



Un jeu de  
construction penché  
de  
Christoph Cantzler  
et Anja Wrede



8+



2-4

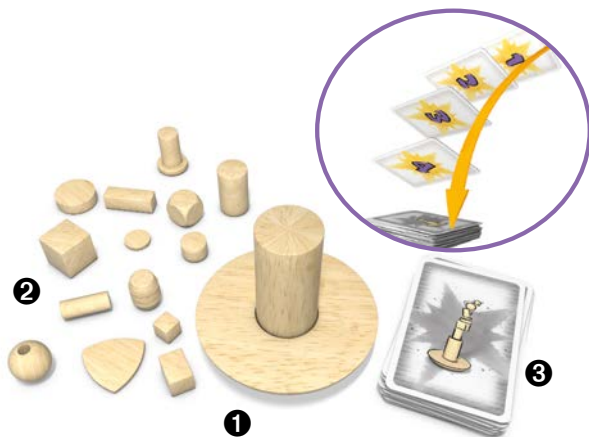


20

*Cette tour oscille entre gravité et insouciance. Dans l'euphorie des hauteurs, attrapez les étoiles ! Mais ne perdez pas l'équilibre – sinon la tour s'écroule... et vos étoiles aussi !*

**Matériel de jeu:** 1 socle vacillant, 1 gros cylindre en bois, 14 pièces de jeu, 33 cartes de jeu avec des valeurs d'étoiles de 1 à 33

## Préparation du jeu



- ❶ Placez le socle au centre de la table et insérez le gros cylindre dans l'emplacement prévu. Il y reste pendant toute la partie, car c'est sur cette base que votre... tour... penchée... va se construire tour après tour !
- ❷ Disposez les 14 pièces de jeu à côté, avec un peu d'espace entre elles.
- ❸ Triez et empilez toutes les cartes face cachée par ordre croissant de leurs valeurs d'étoiles, de sorte que la carte 1 soit tout en haut et la 33 tout en bas. Cela constitue votre pioche.

# Déroulement du jeu

Commence la personne qui s'est trouvée le plus haut aujourd'hui.  
Ensuite, vous jouez plusieurs manches à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.  
À votre tour, vous pouvez soit **construire**, soit **passer**. À vous de décider !

## A. Vous voulez construire

1. Retournez la **carte du dessus** de la pioche et placez-la **face visible à côté**.

→ Les cartes révélées forment la **pile de défausse** et y restent **jusqu'à la remise** en place du jeu.



2. Choisissez une **pièce** du stock et placez-la avec une **face plane** sur la **pièce la plus haute** de la tour.



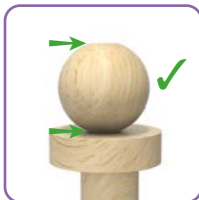
Le **premier** joueur **place sa pièce** sur le **cylindre en bois**. Les joueurs **suyvants** construisent toujours sur la **dernière pièce** posée. Ainsi se forme une seule tour continue.



*Vous pouvez construire ainsi !*



*Pas comme ça ! Aucune face arrondie ne peut servir de surface d'appui.*



*La boule possède aussi deux faces aplaties – seules celles-ci peuvent être posées.*



*Vous pouvez (continuer à) construire uniquement sur la pièce du dessus.*



*Pas comme ça : aucune pièce ne peut en supporter plusieurs autres.*

Les pièces déjà en place ne peuvent être **touchées qu'avec la nouvelle pièce** – pas avec les doigts.

3. Votre **tour de jeu se termine**. Le joueur suivant joue.

## B. Vous voulez passer

1. Prenez la **carte du dessus** de la **pioche** et placez-la **face visible devant vous**.

2. **Ne construisez pas**. Ne placez pas de carte sur la défausse.

3. Votre **tour se termine**. Le joueur suivant joue.

→ Vous **ne participez plus** à la construction de la tour actuelle. Vous rejoindrez de nouveau la partie lors de la construction de la prochaine tour.

→ Ceux qui ne passent pas continuent à construire la tour. Si vous êtes la **seule** personne à **ne pas avoir passé**, vous pouvez continuer à **construire seul(e)**. Avant chaque nouvelle pièce posée, révélez la carte du dessus de la pioche et placez-la sur la défausse. Vous pouvez **continuer** jusqu'à ce que **vous passiez ... ou que la tour s'écroule**.



## La tour s'écroule

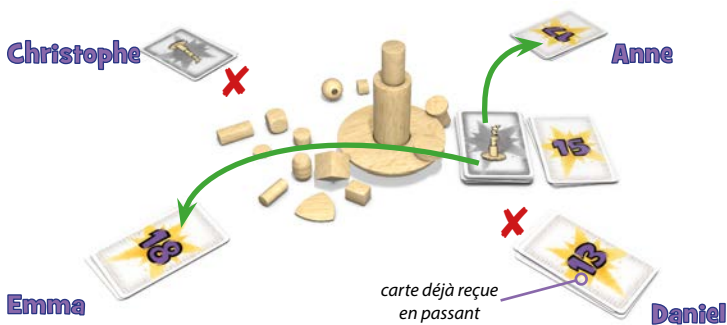
Il y a **effondrement** si la pièce que vous **venez de poser fait tomber au moins une autre pièce**.

Si **seule** la pièce **posée** tombe, ce **n'est pas** un effondrement : essayez de la replacer !

Si vous faites **tomber** la tour, vous **ne recevez pas de carte**. Les joueurs **n'ayant pas passé prennent chacun la carte du dessus de la pioche**, dans l'ordre à partir du joueur situé à gauche de vous.

### Exemple :

La pièce de Christophe fait s'écrouler la tour. Il ne reçoit aucune carte. Sa voisine de gauche, Anne, est encore en jeu et prend la carte du dessus. Daniel a déjà passé (et reçu une carte). Il ne reçoit plus rien. Puis Emma, qui n'a pas encore passé, prend la carte du dessus et met fin à la manche.



## Fin de manche et remise en place

Lorsque la tour **s'écroule** ou que **tout le monde a passé**, la manche se termine.

Si vous réussissez à placer le tout **dernier** (14<sup>e</sup>) bloc, la manche se termine également.

Dans ce cas, tu prends la carte du **dessus** de la pioche. Les autres joueurs qui n'ont pas encore passé **ne reçoivent rien**.

Dès que la manche est terminée, remettez toutes **les cartes de la défausse sous la pioche** :

**1.** Retournez toute la défausse de sorte que la plus petite valeur se retrouve en haut.

**2.** Posez-la sur la pioche. (Ne mélangez jamais les cartes !)

Chacun **retourne** ses cartes face cachée afin que l'on voie combien de cartes chaque joueur possède.

Remettez les 14 pièces de jeu à côté de la base (laissez toujours le cylindre dans le socle !).

Un **nouveau** tour commence – une nouvelle tour est construite ! Tout le monde participe à nouveau.

Le joueur qui a fait **s'effondrer** la tour commence ou, en l'absence d'effondrement, celui qui a passé en dernier ou placé le 14<sup>e</sup> bloc.

## Fin du jeu et victoire

Lorsque une ou plusieurs personnes possèdent

**5 cartes** à la fin d'une manche, la partie se termine.

Tout le monde révèle ses cartes et additionne les

points des **3 cartes** ayant les **plus hautes** valeurs.

Celui ou celle qui obtient le plus de points remporte

**POCKET PISA** et atteint les étoiles !



**Exemple** : cartes 3-7-11-13-19 ; résultat :  $11 + 13 + 19 = 43$ .

**Art.-N° : 60 110 5220**

Auteurs : Christoph Cantzler, Anja Wrede

Conception et mise en page : Oliver Richtberg

2026 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com

