

tower

Un jeu d'achat et de construction

Un jeu de Ben Haskett * Illustrations de Derek Bacon

L'histoire	2
Objectif du jeu	3
Matériel	3
Mise en place	4
Comment jouer	6
Cartes construction	7
Les Magasins	7
Le marché noir	8
Salil, le collecteur de taxes	10
Fin de la partie	11
Notes	11
Résumé du tour	12



Vous aimez l'odeur de l'architecture au petit matin. Bien sûr, il y a deux odeurs que vous aimez, la première est celle de l'architecture et la seconde est celle d'un riche roi qui veut construire une tour. Non pas que vous allez renifler l'air autour de riches rois, mais quand l'occasion se présente, vous ne voyez pas de raison pour éviter de prendre une grande bouffée d'air.

Heureusement, un riche roi veut une tour. Grâce à votre programme de création de tours en trois étapes, vous avez convaincu le roi que votre contribution était indispensable. Après tout, votre famille est dans la construction de tours depuis ce gars qui a fait un truc avec des colonnes.

Malheureusement, le roi vous informe qu'il a également engagé d'autres architectes pour aider à la construction de cette tour, car ils ont aussi une méthode de construction de tour. Vous savez qui sont ces "autres" et vous allez montrer au roi que vous pouvez construire plus rapidement qu'eux. Dieu sait que vous ne pouvez pas construire mieux qu'eux, car ils « mesurent » et « utilisent les meilleurs matériaux », mais par le fusain de votre grand-père, vous pouvez être plus rapide. Et lorsque vous aurez fini, vous ferez en sorte que personne ne puisse rien y ajouter. Tout est dans les angles, et quelques points faibles de structure.

Avant de partir, le roi sort quelques bijoux et demande si ce serait suffisant pour commencer. Hypnotisé par l'éclat des pierres précieuses, vous vous secouez et admettez que ce sera assez pour le moment. Après tout, vous pourrez en demander d'autres plus tard. L'architecture est une entreprise coûteuse, en particulier de la façon dont vous la faite. Enfin, le roi vous indique l'endroit du terrain où construire, et s'en va.

Après avoir atteint le terrain en question, vous voyez tout ce que ce royaume a à vous offrir : du sable à perte de vue. Mais vous avez bâti des tours dans de pires conditions et aussi longtemps que vous pourrez obtenir les matériaux nécessaires la tour s'élèvera, et vous serez payé avant qu'elle n'ait le temps de s'écrouler. Après tout, il n'a jamais été dit que la tour devait durer. Et si cela échoue, vous pourrez toujours blâmer les autres architectes.

Objectif du jeu:

Les joueurs récupèrent des bijoux, puis jouent des coudes pour acheter les matériaux dont ils ont besoin avant qu'ils ne soient en rupture de stock. Ils utilisent alors les matériaux pour construire des étages de la tour. Le premier à construire son troisième étage (le sommet de la tour), laissera sa marque architecturale à la vue de tous, et est désigné comme le gagnant! "

Matériel:

- ◆ 18 matériaux de construction
- ◆ 12 étages de tour
- ◆ 4 architectes
- ◆ 1 sac
- ◆ 90 bijoux
- ◆ 10 pass marché noir
- ◆ 18 cartes construction
- ◆ 18 cartes marché noir
- ◆ 6 tuiles magasins
- ◆ 1 tuile palais
- ◆ 1 tuile Salil





Mise en place:

- ◆ Tous les joueurs doivent avoir à portée de main les piles de cartes, les différentes pièces du jeu, et les tuiles du marché. Choisissez au hasard un premier joueur
- ◆ Prendre les bijoux et les pass pour le marché noir et les placer dans le sac. Bien mélanger son contenu
- ◆ **Pour une partie à 4 joueurs**, utiliser toutes les tuiles de marché et toutes les cartes construction
- ◆ **Pour une partie à 3 joueurs**, retirez toutes les tuiles de marché et les cartes de construction avec une icône (♠♠♠), et rangez les.
- ◆ **Pour une partie à 2 joueurs**, répétez l'opération pour tous les composants avec une icône (♠♠♠)
- ◆ Prendre les tuiles de marché et celle du palais et les placer face visible sur la table. Leur disposition n'a aucune incidence sur le résultat de la partie, il faut juste s'assurer qu'elles sont toutes complètement visibles.



Paille



Argile



Bois



Eau



joyau
vert



joyau
bleu



joyau
rouge

- ◆ Ensuite prendre les matériaux de construction et les placer dans les emplacements appropriés pour chaque tuile du marché; placer un jeton de paille pour chaque espace jaune, un jeton de bois pour chaque espace brun, un jeton d'argile pour chaque espace rouge, et un baril d'eau pour chaque espace bleu.
- ◆ Mélanger les cartes de construction et celles du marché noir, et les mettre face cachée à proximité de votre royaume
- ◆ Placer la tuile de Salil, vers le haut, à proximité de votre royaume. Son fonctionnement est expliqué en détail à la page 10.
- ◆ Chaque joueur choisit un pion architecte et les trois étages de la tour de même couleur.
- ◆ Enfin, chaque joueur pioche une carte de construction, celle-ci indique les matériaux que le joueur doit obtenir afin de construire un étage de la tour. La carte de construction de chaque joueur doit être placée face visible, de sorte que tous les autres joueurs la voient. Sauf si vous jouez à 2 joueurs, dans ce cas la carte de construction doit être gardée secrète.

Comment jouer :

Votre tour se compose de trois phases : la **phase de pioche**, la **phase d'action**, et la **phase de construction**. Au cours de la **phase de pioche**, le comptable du roi pioche nonchalamment dans les réserves et vous fournit des fonds pour la journée, plongez tout simplement la main dans le sac et retirez-en trois bijoux au hasard. Pour la **phase d'action**, vous pouvez exécuter tout ou partie des actions suivantes, dans n'importe quel l'ordre :

- ◆ Acheter des matériaux de construction dans un magasin : si un ou plusieurs des éléments figurant sur votre carte de construction sont disponibles dans un magasin libre, et que vous avez les bijoux pour l'acheter, vous pouvez déplacer votre pion architecte sur la tuile de ce magasin et échanger vos bijoux contre le(s) produit(s). Les bijoux dépensés, sont défaussés à côté de Salil (p. 10). Vous ne pouvez visiter qu'un magasin par tour, et ne pouvez acheter que des ressources dont vous avez besoin.
- ◆ Faire autant d'échanges avec Salil que vous le souhaitez (p. 10).
- ◆ Visiter le marché noir **une fois** et/ou utiliser des cartes (p. 8).

Dès que vous choisissez de ne plus faire d'action ou que vous ne pouvez plus en faire, vous passez à la phase de construction :

Phase de construction : Si vous avez obtenu tous les matériaux figurant sur votre carte de construction, vous replacez ces matériaux sur les magasins (n'importe lequel, tant que l'emplacement correspond). Placez ensuite un de vos étages de la tour sur la tuile du palais, défaussez votre carte de construction, et piochez en trois nouvelles - vous en gardez une et défaussez les deux autres. Si la pioche de cartes de construction est épuisée, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche. Les étages suivants de la tour seront empilés sur l'étage d'origine.

Après la phase de construction, votre tour se termine et c'est au joueur à votre gauche de jouer. **Si vous n'avez exécuté aucune des actions ci-dessus au cours de votre phase d'action et de votre phase de construction, piochez deux autres bijoux.**

Cartes construction

Le roi a fourni à chaque joueur une équipe d'ouvriers qui travaillent en coulisses à l'édification de la tour. Vous ne pensiez pas réellement que ce serait à vous de construire des étages entiers de la tour, n'est-ce pas ? En utilisant les plans que vous avez réalisés, votre équipe d'ouvriers vous fournit la liste des matériaux dont elle a besoin pour continuer à travailler."

Sur chaque carte de construction cinq matériaux sont représentés. Afin de construire un étage de la tour, il faut acquérir tous les matériaux présents sur votre carte de construction



Les magasins

Un rapide tour d'horizon des magasins de la ville semble suggérer qu'il n'y a pas de consensus sur la valeur de la monnaie locale. Que ce soit de l'ignorance, de la confusion, ou juste des prix abusifs, vous trouverez très peu de cohérence dans les prix... sauf pour le magasin de Hesham où vous pouvez être sûr que vous vous ferez escroquer!

Pas de marchandages

Les prix dans chaque magasin sont ce qu'ils sont! Vous devez payer le montant exact indiqué, et il n'y a pas de négociation!

Un client à la fois

Un commerçant ne peut s'occuper que d'un client à la fois. Si votre pion est sur une tuile, celle-ci est inaccessible aux autres joueurs jusqu'à ce que vous partiez.

Aucune flanerie autorisée

Vous ne pouvez mettre fin à votre tour avec votre pion sur une tuile de marché que si vous avez acheté quelque chose dans ce magasin dans le même tour.



Le marché noir

Suite à l'annonce de la compétition, un petit marché noir est apparu dans les ruelles de la ville. Espérant spéculer sur la rareté des matériaux dans les magasins, ce groupe a organisé la contrebande de matériaux depuis l'étranger et a attiré certains individus très louches. Les acheteurs avertis remarqueront les **pass pour le marché noir** (des bijoux peints noir de jais) qui ont déjà commencé à circuler dans tout le royaume. Ces bijoux servent d'invitation à ceux qui savent comment les utiliser.

Lorsque qu'ils cherchent un avantage, les joueurs peuvent visiter le marché noir. Le marché noir ne doit pas être traité comme un magasin et, en tant que tel, vous n'avez pas à déplacer votre pion sur la tuile. Il y a 10 pass pour le marché noir dans le sac. Ils accordent l'accès, mais les joueurs peuvent également payer le droit d'accès avec des bijoux (soit 6 bijoux **verts**, soit 4 **bleus**, soit 2 **rouges**). Le marché noir profite toujours à l'acheteur, et souvent au détriment d'autres joueurs. **N'oubliez pas** cependant, que l'argent dépensé pour une carte marché noir accorde seulement l'accès à la carte; lorsque le moment vient de l'utiliser **vous devez également payer le montant qui est indiqué en bas de chaque carte.**



Par exemple, après avoir obtenu l'accès au marché noir avec deux pass, Erin décide de garder une carte « Common Thief (Voleur) » et une carte « Dubious Concoction (Potion suspecte) ». Pour utiliser la carte de « Voleur », Erin doit d'abord payer le voleur quatre joyaux, ceux-ci peuvent être des joyaux de tout type, le voleur veut juste quelques pierres précieuses !"

Lorsque vous entrez dans le marché noir, trois voyous vous proposent leurs services, vous piochez trois cartes. Vous en conservez une, et remplacez les 2 **sur le dessus de la pioche**. Si vous prévoyez d'acheter plus d'une carte au même tour, vous devez l'indiquer et payer les droits appropriés avant d'entrer. Ensuite, vous piochez toujours 3 cartes, mais en conservez le nombre que vous avez payé dans la limite de trois. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes marché noir en main. Vous pouvez utiliser autant de vos cartes marché noir par tour que vous le souhaitez, tant que vous pouvez payer leur coût d'utilisation. Les cartes marché noir sont défaussées après utilisation, si la pioche est épuisée, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche. **REMARQUE: Vous ne pouvez visiter le marché noir qu'une seule fois par tour, fait le à bon escient!**

1 joyau **rouge**
 ou
 2 joyaux **bleus**
 ou
 3 joyaux **verts**
 ~
 ~
 1 pass marché noir = 2 joyaux
 au choix



Salil, le collecteur de taxes:

Salil est le collecteur de taxes du royaume, il transporte souvent une grande quantité de bijoux sur lui qu'il a recueillis sur les marchés locaux. Il est connu pour faire des affaires avec ceux qui sont intéressés, mais ses conditions sont tout sauf équitables. Pourtant, en cas de besoin, Salil peut être un allié puissant.

Chaque fois que des bijoux ou des **pass pour le marché noir** sont dépensés, ils sont défaussés sur la tuile de Salil. Si vous avez besoin d'un bijou spécifique, vous pouvez échanger vos bijoux pour l'un de des bijoux défaussés. Les taux de change sont inscrits à côté de Salil : 3 bijoux **verts** pour un bijou dans la pile de défausse, 2 bijoux **bleus** pour un bijou dans la pile de défausse, un bijou **rouge** pour un bijou dans la pile de défausse, ou un **pass pour le marché noir** pour deux bijoux de votre choix dans la pile de défausse. Les joueurs sont même autorisés à échanger avec Salil dans le même tour où ils ont dépensés leurs bijoux. Par exemple, Daniel a dépensé deux bijoux **bleus** pour un matériau de construction, puis a échangé un bijou **rouge** pour récupérer l'un des bijoux **bleus** qu'il vient de dépenser. Il a ensuite acheté un deuxième matériau de la boutique qu'il occupait.

On ne peut pas obtenir de **pass pour le marché noir** avec Salil, même avec l'«Experienced Thief (Voleur Expérimenté)» (Apparemment, il est récompensé généreusement pour remettre ces pass aux autorités); ils restent donc sur la tuile de Salil jusqu'à ce que le sac de bijoux soit vide. Quand le sac de bijoux est vide, tous les bijoux et pass sur la tuile de Salil sont remis dans le sac.

REMARQUE : N'oubliez pas, vous ne pouvez échanger vos bijoux pour un autre joyau que si il y en a actuellement sur la tuile de Salil. Au début du jeu, et chaque fois que Salil rapporte les taxes au comptable (le sac) - il n'a rien à offrir.

Fin de la partie:

Le premier à construire son troisième étage de tour est le gagnant !!

Notes:

- ◆ Bien que les bijoux **rouges** soient plus rares et donc plus précieux que les **bleus** ou **verts**, les prix indiqués pour matériaux sont non négociables, et les commerçants ne font pas de «change». En d'autres termes, un joyau **bleu** ne peut pas être utilisé à la place d'un joyaux **vert**, et un joyau **rouge** ne peut pas être utilisé en lieu et place d'un joyau **bleu** ou **vert**. Au lieu de cela, les joueurs doivent faire des échanges avec Salil s'ils souhaitent obtenir des bijoux différents de ceux qu'ils ont piochés dans le sac.
- ◆ Il n'est pas important que la tour soit construite en une seule colonne sur la tuile du palais. S'il est difficile de la garder debout, il est possible de construire plusieurs tours, ou même laisser chaque étage de la tour autonome sur la tuile du palais.
- ◆ **Pour une variante moins agressive et plus conviviale, jouez avec les cartes de construction face cachée (comme à 2 joueurs), de sorte que le contenu des carte de constructions est tenu secret.**
- ◆ Pour une variante plus agressive, les joueurs peuvent acheter tout les matériaux, présents ou non sur leurs cartes construction. Mais, tous les matériaux doivent être remplacés lors de la construction d'un étage!

Résumé du tour

Phase de pioche:

Piochez 3 bijoux dans le sac.

Phase d'action:

Vous pouvez exécuter une ou toutes les actions suivantes:

- ◆ Acheter un ou plusieurs matériau(x) dans un seul magasin.
 - ◆ Faire des échanges avec Salil.
 - ◆ Entrer dans le marché noir une fois et/ou utiliser des cartes marché noir
-

Phase de construction:

Si vous avez tous les matériaux de votre carte de construction:

- ◆ Défaussez la carte de construction.
- ◆ Remplacez les matériaux de construction sur les magasins.
- ◆ Placez un étage de la tour sur la tuile du palais.
- ◆ Piochez trois cartes de construction et en conservez une.

... Sinon, passez la phase de construction.

(Si vous n'avez réalisé aucune action lors de la phase d'action et de construction, piochez deux autres bijoux dans le sac)

Terminez votre tour, passez au joueur à votre gauche.

Le jeu se termine immédiatement après qu'un joueur ait achevé son troisième étage de la tour