



TOUR À TOUR un jeu de PIERRE BOURQUE

- pour 2 joueurs de 6/7 ans et plus.
 - l'OBJECTIF est d'avoir au moins **l'un de ses triangles placé plus haut que les 2 triangles de l'autre joueur**.
- Si le triangle le plus haut de chacun des joueurs est à la même hauteur, c'est le joueur avec le deuxième triangle le plus haut qui gagne la manche.
- au début, les joueurs déterminent le nombre de manches qu'il faut gagner pour remporter la partie, habituellement il faut remporter 2 manches.
 - **une manche se termine** quand les 2 joueurs ont fini de placer leurs blocs.
 - chaque manche dure +/- 15 minutes.

Matériel :

- **20 carrés** de bois : 10 rouges et 10 noirs.
- **8 rectangles** de bois : 4 rouges et 4 noirs.
- **4 triangles** de bois : 2 rouges et 2 noirs.

MISE EN PLACE ET DÉBUT DE LA PARTIE

Chaque joueur a une couleur de blocs : 10 carrés, 4 rectangles et 2 triangles de leur couleur.

Au début, chaque joueur place **l'un de son carré à la verticale** sur la table, chaque joueur a le droit pendant la manche **de placer un maximum de 3 carrés sur la table** :

- chaque carré doit **toucher** au moins un autre carré déjà sur la table.

Les blocs doivent toujours être placés **à la verticale**.

À partir du deuxième tour, chaque joueur place l'un de ses blocs : carré, rectangle ou triangle, et commence à monter des tours, **chaque bloc est alors placé sur un ou plusieurs blocs déjà en jeu**.

Il n'est pas permis de mettre un bloc sur le triangle, le triangle est placé sur sa base, sur son côté le plus long, et complète la montée d'une tour.

À son tour, un joueur peut prendre un de ses blocs déjà en jeu, sur lequel il y a un triangle noir ou rouge et **peut déplacer cette minitour de 2 blocs pour la mettre sur d'autres blocs déjà en jeu**, cependant ce joueur devra exclure, le temps restant de cette manche, l'un de ses blocs (carré ou rectangle ou triangle) qui n'a pas encore été placés.

- ce coup doit être joué **avant que les 2 joueurs n'aient plus de blocs à placer**, car c'est à ce moment que la manche se termine.

CHUTE DE BLOCS

- si, pendant son tour, un joueur fait tomber **un des triangles de l'adversaire**, il perd la manche.
- si pendant son tour, un joueur fait tomber **d'autres blocs que le(s) triangle(s) de l'adversaire**, tous ses blocs, qui sont tombés sur la table, sont éliminés jusqu'à la prochaine manche, de plus il perd son tour.
- **l'autre joueur peut choisir**, parmi ses blocs qui sont tombés sur la table, les blocs qu'il veut.

Parfois il est bon de tous les récupérer, d'autres fois il est préférable d'en éliminer, car il faut retenir que les 2 joueurs doivent avoir placés tous leurs blocs non-éliminés pour que la manche se termine.

La partie continue avec les blocs tels qu'ils sont maintenant positionnés.

- si le **joueur qui ne joue pas**, cause la chute de blocs (il éternue, fait bouger la table etc.) ce joueur subit les **règles qui viennent d'être décrites**.

- si la chute des blocs est causée par une **raison hors du contrôle** des 2 joueurs: courant d'air, autre personne, etc., les 2 joueurs récupèrent leur(s) bloc(s) tombé(s) et la partie continue avec les blocs tels qu'ils sont maintenant positionnés.

ÉGALITÉ

Si, à la fin d'une manche, le triangle le plus haut de chacun des 2 joueurs est à la même hauteur, il y a égalité :

ils doivent faire **la course de la tour ultime**:

à 1,2,3 GO... chacun de leur côté, les 2 joueurs tentent, avec l'ensemble de leurs blocs, d'être le premier à compléter **la tour la plus haute** (n'oubliez pas de placer les 2 triangles en haut de la tour), le plus rapide gagne la manche.

La chute d'un ou de plusieurs de ses blocs fait perdre la course. **Pour une tour ultime plus difficile**, en haut de la tour les 4 blocs rectangulaires doivent être placés l'un sur l'autre et vous complétez avec un triangle.

Il est permis d'utiliser ses 2 mains, il doit y avoir un **maximum de 2 blocs par étage** et les 2 blocs doivent être séparés par au moins l'épaisseur d'un bloc.

PARTIE EXPERTE

Chaque joueur doit placer un maximum de **2 carrés à la verticale** sur la table.

PARTIE EXTRÊME

Chaque joueur doit placer seulement **1 carré à la verticale** sur la table.

PARTIE FACILE

Chaque joueur peut placer un maximum de 3 carrés à la verticale sur la table, comme pour une partie normale, la différence est que lorsque les joueurs commencent à monter les tours, ils ont le choix de mettre **leurs carrés ou leurs rectangles à la verticale ou à l'horizontale**. Les triangles ne sont jamais mis à l'horizontale.



Le gagnant est le joueur clair puisque son triangle est le plus haut.