

Clock Towers

Un jeu de Alan Moon et
Aaron Weissblum

Graphismes : Jacob Elijah Walker
(www.elijahart.com)

Jolly Roger Games
(www.jollyrogergames.com)

©2004 – Jolly Roger Games

Contenu du jeu

66 cartes

- 18 Horloges (9 avec souris)
- 20 Toits (4 de 5 couleurs différentes)
- 28 Etages
 - 1 étage sans chat ni souris
 - 1 étage avec chat
 - 1 étage avec souris
 - 2 étages sans chat ni souris
 - 2 étages avec chat
 - 2 étages avec souris

Un livret de règles.

Préparation

Chaque joueur prend une carte **Un Etage avec un Chat**, une carte **Un Etage avec une Souris** et une carte **Horloge avec une Souris**. C'est la main de départ.

Les cartes restantes sont séparées en trois tas : les **Toits**, les **Horloges** et les **Etages**.

Mélanger chaque tas séparément.. Puis retirer sans les regarder 3 cartes **Toit** et 5 cartes **Etage**. Ces cartes sont écartées du jeu et rangées dans la boîte.

Les trois tas sont alors placés **FACE VISIBLE** au centre de la table pour former trois pioches.

Le joueur le plus âgé commence.

Le Jeu

A son tour, chaque joueur doit jouer une carte puis piocher la première carte de la pioche de son choix.

Au début et à la fin de son tour, chaque joueur doit toujours avoir trois cartes en main.

Les cartes sont posées face visible devant chaque joueur de manière à constituer des clochers.

Si un joueur joue une carte **Etage**, il peut commencer la construction d'un nouveau clocher ou ajouter la carte à un clocher existant. Un clocher peut contenir n'importe quel nombre de cartes Etage.

Si un joueur joue une carte **Horloge**, cette dernière doit être obligatoirement placée par dessus une carte **Etage**. Un clocher ne peut contenir qu'une seule **Horloge**.

Si un joueur joue une carte **Toit**, elle doit obligatoirement être placée en haut d'un clocher contenant déjà une ou plusieurs cartes **Etage** ET une carte **Horloge**. Il n'est alors plus possible de poser une carte sur ce clocher qui est terminé.

Si un joueur ne souhaite pas (ou ne peut pas) jouer, il doit d'abord se défausser d'une carte de sa main face cachée sans que ses adversaires n'en prennent connaissance. Il prend ensuite la première carte de la pioche de son choix.

Les cartes défaussées par les joueurs sont écartées du jeu.

Chaque joueur doit obligatoirement terminer son tour en piochant une carte (qu'il ait agrandi un clocher ou non).

Les clochers

Un clocher complet est constitué de un ou plusieurs **Etages**, d'une **Horloge** et d'un **Toit**.

Tous les clochers qui ne comportent pas ces trois éléments sont incomplets et ne marquent pas de points. Chaque joueur peut avoir n'importe quel nombre de clochers complets ou incomplets en face de lui durant le jeu. Mais seuls les clochers complets marquent des points.

La couleur d'un clocher est déterminé par la couleur de son **Toit**. Le premier clocher complet d'une couleur doit avoir un ou deux **Etages** (les **Horloges** ne comptent pas pour un **Étage**). Le clocher de même couleur suivant devra avoir exactement un étage de plus.

Par exemple, si le premier clocher rouge possède deux étages, le clocher rouge suivant devra avoir trois étages. Le troisième devra avoir quatre étages... Et ainsi de suite.

Un joueur peut avoir des clochers de n'importe quelle couleur...

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque les trois pioches ont été épuisées et que les joueurs ont joué ou défaussé toutes les cartes qu'ils avaient en main.

Chaque joueur compte alors ses points pour chaque clocher complet.

- Un clocher sans Chat ni Souris marque 5 points
- Un clocher avec Chats mais sans Souris marque 4 points
- Un clocher avec Chats et Souris marque 3 points
- Un clocher sans Chats mais avec Souris marque 2 points

Le nombre de Chats et de Souris dans un clocher n'a pas d'importance.

Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

Si des joueurs sont à égalité, le gagnant est celui qui a la Souris située la plus haut dans un de ses clochers complet. Si il y a encore égalité, c'est le joueur qui a le Chat situé le plus haut dans un de ses clochers complet.