

CRAZY TOWER

Du bout de vos doigts tremblant au rythme effréné de votre cœur, vous vous préparez à ajouter un énième Bloc à la Tour vacillante. Va-t-elle tenir le coup ou s'écrouler ? Une goutte de sueur ruisselle sur votre front lorsque vous relâchez le bloc. C'est le moment de vérité. La construction se balance une seconde, puis se stabilise. Elle reste debout... pour le moment.

Dans Crazy Tower, l'objectif est simple : construire une structure stable ! Enfin, ce serait beaucoup plus simple pour les Architectes s'il n'y avait pas ce Saboteur qui ne souhaite qu'une chose : que la construction s'écroule durant votre tour (et pas le sien). Au final, que la structure tienne ou non, vous constaterez que ce sera fou !

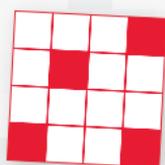


MATÉRIEL

28 Blocs de bois
(7 de chaque couleur)



21 Cartes étage



1 livret de règles



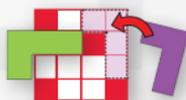
MISE EN PLACE

- Choisissez une Carte étage n'ayant pas de case ,  et , puis placez-la au centre de la table.
- Mélangez les autres Cartes étage, puis formez une pile face cachée.



EXPLICATIONS DES CARTES ÉTAGE

- Case  : Les Blocs **peuvent** être posés sur une ou des cases blanches.
- Case  : Il n'est **pas permis** de placer un Bloc sur cette case.
- Case  : Lorsqu'un joueur recouvre cette case, il **peut**, sans obligation, retirer un Bloc d'un étage inférieur et le redonner à la personne jouant avec cette couleur.
- Case  : Lorsqu'un joueur recouvre cette case, il **doit** rejouer immédiatement.
- Case  : Lorsqu'un joueur recouvre cette case, il **doit** échanger un de ses Blocs contre un Bloc au choix d'un autre joueur.



CHOISIR UN MODE DE JEU

PRENDRE UNE COULEUR DE BLOC

COMPÉTITIF

2 joueurs



choisir **2 couleurs** par joueur

3 ou 4 joueurs



choisir **1 couleur** par joueur

SABOTEUR

3 à 4 joueurs



Choisir **1 couleur** par joueur

SOLO

1 joueur



Dépend du défi choisi

DÉROULEMENT DU JEU

MODE COMPÉTITIF : Déterminez quel joueur commence la partie.

MODE SABOTEUR : Avant de commencer la partie, déterminez qui sera le Saboteur. Le joueur à sa gauche est celui qui commence la partie.

MODE SOLO : Choisissez un défi à la fin du livret de règles.

NOTE : Certains défis solos peuvent être réalisés à plusieurs joueurs en jouant en équipe.

À votre tour, effectuez l'une des deux actions suivantes :

- A-** Poser un Bloc sur la Carte étage qui est sur le dessus de la Tour.
- B-** Prendre la première Carte étage de la pile, la dévoiler et la poser sur la construction. Ensuite, poser un Bloc sur cette nouvelle Carte étage.

Jouez à tour de rôle et en sens horaire.



IMPORTANT

- Les Blocs doivent être posés à plat.
 - Les Blocs peuvent dépasser des Cartes étage.
 - Les Cartes étage peuvent être décalées de la construction.
 - Une seule main doit être utilisée pour poser un Bloc ou une Carte étage.
 - Il ne peut pas y avoir 2 Blocs de la même couleur sur une même Carte étage.
- * Lors d'une partie à 2 joueurs, chaque joueur a 2 couleurs de Blocs.

FIN DE LA PARTIE

EFFONDREMENT

La partie prend fin si la construction s'effondre. La construction est considérée effondrée si **au moins un Bloc et une Carte étage tombent**. S'il n'y a qu'un Bloc (ou qu'une Carte étage) qui tombe, le joueur dont c'est le tour doit le replacer avant de continuer à jouer.



CONDITIONS DE VICTOIRE

MODE COMPÉTITIF

UN JOUEUR GAGNE SI...

Le joueur qui place tous ses Blocs sur la construction gagne la partie.

Si la construction s'effondre :

- Le joueur ayant fait effondrer la construction est exclu du décompte des points.
- Le joueur ayant le plus bas pointage gagne, selon la valeur totale des Blocs restant.
- **Bris d'égalité :** Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, le joueur avec le moins de Blocs gagne la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

 1 point

 3 points

 4 points

 5 points

MODE SABOTEUR

CONDITIONS DE VICTOIRE DU SABOTEUR...

- La construction s'effondre pendant le tour des Architectes.
- Le Saboteur réussit à placer tous ses Blocs.

CONDITIONS DE VICTOIRE DES ARCHITECTES...

- Un des Architectes place tous ses Blocs sans faire effondrer la construction.
- La construction s'effondre pendant le tour du Saboteur.

MODE SOLO

LE JOUEUR GAGNE SI...

Il réussit son défi sans faire effondrer la construction.

REMERCIEMENTS

Jeux Synapses Games remercie les auteurs qui ont démontré beaucoup de passion pour leur projet. Merci à tous ceux qui ont testé les différents modes de jeux ainsi qu'aux gens qui ont contribué dans l'ombre à la réalisation de ce projet.

CRÉDITS

AUTEURS : Alexis Harvey
Félix Leblanc
Mathieu Auger
Manuel Bergeron

DÉVELOPPEURS : Carl Brière
Sean Jacquemain

ILLUSTRATEUR : Chris Setra

**DIRECTEURS
ARTISTIQUES :** Carl Brière
Josée Guillemette

GRAPHISTES : Karla Ron
Marie-Pier Blais

ÉDITEUR : Jeux Synapses Games Inc.



© 2020 Jeux Synapses Games Inc.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation écrite de :
Jeux Synapses Games Inc.
141 avenue des Hirondelles,
Les Cèdres, QC J7T 4A1 Canada
www.jeuxsynapsesgames.com



MODE SOLO

DÉFIS		2 COULEURS	3 COULEURS	4 COULEURS
1	Complétez la Tour.			
2	Complétez la Tour en ayant qu'un seul Bloc par étage.			N/A
3	Complétez la Tour avec exactement 3 Blocs par étage.	N/A		
4	Complétez la Tour en ayant un seul Bloc sur le premier étage.			
5	Jouez sans placer un Bloc de la même forme sur un même étage.			
6	Complétez la Tour avec au moins 14 Cartes étage.			
7	Complétez la Tour en 3 minutes.			
8	Complétez la Tour en 2 minutes.			
9	Complétez la Tour en 1 minute.			
10	Jouez avec votre main non dominante.			
11	Jouez debout en déposant vos Blocs et les Cartes étage tout en étant sur la pointe des pieds.			
12	Jouez les bras tendus, donc sans plier les coudes, pour mettre un Bloc ou une Carte étage.			
13	Placez les Blocs en position debout plutôt qu'à plat.			
14	Fermez un œil et placez une main dans le dos pour jouer.			
15	Jouez debout en posant vos Blocs et les Cartes étage en ayant une jambe dans les airs.			
16	Placez vos Blocs et vos Cartes étage sans utiliser vos pouces.			
17	Faites 3 tours sur vous-même après que vous ayez posé une Carte étage, donc avant de placer un Bloc.			
18	Jouez le menton sur la table.			
19	Jouez les poignets liés en utilisant 1 seule main pendant toute la partie.			
20	Lâchez les Cartes étage sur la Tour au lieu de les déposer.			