

BLOX

Le jeu remuant des constructions et destructions

pour 2 à 74 joueurs âgés de 10 ans et plus

Auteurs : KRAG Team (Wolfgang Kramer, Hans Raggan, Jürgen P. K. Grunau)

Illustrations : Heiner Buck, Walter Pepperle, Schwarzschild, DE Ravensburger

Jeu Ravensburger n° 26 485 8

Contenu

1 tableau des phases avec pion

60 cartes

40 blocs

4 jokers

60 jetons

16 figurines

1 tablier
(4 pièces)

Chers joueurs !

Avant de lire la présente règle, commencez par mettre le jeu en place comme indiqué sur la feuille **MISE EN PLACE**. Vous trouverez au dos de cette feuille des figures explicatives des actions de jeu exposées dans cette règle.

Idée et but du jeu

Durant les 4 phases d'une partie, les joueurs bâtissent des tours de plus en plus hautes, ou détruisent des tours sur le plan de jeu. Ils gagnent ainsi des points de victoire. À la fin de la partie, le vainqueur est le joueur qui a le plus de points de victoire.

Déroulement d'une partie

Voir plus loin pour les parties à 2 joueurs.

Le joueur qui a visité en dernier une grande tour commence. Les joueurs poursuivent dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun leur tour.

À son tour :

- le joueur choisit une des actions décrites ci-après,
- il défausse les cartes nécessaires à cette action,
- il réalise l'action,
- enfin il complète sa main en piochant de façon à avoir à nouveau 5 cartes en main (si la pioche est épuisée, on mélange à nouveau les cartes de la défausse pour constituer une nouvelle pioche).

Puis le joueur suivant commence son tour.

Les actions :

Il y a 6 actions différentes :

- Introduire une figurine sur le tablier
- Déplacer une figurine
- Détruire une tour
- Bâtir une tour
- Frapper une figurine
- Changer des cartes

Important :

1. Toutes les figurines et tours sont des obstacles infranchissables. **Il est interdit de les sauter.**
2. Chaque case ne peut comporter qu'une seule chose : soit une tour, soit une figurine.

Merci de vous référer à la feuille « EXEMPLES » pour voir les explications détaillées des actions



• Introduire une figurine Exemple ①

Pour pouvoir placer une de ses figurines sur le tablier, un joueur choisit une ligne ou une colonne et pose sa figurine à l'entrée de cette ligne ou de cette colonne. Il défausse alors une de ses cartes et déplace sa figurine en ligne droite (jamais en diagonale) jusqu'à **la première case** de la même couleur que la carte défaussée.

Rappel : si le chemin vers la première case de la couleur choisie est bloqué par une tour ou une figurine, on ne peut pas atteindre cette case. Il faut donc choisir une entrée et une carte « compatibles ».



• Déplacer une figurine Exemple ②

Pour déplacer une de ses figurines vers une autre case du tablier, le joueur défausse une de ses cartes puis déplace la figurine de son choix en ligne droite (toujours pas en diagonale) dans la direction également de son choix jusqu'à **la première case de la même couleur** que la carte défaussée.



• Détruire une tour Exemple ③

Pour détruire une tour, le joueur doit pouvoir déplacer une de ses figurines en ligne droite le long d'une ligne ou d'une colonne pour atteindre la case occupée par cette tour. Mais cela n'est possible que **s'il n'y a aucune case sur ce chemin qui soit de la même couleur que l'un des blocs** composant la tour. En outre, le joueur doit défausser pour chaque bloc de la tour une carte de même couleur.

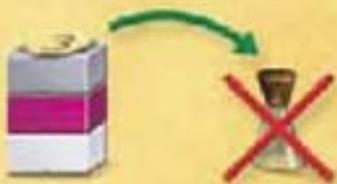
Le joueur gagne alors le jeton de points et le place devant lui face visible ainsi que tous les blocs de la tour détruite. Il déplace ensuite sa figurine vers la case où se trouvait la tour.

Remarque : selon la phase du jeu, seules certaines tours peuvent être détruites (voir page 4). Qui a bâti la tour n'a pas d'importance. Une tour ne peut pas être partiellement détruite. Il n'est pas possible de détruire une tour en introduisant une figurine : celle-ci doit être préalablement sur une case.

Règle des 7 blocs

Si un joueur a 7 blocs ou plus devant lui, il ne peut pas détruire de tour tant qu'il n'est pas redescendu en dessous de 7 blocs en bâtissant des tours. Cette règle n'affecte les autres actions.

Exemple A : Anne possède 6 blocs devant elle. Elle détruit une tour de 3 blocs ; elle a donc maintenant 9 blocs devant elle. Elle ne peut pas détruire de nouvelle tour tant son nombre de blocs n'est pas redescendu à moins de 7.



• Construire une tour

Exemple ④

Pour construire une tour, le joueur prépare une combinaison de blocs lui appartenant ainsi que des cartes de même couleur. Pour chaque bloc sélectionné, il faut une carte de la même couleur. Le joueur défausse alors les cartes et remplace sur le jeu une de ses figurines par la tour nouvellement construite. La figurine est retirée du jeu et rendue au joueur qui pourra la réintroduire ultérieurement.

Le joueur place un jeton points de victoire qu'il prend dans la réserve sur le sommet de la tour construite. La valeur du jeton doit être **égale à la hauteur de la tour**. Le joueur prend également un jeton points de victoire de la même valeur de la réserve et le place face visible devant lui, dans ses gains.

Remarque : la hauteur de construction des tours dépend de la phase du jeu (voir page 4). Lorsqu'on construit une tour on doit s'assurer qu'elle est accessible et que toutes les tours restent également accessibles.



• Frapper une figurine

Exemple ⑤

Pour frapper une figurine adverse, un joueur doit défausser 3 cartes ou plus de la même couleur que la case où se trouve la figurine adverse. Il doit également être capable d'atteindre la figurine avec une de ses propres figurines en la déplaçant en ligne droite le long d'une rangée ou d'une colonne. Il ne doit pas y avoir sur ce chemin de case de la même couleur que celle où se tient la figurine visée.

Le joueur remplace alors la figurine adverse avec la sienne, et rend sa figurine à son adversaire. Ce dernier pourra la réintroduire ultérieurement.

Le joueur qui frappe une figurine reçoit un point de la réserve pour chaque carte utilisée, c'est à dire 3 points pour 3 cartes, 4 points pour 4 cartes, voire 5 points pour 5 cartes.

Remarque : il n'est pas possible de frapper une figurine en introduisant une de ses figurines sur le jeu.



Joker

Le joker remplace une carte de n'importe quelle couleur. On peut l'utiliser à tout moment lors de n'importe quelle action. Lorsqu'on pioche les cartes, le joker n'est pas compté.

Exemple B : Bea désire frapper une figurine se trouvant sur une case grise. Mais elle n'a que 2 cartes grises ; elle utilise donc son joker qui remplace la carte grise manquante. Elle joue l'action puis pioche 2 cartes.

Exemple C : Chris veut déplacer une de ses figurines sur une case blanche mais il n'a pas de carte blanche. Il joue son joker (carte blanche) et réalise l'action « déplacer une figurine ». Comme il n'a pas joué de cartes, il ne pioche pas de nouvelle carte.

Un joker utilisé est retourné face cachée. Pour le réutiliser, le joueur devra d'abord le réactiver, ce qui est possible lors de l'action « Changer des cartes ».



• Changer des cartes pas d'exemple

Pour changer des cartes, un joueur défausse de 1 à 5 cartes puis prend le même nombre de la pioche.

Il peut également réactiver son joker en le tournant face visible : le joker pourra être utilisé dès le tour suivant.



Phases – Tableau des phases

Une partie se déroule en 4 phases. En fonction de la phase, les joueurs peuvent :

En phase 1 : détruire des tours d'exactly 1 bloc et construire des tours d'exactly 2 blocs.

En phase 2 : détruire des tours jusqu'à 2 blocs et construire des tours d'exactly 3 blocs.

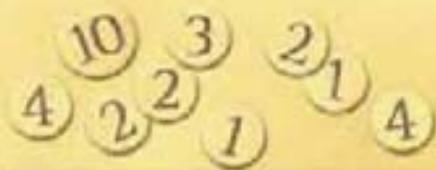
En phase 3 : détruire des tours jusqu'à 3 blocs et construire des tours d'exactly 4 blocs.

En phase 4 : détruire des tours jusqu'à 4 blocs et construire des tours d'exactly 5 blocs.

Remarque : lorsqu'on bâtit une tour de 5 blocs, on ne pose pas de jetons de points de victoire dessus car elle ne peut pas être détruite. Par contre, on reçoit bien 5 points pour la construction.

Changement de phase :

Lorsqu'il ne reste qu'une seule tour de la hauteur maximum pouvant être détruite (en phase 1, une seule tour de taille 1; en phase 2, une seule tour de taille 2, etc.), la phase suivante commence immédiatement. Les joueurs veilleront avec le tableau de phases devant eux aux changements de phases, le jeton de phase sera avancé en conséquence afin d'indiquer la nouvelle phase de jeu.



Fin de la partie

La fin de partie arrive lorsqu'il ne reste qu'une tour de taille 4 debout à la phase 4. Le tour est joué jusqu'à sa fin de façon à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours de jeu. (Rappel : le joueur qui tient le tableau de phases devant lui est le premier joueur). Chaque joueur totalise ses points.

Le vainqueur est celui ayant le plus de points.

En cas d'égalité, les ex æquo sont départagés par le nombre de blocs devant eux.

Règle pour deux joueurs

À 2 joueurs, on remet dans la boîte un bloc de chaque couleur. Les autres blocs sont placés comme d'habitude sauf qu'il n'y a pas de tour de taille 1 : à la place on dispose 4 tours de taille 2 supplémentaires disposées sur les 2 cases grises et les 2 cases blanches avec le symbole « un carré ».

Les 8 figurines restantes sont disposées comme des figurines neutres sur les autres cases ayant un **symbole « un carré »**.

Ces figurines neutres peuvent être frappées de la même manière qu'une figurine adverse et rapportent le même nombre de points. Les figurines neutres écartées sont retirées définitivement du jeu.

Comme il n'y a pas de tour de taille 1, la partie débute en **phase 2**. Le jeton de phases est donc placé directement sur la case 2.

Ce que l'on oublie souvent...

- Changement de phase : c'est le premier joueur qui est chargé de surveiller les changements de phase.
- La règle des 7 blocs : un joueur qui possède 7 blocs ou plus ne peut plus détruire de tour ; il doit d'abord construire pour réduire son nombre de blocs à moins de 7.
- Changement de cartes : il ne faut pas oublier de réactiver son joker.
- Pioche : après chaque action, le joueur doit compléter sa main à 5 cartes.



© 2008 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Traduction française : La fièvre du jeu pour Ludibay
<http://www.fievredujeu.com> - <http://www.ludibay.net>

Mise en page : François Haffner – <http://jeuxsoc.fr>

Ludibay

La
Fièvre
Du Jeu

jeuxSOC

MISE EN PLACE

Vous trouverez les instructions de mise en place pour 2 joueurs à la page 4 de la règle.

Mettez en place BLOX selon les instructions ci-dessous, avant de lire la règle du jeu.

1. Tablier (4 morceaux)

Le tablier est constitué de 81 cases de couleur (9 x 9).
Assembler les 4 parties du tablier et placer ce dernier sur la table.

7. Tableau de phases

Les 4 phases sont décrites sur le tableau de phases. Le premier joueur place ce tableau devant lui, visible pour tous les joueurs. Il place le jeton phase sur la case « 1 ».

Le jeu est prêt : vous pouvez maintenant prendre connaissance de la règle.

2. Blocs

Les 40 blocs sont empilés en tours sur les cases qui ont des petits carrés. La taille de la tour est donnée par le nombre de carrés. La couleur des blocs n'a pas d'importance. Une tour peut avoir ou non plusieurs blocs de la même couleur.

3. Jetons de points

Trier les 60 jetons points selon leur valeur et les placer près du tablier. Placer sur chaque tour un jeton point d'une valeur égale à la hauteur de cette tour.

4. Figurines

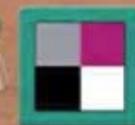
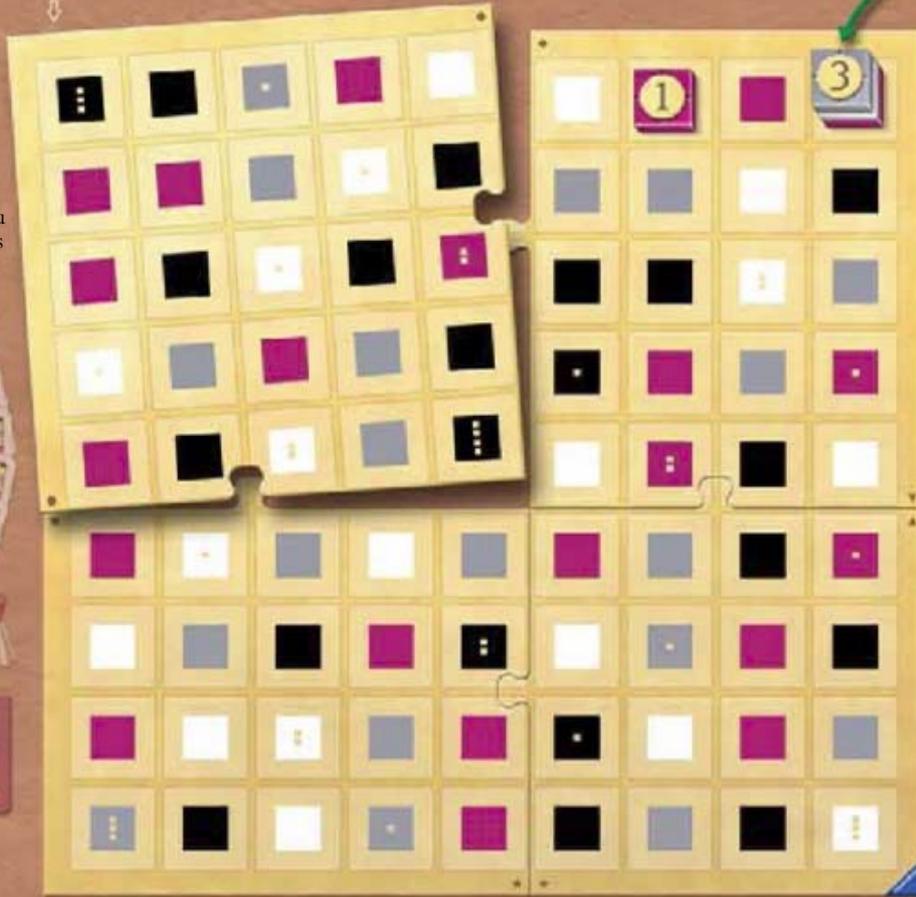
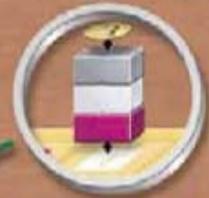
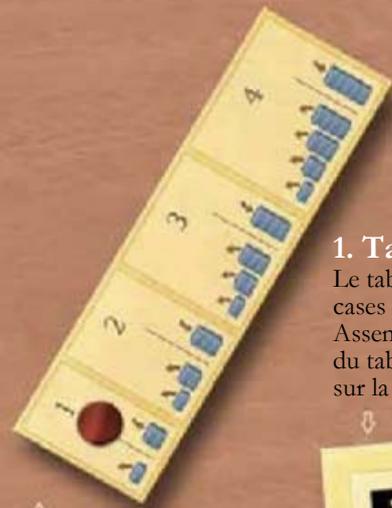
Chaque joueur choisit une couleur et place devant lui les 4 figurines de cette couleur.

5. Jokers

Chaque joueur reçoit le joker de sa couleur et le place devant lui, face visible.

6. Cartes

Mélanger les 60 cartes. Chaque joueur reçoit 5 cartes cachées qu'il garde en main. Les cartes restantes forment une pioche face cachée. Prévoir à côté un emplacement pour la défausse.



EXEMPLE DE TOUR

Anne, Bea, Chris et Dirk jouent à BLOX.

On se situe en phase 3 d'une partie à 4 joueurs. L'illustration n'indique que les pièces de jeu nécessaires à la compréhension.

EXEMPLE 5



Frapper une figurine

Anne joue 4 cartes mauves pour frapper une figurine adverse. Elle ne peut pas frapper la figurine verte car il y a une tour sur son chemin ; mais elle peut frapper la figurine marron. Elle gagne 4 points de la réserve et rend la figurine marron à sa propriétaire Bea. Elle place enfin sa figurine sur la case mauve et pioche 4 cartes.

EXEMPLE 4



Construire une tour

Dirk choisit 4 de ses blocs pour lesquels il a les cartes en main. Il défausse ces 4 cartes, retire une de ses figurines du tablier et place la tour sur la case où elle se trouvait. Il prend deux jetons de valeur 4 à la réserve ; il en place un sur la tour nouvellement construite et place l'autre jeton dans ses gains devant lui. Il pioche enfin 4 cartes.

EXEMPLE 3



Détruire une tour

Chris a en main les cartes indiquées à gauche. Il peut détruire la tour de taille 3 parce qu'il a les bonnes cartes (2 blanches et 1 mauve) et qu'aucune case du chemin n'est de même couleur qu'un morceau de la tour. Il défausse donc ses 3 cartes et gagne les blocs ainsi que le jeton de

3 points. Il place ensuite sa figurine sur la case où se trouvait la tour. Enfin, il pioche 3 cartes. Il n'aurait pas pu détruire la tour de taille 2, même s'il a en main les cartes de la bonne couleur, car il y a une case noire sur le chemin depuis sa figurine vers la tour.

EXEMPLE 1



Introduire une figurine

Anne joue une carte grise. Elle choisit d'introduire sa figurine sur le plateau le long de la seconde ligne du bord droit et déplace sa figurine sur la première case grise dans cette direction. Cette même case ne peut pas être atteinte à partir du côté supérieur car il y a une autre case grise.

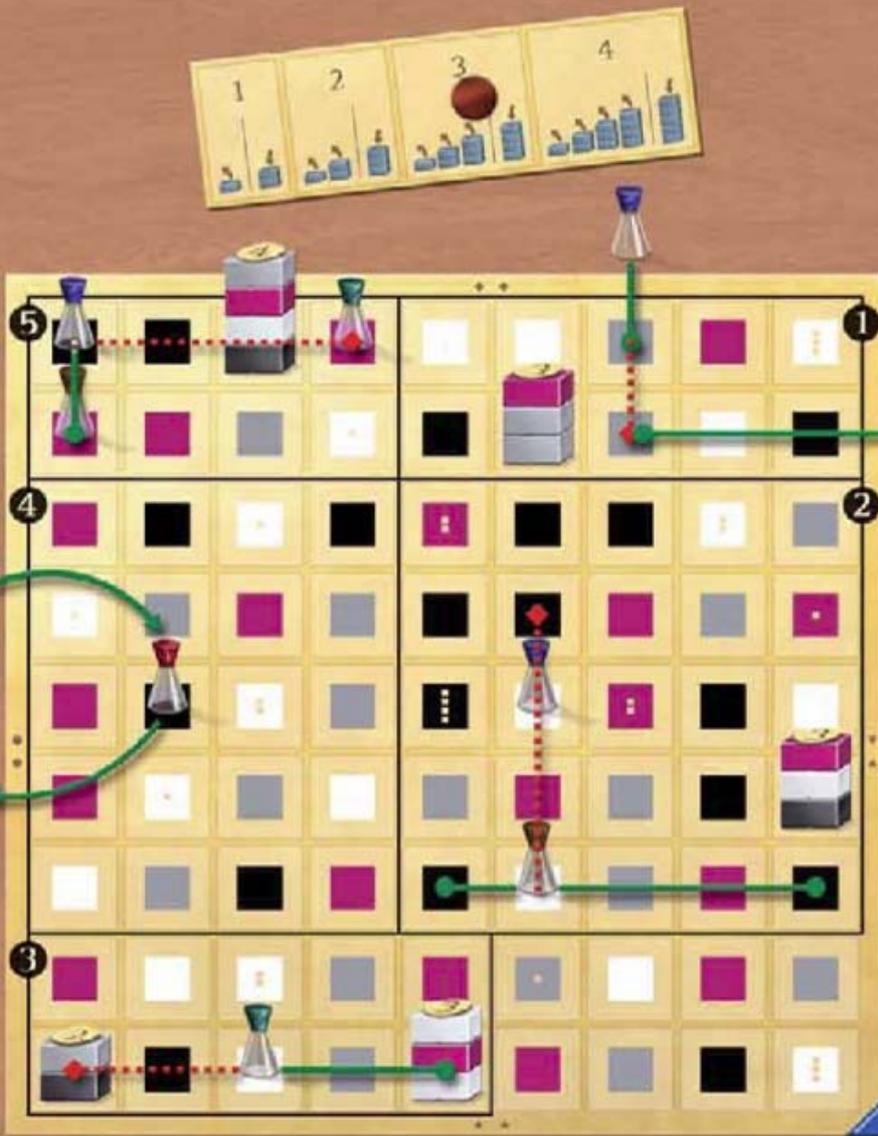
Anne pioche une carte et c'est à Bea de jouer.

EXEMPLE 2



Déplacer une figurine

Bea joue une carte noire. Elle peut atteindre les cases noires à droite ou à gauche de sa figurine. Elle ne peut pas atteindre la case noire au dessus de sa figurine car le chemin vers cette case est bloqué par une autre figurine. Elle décide de déplacer sa figurine sur la case à droite, et pioche ensuite une carte.



 possible
 impossible



Idée et but du jeu

Durant les 4 phases d'une partie, les joueurs bâtissent des tours de plus en plus hautes, ou enlèvent, abattent les tours adverses du plateau de jeu. Ils reçoivent pour cela des points de victoire. A la fin de la partie, le vainqueur est le joueur qui a le plus de points de victoire.

Matériel du jeu

1 Plateau de jeu
16 figurines
60 Jetons Victoire
4 Joker

60 Cartes
1 Tableau de phase et son jeton de phase
40 Blocs

Mise en place du jeu

Vous trouverez les instructions de mise en place pour 2 joueurs en fin de cette règle.

- 1. Plateau de jeu :** Le plateau de jeu est constitué de **81 cases de couleur** (9 x 9). Assembler les 4 parties du plateau ensemble et placer ce dernier sur la table.
- 2. Blocs.** Les 40 blocs sont placés empilés (= on fait des tours) sur les cases du plateau qui ont des petits carrés dessus. Le nombre de blocs est indiqué par le nombre de ces carrés. La couleur des blocs n'a pas d'importance. Une tour peut donc avoir plusieurs blocs de la même couleur.
- 3. Jetons de points de victoire.** Arranger les 60 jetons points en fonction de leur valeur et les placer près du plateau de jeu. Mettre sur chaque tour un jeton point de la valeur égale à la hauteur de la tour.
- 4. Figurines.** Chaque joueur reçoit 4 figurines de sa couleur et les place devant lui sur la table.
- 5. Jokers.** Chaque joueur reçoit son joker. Il place son joker face visible devant lui.
- 6. Cartes.** Mélanger les 60 cartes. Chaque joueur reçoit secrètement 5 cartes qu'il garde en main. Les cartes restantes forment une pioche face cachée. Les cartes jouées durant la partie seront défaussées face visible sur la pile de défausse.
- 7. Tableau de phases.** Les 4 phases sont décrites sur le tableau de phases. Le premier joueur place ce tableau devant lui de façon visible pour les autres joueurs. Il place le jeton phase sur la case 1.

Déroulement d'une partie

Voir plus loin pour les parties à 2 joueurs.

Le joueur qui en dernier a visité la tour la plus haute commence. Les joueurs poursuivent alors dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun leur tour.

A son tour, un joueur :

- Choisit exactement une des actions décrites ci-après,
- Joue les cartes nécessaires à cette action, les posant face visible sur la pile de défausse,
- Réalise alors l'action,
- Puis complète finalement sa main de cartes avec des cartes de la pioche de façon à toujours avoir 5 cartes en main (si la pioche est épuisée, on mélange à nouveau les cartes de la défausse pour constituer une nouvelle pioche).

Puis le joueur suivant commence son tour.

Les actions

Il y a 6 actions différentes :

- Poser une figurine sur le plateau
- Déplacer une figurine
- Abattre une tour
- Bâtir une tour
- Écarter une figurine
- Échanger des cartes

Note importante :

Toutes les figurines et les tours sont des obstacles. **Vous ne pouvez jamais lors d'un déplacement les sauter avec vos figurines.**

Une case ne peut contenir qu'une figurine ou qu'une seule tour à la fois.

(Les nombres indiqués pour les différentes actions indiquent l'exemple pour lequel l'action est détaillée)



Poser une figurine sur le plateau (EXEMPLE 1)

Pour pouvoir placer une de ses figurines sur le plateau, un joueur joue une de ses cartes sur la pile de défausse, puis place alors la figurine sur n'importe quel côté du plateau. Il choisit une ligne ou une colonne le long d'un bord et déplace sa figurine en ligne droite (donc pas en diagonale) jusqu'à la prochaine case de la même couleur que la case "d'entrée" sur le plateau.

Important : Si le chemin vers la case est bloqué par une tour ou une figurine, on ne peut pas atteindre cette case depuis la case d'entrée choisie.



Déplacer une figurine EXEMPLE 2

Pour déplacer une de vos figurines sur le plateau de jeu vers une autre case, un joueur place une de ses cartes sur la défausse. Il déplace alors la figurine en ligne droite (donc pas en diagonale) depuis la case où elle se trouve jusqu'à la première case de la même couleur dans la direction choisie.



Abattre une tour EXEMPLE 3

Pour abattre une tour, un joueur doit pouvoir déplacer une de ses figurines en ligne droite le long d'une ligne ou d'une colonne pour atteindre cette tour (= comme pour occuper sa place). Cela n'est possible **que s'il n'y a pas de cases le long du chemin de la même couleur que les blocs composant la tour**. En outre, pour chaque bloc de la tour, un joueur désirant abattre une tour doit jouer une carte de la même couleur sur la défausse. Le joueur prend alors le jeton de points et le place devant lui face visible avec tous les blocs que le joueur a abattu. Il déplace ensuite sa figurine sur la case où se trouvait la tour.

Remarque: En fonction de la phase du jeu, seules certaines tours peuvent être abattues (voir plus loin). Celui qui a bâti la tour n'a pas d'importance. Les tours ne peuvent pas être abattues en partie. Une tour ne peut pas être abattue lorsqu'on introduit une figurine en jeu, pour cette action la figurine doit être placée sur une case vide.

7 blocs : Si un joueur a 7 blocs ou plus devant lui, il ne peut pas abattre de tour tant qu'il n'a pas atteint, en bâtissant des tours, à nouveau moins de 7 blocs. Les autres actions sont toutefois jouées normalement.

Exemple A: Anne a 6 blocs devant elle. Elle abat un tour de 3 blocs, elle a donc maintenant 9 blocs devant elle. Elle ne peut pas abattre de nouvelle tour tant qu'elle n'a pas à nouveau moins de 7 blocs devant elle .



Bâtir une tour EXEMPLE 4

Pour bâtir une tour un joueur fait une combinaison de blocs placés devant lui et correspondant à ses cartes de couleur. Pour chaque bloc choisi, il faut une carte de la même couleur. Le joueur pose alors les cartes sur la pile de défausse et place la tour sur la case où se trouve sa figurine. La figurine est retirée du plateau et placée devant le joueur. Le joueur pourra réintroduire cette figurine sur le plateau de jeu dans un tour ultérieur. Le joueur place un jeton points de victoire qu'il prend dans la réserve sur le sommet de la tour ainsi réalisée. Le jeton est de la valeur égal à la hauteur de la tour. Le joueur prend également un jeton points de victoire de la même valeur de la réserve et le place face visible devant lui.

Remarque : La hauteur des tours dépend de la phase du jeu (voir plus loin). Lorsqu'on construit une tour on doit s'assurer qu'elle est accessible et que les tours alentour ne bloquent pas son accès.



Ecarter une figurine EXEMPLE 5

Pour écarter une figurine adverse, un joueur doit jouer **3 cartes ou plus** sur la défausse de la couleur de la case sur laquelle se trouve la figurine adverse. Il doit également être capable d'atteindre la figurine avec une de ses propres figurines en la déplaçant en ligne droite le long d'une ligne ou d'une colonne. Il ne doit pas y avoir de cases le long du chemin de la même couleur que la case sur laquelle la figurine repose.

Le joueur remplace alors la figurine adverse avec la sienne, et rend sa figurine à son adversaire. Ce dernier pourra remettre sur le plateau cette figurine ultérieurement.

Le joueur qui écarte une figurine du plateau reçoit un point de la réserve pour chaque carte utilisée, c'est à dire 3 points pour 3 cartes, 4 points pour 4 cartes, et ainsi de suite.

Remarque : il n'est pas possible d'écarter une figurine du plateau lorsqu'un joueur introduit une de ses figurines sur le plateau.

Joker



Le joker remplace une carte de n'importe quelle couleur. On peut l'utiliser à tout moment lors de n'importe quelle action. Lorsqu'on pioche les cartes, le joker n'est pas compté.

Exemple B: Bea désire écarter une figurine adverse se trouvant sur une case grise. Malheureusement, elle n'a que 2 cartes grises, elle utilise alors son joker qui remplace la carte grise manquante. Elle joue l'action puis elle pioche 2 cartes.

Exemple C: Chris veut déplacer une de ses figurines sur une case blanche mais il n'a pas de carte blanche. Il joue son joker (carte blanche) et réalise l'action 'déplacer une figurine'. Comme il n'a pas joué de cartes, il ne pioche pas de nouvelle carte.

Une fois qu'un joueur a utilisé son joker, il le place face cachée. Il pourra le réutiliser une fois qu'il l'aura réactivé. Cela arrive lorsqu'on joue l'action échanger des cartes.



Échanger des cartes

Pour échanger des cartes, un joueur place de **1 à 5** de ses cartes sur la défausse et prend le même nombre de cartes dans la pioche. Il peut également réactiver son joker en le plaçant face visible. Le joker pourra être utilisé lors du tour suivant.

Phases



Une partie se déroule en 4 phases. En fonction de la phase, les joueurs peuvent:

Phase 1 **Abattre** exactement des tours de **1 bloc**; **construire des** tours d'exactly **2 blocs**.

Phase 2 **Abattre** exactement des tours de **2 blocs**; **construire des** tours d'exactly **3 blocs**.

Phase 3 **Abattre** exactement des tours de **3 blocs**; **construire des** tours d'exactly **4 blocs**.

Phase 4 **Abattre** exactement des tours de **4 blocs**; **construire des** tours d'exactly **5 blocs**.

Remarque : Lorsqu'on bâtit une tour de 5 blocs, on ne pose pas de jetons de points de victoire dessus car elle ne peut pas être abattue. Par contre, on reçoit bien 5 points pour la construction.

Exemple 2

Bea (Marron) joue une carte noire. Elle peut atteindre les cases noires à droite ou à gauche de sa figurine. Elle ne peut pas atteindre la case noire au dessus de sa figurine car le chemin vers cette case est bloqué par une autre figurine. Elle décide de déplacer sa figurine sur la case à droite, et pioche ensuite une carte.

Exemple 3

Chris (Vert) a une carte noire, une grise, une mauve et 2 cartes blanches en main. Il peut abattre la tour de taille 3 car il a les cartes correspondantes (blanche, mauve et blanche). Il n'y a pas non plus de cases le long du chemin vers cette tour depuis sa figurine de la même couleur qu'un bloc de la tour. Il joue donc ses 3 cartes (blanche, mauve et blanche) et prend les blocs ainsi que le jeton de points. Il place ensuite sa figurine sur la case où se trouvait la tour. Il pioche pour finir 3 cartes.

Il n'aurait pas pu détruire la tour de taille 2, car même s'il a en main les cartes de couleur nécessaires (noir + gris), il y a une case noire sur le chemin depuis sa figurine vers la tour.

Exemple 4

Dirk (Rouge) choisit 4 de ses blocs pour lesquels il a les cartes en main. Il défausse ces 4 cartes (une grise, une mauve et deux blanches), retire une de ses figurines du plateau et place la tour sur la case où se trouvait sa figurine. Il place un jeton points de valeur 4 depuis la réserve sur la tour ainsi qu'un jeton de points de valeur 4 qu'il place devant lui. Il pioche également 4 cartes.

Exemple 5

Anne (Bleu) joue 4 cartes mauves pour écarter une figurine adverse. Elle ne peut pas écarter la figurine verte car il y a une tour sur son chemin mais elle peut écarter la figurine marron. Elle gagne 4 points de la réserve et redonne la figurine marron à son propriétaire (Bea). Elle place alors sa figurine sur la case mauve et pioche 4 cartes.



Une traduction réalisée pour **Ludibay** <http://www.ludibay.net>



par **La Fièvre Du Jeu** <http://www.fievredujeu.com>

Contacts : admin@fievredujeu.com

Version 27 juillet 2008

Une question sur le jeu ? Une erreur à signaler ? : <http://www.fievredujeu.com/Forum/viewforum.php?f=22>

Merci de votre collaboration.