

Dice Tower



6+



10min



2-6

Introduction

Dans ce jeu vous allez construire une tour de dés gigantesque, mais attention à ne pas la détruire,

But du jeu

Amener la tour de dés sur la carte de l'adversaire sans la faire tomber.

Matériel

- 6 cartes joueurs
- 12 dés



Mise en place

- 1) Chaque joueur prend une « carte joueur » devant lui côté recto (le stop n'étant donc pas barré)**
- 2) Les cartes joueurs doivent être disposées à distance égale d'un joueur à l'autre**
- 3) Lancer tous les dés au centre de la table**
- 4) Déterminer le premier joueur et la partie peut commencer**

Tour de jeu

1) Le joueur actif décide de dire « stop » ou « encore »

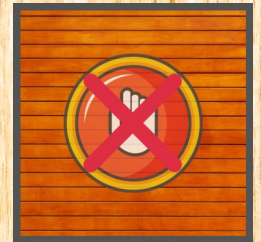
stop = passer l'étape 2 et à la fin de l'étape 3, retourner la carte joueur coté verso (le stop étant barré)

encore = rendez-vous à l'étape 2

attention : un joueur ayant déjà utilisé son « stop » est obligé de dire « encore » lors des tours futurs

2) Le joueur prend un dés et le place sur sa carte joueur ou sur la tour de dés qu'il a devant lui

3) Le joueur déplace la tour de dés vers la carte du joueur se trouvant à sa gauche



Placer un dés

Lorsqu'un joueur prend un dés au centre de la table il doit le placer sur sa carte ou sur la tour de dés qu'il a devant lui.

Pour se faire, il n'a pas le droit de toucher au reste de la tour.

Déplacer la tour de dés

Lorsqu'un joueur déplace la tour de dés, il doit le faire en une seule fois et appliquer la règle de déplacement correspondant à la face du dés le plus haut de la tour.

Comment perdre la partie ?

A n'importe quel moment du jeu, si au moins un dés tombe de la tour, alors le joueur actif est éliminé.

Le joueur éliminé relance tous les dés au centre de la table et enlève sa carte joueur du jeu

Pour le reste de la partie, à chaque fois qu'un joueur dira « encore » le ou les joueurs éliminé(s) décideront quel dés le joueur actif se verra attribué.

Les dés et leur actions



Déplacez la tour de dés avec deux doigt de deux mains différentes



Déplacez la tour de dés avec la main droite



Déplacez la tour de dés avec vos deux mains mais les yeux complètement fermé du début à la fin du déplacement



Déplacez la tour de dés avec la main gauche



Déplacez la tour de dés avec deux doigt d'une seule main



1) Choisissez n'importe quel objet et ajoutez-le en équilibre sur la tour, puis placez ce dés au dessus de l'objet

2) Déplacer la tour de dés avec vos deux mains

Quelques règles

Un déplacement est valide si au moins une partie de la tour de dés touche la carte du joueur suivant.

Les joueurs décident ensemble si un joueur à enfreint les règles de déplacement (exemple il a utilisé sa main et son bras pour déplacer la tour).

S'il n'y a plus de dés disponible au centre de la table, tous les joueurs encore en jeu ont gagné.

Fin des règles

Contact : Quentin lammerant
email : quentin@lammerant.net
tél : +32 495 74 10 10

Réflexion

- **D'autres dés pourraient être ajoutés**
- **Des objets pourraient être fourni dans la boîte de base**
- **Un thème pourrait être ajouté au jeu**
- **Je suis motivé, disponible et prêt à travailler et retravailler avec vous sur ce jeu**