

LES 5 TOURS

Un jeu de Kasper Lapp
De 2 à 5 architectes, à partir de 7 ans

Matériel : 110 cartes

But du jeu

Construisez les plus hautes Tours de la ville lors du tournoi des architectes !
À chaque manche, révéléz au marché 5 cartes : elles formeront les étages de vos Tours. L'architecte prêt à en prendre le plus après les annonces gagne ces cartes et doit les ajouter à ses Tours. Pourquoi ne pas prendre directement toutes les cartes ? Tout simplement parce que vous ne pouvez construire qu'une Tour de chaque type, et que les étages doivent obligatoirement s'empiler dans l'ordre décroissant. Prendre toutes les cartes du marché risque donc de restreindre vos futures possibilités.

Quand la dernière carte a été posée, comptez les points ! L'architecte qui comptabilise le plus de points l'emporte. Chaque carte dans vos Tours rapportera 1 point, et celles d'une Tour avec un toit en rapporteront même 2 ! Enfin, toutes les cartes de votre plus haute Tour vous feront gagner 1 point supplémentaire. Les cartes que vous aurez démolies en cours de partie, elles, vous feront perdre des points.



Les cartes :

Chaque carte a un numéro de 0 à 15 et représente l'un des 5 styles de Tours suivants :



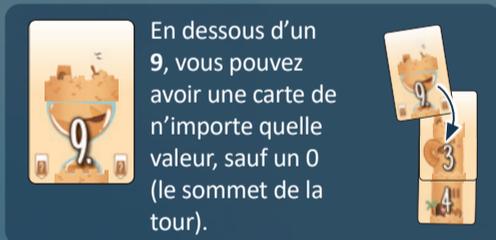
Les Tours :

Chaque fois que vous gagnez des cartes (voir au verso), ajoutez-les à vos Tours en suivant les **règles de construction** suivantes :

- Chaque architecte ne peut avoir qu'**1 seule Tour de chaque style**, et construira donc au maximum 5 Tours.
- **Toutes les cartes d'une Tour** doivent être du même style.
- Vous pouvez commencer une nouvelle Tour avec n'importe quelle carte. Lorsque vous ajoutez une nouvelle carte à une Tour, superposez-la à **la plus haute carte** de la Tour. Les valeurs des cartes doivent toujours rester visibles.
- De bas en haut au sein d'une Tour, la valeur des cartes doit être **décroissante**. Vous ne pouvez donc ajouter une carte que si sa valeur est **inférieure** à la précédente. Cependant, deux numéros de cartes constituent des exceptions à cette règle :



Au-dessus d'un 8, vous pouvez placer une carte de n'importe quelle valeur du même style.

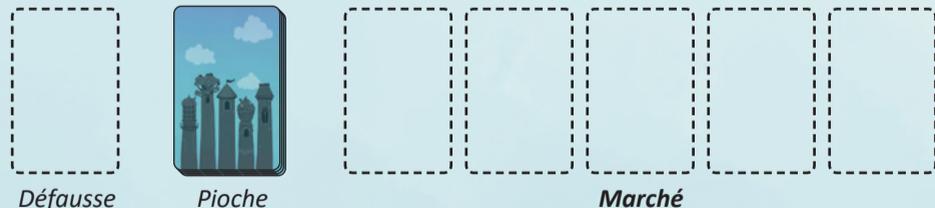


En dessous d'un 9, vous pouvez avoir une carte de n'importe quelle valeur, sauf un 0 (le sommet de la tour).

- Une fois les cartes placées, leur ordre ne peut pas être modifié.

Mise en place

- ▶ À 2 ou 3 joueurs, retirez les 30 cartes portant le symbole et rangez-les dans la boîte. Vous ne jouerez qu'avec 80 cartes. Chaque carte existe en un exemplaire.
- ▶ À 4 ou 5 joueurs, utilisez les 110 cartes. Tous les 0, 2, 5, 7, 10 et 12 seront en deux exemplaires.
- ▶ Mélangez les cartes et formez une pioche face cachée. Prévoyez un espace pour la défausse ainsi que pour le marché de 5 cartes.



- ▶ Désigne le premier architecte : il débutera la partie.

Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs manches. Au début de chaque manche, révéléz 5 nouvelles cartes sur le marché.



Suivez ensuite ces trois phases :

1) Annonce

2) Construction

3) Recyclage

1) Phase d'annonce

Le premier architecte entame les annonces en indiquant le nombre de cartes qu'il souhaite prendre (entre 0 et 5).

Ensuite, dans le sens horaire, chaque architecte peut **annoncer un chiffre plus élevé que le précédent ou passer**. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les architectes aient eu la possibilité d'annoncer ou jusqu'à ce que l'un de vous ait annoncé un 5 (le nombre total de cartes disponibles au marché).

L'architecte avec l'annonce la plus élevée prend du marché le nombre de cartes annoncé et les ajoute à sa main.

Exemple : *Hélène est la première architecte, et elle annonce un 3. Pierre ne veut pas annoncer plus, et donc passe. Lou annonce un 5. Elle prend immédiatement les 5 cartes du marché, et Lina, assise à sa gauche, ne peut donc pas faire d'annonce cette manche-ci.*

2) Phase de construction

Une fois les cartes prises :

a) L'architecte peut « démolir » la plus haute carte de l'une de ses Tours, pour débloquent de futures possibilités de construction. La carte démolie est placée face cachée devant lui pour former sa pile de **démolition**. Attention : Chaque carte démolie vous fera perdre des points.



Important : Les **sommets des Tours** ne peuvent pas être démolis. Puisqu'aucune carte ne peut être placée sur un sommet (pas même la carte 9), ayez conscience qu'une fois un sommet placé, il est totalement impossible de modifier sa Tour.

b) L'architecte place ensuite toutes les cartes de sa main sur ses Tours (dans n'importe quel ordre) en respectant les règles de construction mentionnées au recto.

Exemple : *Lou a pris les 5 cartes du marché. Pour l'instant, elle n'a construit que sa Tour de sable, qui se termine par un 6. Elle démolit ce 6 pour pouvoir le remplacer par un 7, puis construit ses autres cartes en main.*



Important : Si, lors de la construction,

vous vous rendez compte que vous ne pouvez pas placer toutes les cartes que vous avez prises, l'intégralité de cette phase est annulée. Remplacez dans le marché toutes les cartes prises et, si vous avez démolit une carte, annulez sa démolition et remplacez-la sur sa Tour. Revenez à votre annonce : annoncez un nouveau nombre valide correspondant à ce que vous pouvez réellement construire ou passez. Poursuivez ensuite la phase d'annonces.

Exemple : *Dans l'exemple ci-dessus, si la Tour de sable de Lou comportait un 6 et un 4, son annonce n'aurait pas été valide, puisqu'elle n'aurait pas pu placer le 7, même en démolissant une carte. Elle aurait dû remplacer ses 5 cartes dans le marché, faire une annonce de 4 (puisque l'annonce précédente était de 3), laissant ainsi une chance à Lina d'annoncer 5.*

3) Phase de recyclage

Une fois la construction finie, défaussez les éventuelles cartes restantes du marché.

Commencez ensuite une nouvelle manche. L'architecte à gauche de celui ayant construit fait la première annonce.

Cas spécial : Si tous les architectes passent leur tour, la manche prend fin immédiatement. Défaussez toutes les cartes du marché et lancez une nouvelle manche en commençant par le même architecte.

Attention : À la fin de la manche durant laquelle la **pioche se vide pour la première fois**, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche, puis poursuivez normalement.

Fin de la partie

La partie s'arrête à la **fin de la manche durant laquelle la pioche se vide pour la seconde fois**. Ne remélangez pas les cartes de la défausse. Il se peut donc qu'il y ait moins de 5 cartes dans le marché lors de la toute dernière manche, auquel cas l'annonce maximale est réduite en conséquence. Après la phase de construction, ou si tous les joueurs ont passé, procédez au décompte des points.

Chacun d'entre vous procède comme suit :

A) Marquez des points de victoire (PV) pour **chacune** de vos Tours comme suit :

- 1 PV pour chaque carte placée dans une **Tour sans sommet** (sans carte de valeur 0).
- 2 PV pour chaque carte placée dans une **Tour ayant un sommet**.



Identifiez par ailleurs votre **Tour principale**

(celle ou l'une de celles ayant le plus de cartes) : vous gagnez 1 PV supplémentaire pour chacune de ses cartes.

B) Soustrayez de votre total les malus liés à vos cartes démolies : retirez 1 PV pour votre 1^{re} carte démolie, 2 PV pour la 2^e, 3 PV pour la 3^e, et ainsi de suite.

L'architecte qui a le plus de points de victoire gagne le tournoi des architectes !

En cas d'égalité, les architectes ex aequo se partagent la victoire.

Exemple de score :

Tour sans sommet :
4 x 1 PV = 4 PV

Tour ayant un sommet :
3 x 2 PV = 6 PV



Tour ayant un sommet :
6 x 2 PV = 12 PV
+ Tour principale : 6 x 1 PV = 6 PV

2 cartes démolies :
-1 PV -2 PV = -3 PV