

ÂGE  
6+

1-4

JEUX CLASSIQUES

ST011

# LA TOUR INFERNALE

## INSTRUCTIONS

**Contient :** 48 blocs de bois.

### Installation :

1. Jouez sur une surface horizontale, solide et plane. Attention : pour protéger la surface de jeu et prolonger la durée de vie des blocs, il est conseillé de jouer sur un tapis ferme. Un tapis de sol ou une couverture peuvent être utilisés.
2. Placez trois blocs les uns contre les autres.
3. Empilez trois autres blocs perpendiculairement au-dessus des trois premiers blocs.
4. Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les blocs soient empilés, en alternant leur sens.
5. La tour doit être constituée d'un total de 16 niveaux. Les blocs doivent former une tour rectangulaire et régulière.

### Règles du jeu :

1. Le premier joueur est choisi au hasard ou le joueur qui a perdu lors du tour précédent commence. Le jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Chaque joueur, à tour de rôle, doit retirer n'importe quel bloc SOUS le dernier niveau. Il doit ensuite le placer au-dessus de la tour, perpendiculairement aux blocs du niveau inférieur.
3. Le joueur passe la main 10 secondes après avoir empilé son bloc, ou dès que le joueur de gauche touche un bloc.
4. Continuer à retirer les blocs et à les empiler jusqu'à ce que la tour s'écroule. Un joueur d'un niveau avancé peut construire une tour constituée de 36 étages, voire plus !

### Règles :

- Chaque joueur, à tour de rôle, retire et empile un bloc. Pour retirer un bloc, utiliser une seule main à la fois. Un joueur peut changer de main dès qu'il le souhaite.
- Au cours de la partie, et au fur et à mesure que le centre de gravité de la tour se déplace, certains blocs sont plus faciles à retirer. Il est possible de toucher plusieurs blocs à la fois, mais dès qu'un bloc est déplacé, il doit être remis en place (d'une seule main) avant qu'un autre bloc ne puisse être touché.
- Lorsque les blocs sont empilés les uns sur les autres, une rangée de 3 blocs doit être terminée avant de pouvoir en commencer une nouvelle.

### Partie rapide :

Pour une partie plus rapide et plus stimulante, chronométrer le temps de chaque joueur et le limiter à 30 secondes pour commencer. Dès qu'un joueur relâche un bloc, le joueur suivant peut jouer à son tour. Le joueur peut décider d'attendre 10 secondes avant de jouer pour voir si la tour s'écroule, si c'est le cas, le joueur précédent a perdu. Si la tour ne s'écroule pas, le joueur ne dispose plus que de 20 secondes. Utiliser un chronomètre ou un sablier pour mesurer le temps.

### Pour les plus jeunes :

Pour faciliter le jeu pour les plus jeunes ou pour un groupe de joueurs d'âge différent, les plus jeunes peuvent utiliser les deux mains. Remarque : les deux mains doivent toucher un seul et même bloc à la fois et la deuxième main ne peut pas être utilisée pour équilibrer la tour. Variante pour les plus jeunes : deux joueurs peuvent s'entraider, chaque joueur utilise une seule main, l'un pousse le bloc et l'autre le tire.

### Jeu par équipe :

1. Répartissez les joueurs dans des équipes de taille à peu près égale.
2. La durée d'une partie est déterminée par un chef désigné au préalable ou convenue par les équipes.
3. La durée de la partie doit être mesurée par un chronomètre ou la trotteuse de la montre du chef.
4. Chaque équipe empile un jeu de blocs en respectant la direction de chaque rangée (16 étages). Avant le début de la partie.
5. Les équipes jouent en suivant les règles précisées ci-dessus, à tour de rôle, en faisant participer chaque membre.
6. L'objectif des équipes est de former la tour avec le plus d'étages possibles. Chaque équipe doit annoncer l'étage qu'elle vient de former après avoir empilé chaque bloc. Par exemple, le premier bloc empilé au début du jeu forme le 1<sup>er</sup> étage. Remarque : le score ou la hauteur se base sur les étages formés et non le nombre de blocs empilés. Le deuxième bloc empilé peut constituer le 18<sup>e</sup> ou 19<sup>e</sup> niveau, en fonction de la méthode suivie et la stratégie de l'équipe.
7. Les équipes continuent à empiler les blocs sur la tour le plus haut possible jusqu'à ce qu'elle s'écroule ou que le temps soit écoulé.
8. Le score d'une équipe se base sur la hauteur maximum / le nombre d'étages de la tour avant que le temps ne soit écoulé ou que la tour ne s'écroule.
9. Une équipe peut construire plusieurs tours au cours de la même partie. Le niveau maximum est de 10.
10. L'équipe qui compte le plus de points à la fin du jeu a gagné.

### But du jeu :

Le dernier joueur qui reste sans avoir déséquilibré la tour a gagné. Le joueur qui fait tomber la tour doit la reconstituer pour la partie suivante !



ambassador

**FABRIQUÉ PAR:**

Merchant Ambassador (Holdings) Ltd.,  
Hong Kong

[www.merchantambassador.com](http://www.merchantambassador.com)

FABRIQUÉ EN CHINE

15xxx

Attention !



Veuillez conserver ces instructions pour pouvoir vous y référer ultérieurement.  
Le contenu et les couleurs peuvent varier par rapport aux illustrations.  
Attention ! Risque d'étouffement. Pièces de petite taille.  
Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

|   |  |
|---|--|
|  | <b>Merchant Ambassador (Holdings) Ltd.,</b><br>Room 2502, 25/F, Perfect Industrial Bldg.,<br>31 Tai Yau Street, San Po Kong, Kowloon,<br>Hong Kong |
| <b>Series:</b>  | Classic Games  |
| <b>Product Description:</b>   | Tumblin' Tower_French  |
| <b>Item No.:</b>  | ST011  |
| <b>Reference No.:</b>   | 15xxx  |
| <b>UPC No.:</b>   | N/A  |
| <b>Dimensions:</b>  | W: 5.5" x H: 8.25" / 14 x 21 cm  |
| <b>Primary Display Panel Size:</b>  | 45.38" / 294 cm  |
| <b>Color:</b>   | <b>K</b>   |
| <b>Release Date:</b>  | 2015-xx-xx   |