



# KA-WOOM

Un jeu pour 2 à 5 joueurs, à partir de 6 ans

## CONTENUE

26 tuiles Tour (25 petites, 1 grande)  
16 morceaux de Tour  
4 catapultes  
10 cubes de Munition (9 petits, 1 grand)  
1 sablier  
1 planche d'autocollants

**Note:** Avant la première partie, détachez soigneusement les tuiles Tour de leurs planches. Collez un symbole Ka-Woom sur chaque cube et un autocollant personnage sur chacune des catapultes.



tuiles Tour



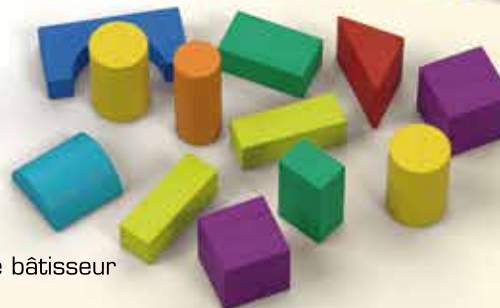
catapulte saboteur 4



sablier



morceaux de Tour



maître bâtisseur

petit cube de Munition



catapulte saboteur 2



aire de jeu



grand cube de Munition

catapulte saboteur 3



## BUT DU JEU

À chaque nouveau tour, un des joueurs est le **maître bâtisseur**, et les autres joueurs sont des **saboteurs**. Pendant que le maître bâtisseur essaie de construire le plus de Tours possible avant l'écoulement du sablier, les saboteurs tentent de les détruire. Si une ou plusieurs Tours sont encore debout lorsque le sablier s'est écoulé, le maître bâtisseur marque des points grâce à elles. Le premier joueur qui atteint ou dépasse **16 points de victoire** gagne la partie.

## MISE EN PLACE

Placez la **grande tuile Tour** au centre de la table. Mélangez bien les **25 petites tuiles Tour** et répartissez-les autour de la grande tuile Tour, comme sur l'illustration ci-dessus, afin de constituer **l'aire de jeu**. Le dernier joueur à être allé dans une Tour est désigné maître bâtisseur pour le premier tour. Il prend tous les **morceaux de Tour** et les place devant lui. Gardez le **sablier** à portée de main !

Tous les autres joueurs seront des saboteurs durant ce tour. Chaque saboteur reçoit **1 catapulte** et plusieurs **petits cubes de Munition**, suivant le nombre de joueurs :

- À 2 joueurs, le saboteur reçoit **9 cubes de Munition**.
- À 3 joueurs, les deux saboteurs reçoivent **4 cubes de Munition** chacun.
- À 4 joueurs, les trois saboteurs reçoivent **3 cubes de Munition** chacun.
- À 5 joueurs, les quatre saboteurs reçoivent **2 cubes de Munition** chacun.

Au premier tour, le saboteur le plus jeune reçoit en outre le **grand cube de Munition**. Dans une partie à plus de 2 joueurs, le grand cube de Munition est transmis au joueur suivant, dans le sens horaire, à chaque nouveau tour. Les catapultes et les cubes de Munition non attribués sont rangés dans la boîte de jeu.



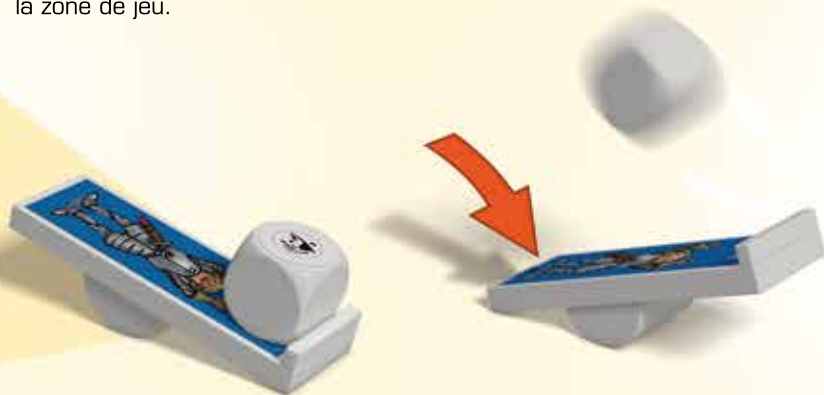
## DÉROULEMENT DU JEU

### LE MAÎTRE BÂTISSSEUR

- Il retourne le sablier. Il sélectionne aussitôt une tuile Tour de son choix et construit la Tour illustrée **sur cette tuile**. Il peut ensuite construire des Tours illustrées sur d'autres tuiles Tour si le sablier ne s'est pas entièrement écoulé.
  - **Attention** : On ne peut utiliser un morceau de Tour donné que pour **une** seule Tour à la fois. Mais bien sûr, on peut utiliser pour construire une nouvelle Tour les morceaux d'une Tour qui a été détruite.
  - **Attention** : On **ne** doit **pas** prendre une tuile Tour, mais construire la Tour correspondante sur l'emplacement même où se trouve cette tuile !
  - **Attention** : Il est interdit de parer ou d'intercepter les cubes de Munition qui sont tirés !
- Si l'une de vos Tours est détruite mais qu'il vous reste encore du temps, vous pouvez la reconstruire.

### LES SABOTEURS

- Tant que le sablier s'écoule, ils peuvent tirer sur les Tours du maître bâtisseur. Pour ce faire, ils placent un cube de Munition sur leur catapulte et le projettent en direction d'une Tour. Les saboteurs peuvent placer leur catapulte où ils le souhaitent, mais **à l'extérieur** de la zone de jeu ! De plus, chaque catapulte doit se trouver au moins à une longueur de catapulte de la zone de jeu.



- Un saboteur ne peut tirer chaque cube de Munition qu'une fois. Lorsqu'il n'en possède plus, son tour est terminé.
- Si un cube de Munition s'immobilise sur une tuile Tour, celle-ci est **bloquée** ! Le maître bâtisseur n'a pas le droit de construire de Tour sur une tuile Tour bloquée ou de continuer à construire une Tour commencée sur une tuile bloquée. Mais si une Tour sur une tuile Tour bloquée avait déjà été terminée, celle-ci rapporte quand même des points à la fin du tour.
- Chaque cube de Munition possède un **symbole Ka-Woom** sur une de ses faces. Si la face supérieure d'un **petit** cube de Munition catapulté révèle un symbole Ka-Woom, il ne se passe rien. Mais dès qu'un second cube montre une autre face Ka-Woom, un tremblement de terre se déclenche ! Le saboteur à l'origine de ce second symbole Ka-Woom peut **donner un seul coup de poing sur la table**, pour essayer de faire s'écrouler une des Tours.
- Si le symbole Ka-Woom apparaît sur le grand cube de Munition, le saboteur qui l'a lancé peut immédiatement déclencher un tremblement de terre.

- **Attention** : **Un seul tremblement de terre** peut avoir lieu à chaque tour. Si d'autres symboles Ka-Woom apparaissent par la suite, rien ne se passe ! Tout cube de Munition qui tombe de la table **n'est pas** pris en compte.
- **Attention** : Il est interdit de gêner le maître bâtisseur ou de faire bouger la table pendant qu'il construit ses Tours.

Dès que le sablier s'est écoulé, tous les joueurs s'arrêtent et on compte les points.

Si une ou plusieurs Tours sont encore debout, on vérifie qu'elles ont été construites correctement. Pour chaque Tour **validée**, le maître bâtisseur prend la tuile Tour correspondante et la place devant lui face visible. Le nombre représenté sur chacune des tuiles Tour indique les points de victoire qu'elle rapporte.

**Attention** : Si une Tour est détruite ou s'effondre **après** l'écoulement du sablier, elle compte quand même comme une Tour complétée !



*Le maître bâtisseur a complété ces deux Tours. Il marque  $3 + 5 = 8$  points.*

Puis le tour est terminé. Le joueur suivant dans le sens horaire devient le nouveau maître bâtisseur, et un nouveau tour peut commencer.

## FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint ou dépasse 16 points de victoire gagne la partie !

**Note** : Il est très difficile de construire la Tour représentée sur la grande tuile Tour, mais elle rapporte **16 points de victoire**. Si un joueur parvient à édifier cette Tour géante et qu'elle ne s'effondre pas avant l'écoulement du sablier, il gagne immédiatement !

© 2013, 2014 HUCH! & friends  
www.huchandfriends.de

Inventor : Florence & Roberto Fraga  
Illustration : Michael Menzel  
Design : HUCH! & friends  
3D : Andreas Resch  
Traduction : Sylvain Gourgeon,  
„Word for Wort“

Manufacturer :  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg

**Attention** ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

