueur le plus jeune commence, suivi par le joueur assis à sa gauche etc... (A 2 joueurs: Chaque joueur joue 2 tours de suite avec ses 2 chevaliers).

Début de la partie:

Les joueurs jettent le dé à tour de rôle: Il faut obtenir le 2, le 4 ou le 6 pour pouvoir dresser son échelle contre la tour, en l'appuyant contre le levier de sa couleur.

Déroulement de la partie:

Quand un joueur a placé son échelle et que son tour de jouer revient, il suit les règles suivantes:

1. Il fait progresser son chevalier d'un barreau.
2. Il jette le dé.
3. Il déplace le guetteur du nombre de cases indiqué par le dé dans le sens des aiguilles d'une montre. (A 2 joueurs: Chacun joue successivement avec ses 2 chevaliers).

Si le guetteur arrive sur la case de la couleur du chevalier du joueur qui vient de lancer le dé, c'est alors au joueur suivant de jouer. Cette règle s'applique aussi lorsque le guetteur arrive sur une case de couleur où il n'y a pas d'échelle (en cas de jeu à 3 par exemple).

Si le guetteur arrive sur la case de la couleur du chevalier d'un adversaire, le guetteur renverse l'échelle et le chevalier en appuyant sur le levier, puis c'est au suivant de jouer.

Si le guetteur arrive sur une case blanche, le joueur peut encore faire progresser son chevalier d'un barreau, puis c'est au suivant de jouer. Les chevaliers grimpent toujours d'un barreau et parfois de deux si le joueur a de la chance. Le joueur dont l'échelle a été renversée doit à nouveau sortir le 2, le 4 ou le 6 pour pouvoir la replacer contre la tour.

Fin de la partie:

Quand le chevalier d'un des joueurs est arrivé sur l'avant-dernier barreau, le joueur doit jeter le dé a chacun de ses tours dans le but d'obtenir à nouveau le 2, le 4 ou le 6 pour pouvoir poser le chevalier sur la galerie. Il ne déplace plus le guetteur. C'est alors la fin de la partie.

(A 2 joueurs: Quand un des chevaliers est parvenu sur la galerie, on le remet dans la boîte avec son échelle. La partie se poursuit jusqu'à ce que le second chevalier parvienne également en haut de la tour. Le joueur qui a réussi à placer son second chevalier sur la tour a gagné).

Variante:

Les joueurs peuvent déplacer le guetteur dans un sens ou dans l'autre a chaque tour. Les autres règles ne changent pas.