

# LES 5 TOURS LES TOURS DE POUVOIR

Règles additionnelles pour le jeu de base

Ces règles additionnelles confèrent à chaque type de Tour un pouvoir particulier. Toutes les règles du jeu de base s'appliquent. Ajoutez-y les règles ci-dessous :

APERÇU

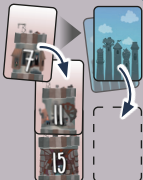
## TOUR SYLVESTRE

Vous pouvez défausser des cartes de cette Tour pour prendre **moins de cartes** du **marché** que ce que vous aviez annoncé (*mais vous ne pouvez pas prendre de nouvelles cartes sylvestres lors de ce tour*).



## TOUR DE MÉTAL

Quand vous placez une carte métal, vous pouvez récupérer immédiatement une carte de votre pile de **démolition** et l'ajouter à la Tour qui lui correspond.



## TOUR DE SABLE

Vous pouvez ajouter des cartes **en haut** OU **en bas** de cette Tour.



## TOURS BONBON ET HANTÉE

À la fin de la partie, marquez 3 PV pour chaque **paire de cartes** de même valeur présentes dans les deux Tours.



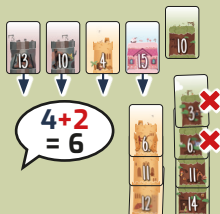
## Règles spéciales en détail :

**TOUR SYLVESTRE** : Si vous possédez une Tour sylvestre, vous pouvez annoncer **un chiffre plus élevé** que le nombre de cartes disponibles dans le marché (plus de 5). Si votre annonce est la plus élevée, « **payez** » la différence entre votre annonce et le nombre de cartes que vous prenez en plaçant autant de cartes du sommet de votre Tour sylvestre dans la **défausse**, au centre de la table.

**Important** : Quand vous **payez** avec des cartes sylvestres, vous ne pouvez pas prendre de nouvelles cartes sylvestres du marché pendant le même tour.

**Remarque** : Dès que votre Tour sylvestre possède un sommet, vous ne pouvez plus utiliser le pouvoir de cette Tour.

**Exemple** : Votre annonce de 6 est la plus élevée du tour. Vous prenez 4 cartes (mais pas de carte sylvestre) du marché et défaussez 2 cartes de votre Tour sylvestre.



**TOUR DE MÉTAL** : Chaque fois que vous ajoutez une carte à votre Tour de métal, vous pouvez **immédiatement** prendre n'importe quelle carte de votre **pile de démolition** et l'ajouter à la Tour correspondante, selon les règles habituelles. Il peut s'agir de la carte que vous avez défaussée avant de jouer. Si la carte que vous prenez de la pile de démolition est une carte métal, activez à nouveau cet effet lorsque vous l'ajoutez à sa Tour.

**Exemple** : Votre annonce est la plus élevée et vous prenez le **11** bonbon et le **15** métal du marché. Comme votre Tour bonbon est composée d'un **14** et d'un **10**, vous retirez le **10** et le placez sur la pile de démolition. Vous construisez ensuite le **11** de votre main, puis le **15**, ce qui vous permet de prendre immédiatement le **10** de votre pile de démolition et de le reconstruire.



**TOUR DE SABLE** : Lors de la phase de construction, vous pouvez ajouter des cartes **en haut** OU **en bas** de votre Tour de sable (en respectant la règle de pose par valeurs décroissantes). Vous ne pouvez pas ajouter de cartes en haut ET en bas lors d'un même tour. Pour ajouter une carte en bas, glissez-la sous la carte inférieure, de sorte que la valeur de la nouvelle carte soit visible.

**Exemple** : Votre Tour de sable est composée d'un **11**, d'un **7** et d'un **6**. Sur le marché se trouvent un **4**, un **8** et un **12**. Vous pouvez soit ajouter le **12** et le **8** en bas de la Tour (la règle spéciale du 8 s'applique), soit ajouter le **4** en haut, mais vous ne pouvez pas ajouter ces trois cartes lors du même tour.



**Remarque** : Une fois que votre Tour de sable possède un sommet, vous ne pouvez plus y ajouter de cartes, ni en haut ni en bas.

**TOURS BONBON ET HANTÉE** : À la fin de la partie, marquez **3 points de victoire supplémentaires** pour chaque paire de cartes de **même valeur** présentes dans votre Tour bonbon ET dans votre Tour hantée.

**Exemple** : À la fin de la partie, votre Tour hantée est composée des cartes **12**, **11**, **7** et **8**, et votre Tour bonbon est composée des cartes **10**, **11**, **8**, **12** et **0**. Vous obtenez donc 6 points de victoire pour vos 2 paires (**12** et **11**).

**Conception** : Kasper Lapp | **Règles** : Moritz Bornkast, Viktor Kobilke  
**Version française** : Marie-Laure Faurite, Laura Muller-Thoma, Robin Leplumey  
 © 2024 Deep Print Games GmbH, Berlin, Allemagne  
 © 2025 IELLO SAS pour la version française  
 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 Heillecourt, France | [iello.fr](http://iello.fr)

