

Palazzo Paletti

Âge : 6 et +

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 minutes

Matériel :

1 plateau,
15 colonnes (5x4 couleurs),
6 planches d'étages,
1 dé spécial.



But du jeu :

Monter le palais le plus haut possible en ayant un maximum de colonnes placées.

Déroulement du jeu :

Chaque joueur choisit une couleur (à 2 joueurs, chacun prend 2 couleurs). Les joueurs prennent ensuite leurs pièces en bois (trois minces, une moyenne, et une grosse) et les placent sur le sol.

Les joueurs doivent s'accorder sur le meilleur emplacement pour le premier étage, qui doit être totalement stable et qui doit reposer sur au moins trois colonnes.

Chacun leur tour, les joueurs doivent ensuite prendre une de leurs colonnes d'un étage inférieur pour la placer à un étage supérieur, sans faire tomber le palais.

Si un joueur ne peut pas retirer une de ses colonnes, il doit demander à poser l'étage suivant. Chacun de ses adversaires peut contester et déclarer qu'il reste une colonne possible à enlever ; le premier joueur qui conteste essaye alors d'enlever une colonne du joueur qui a fait la demande :

- s'il parvient à enlever une colonne, celle-ci est retirée du jeu.
- s'il n'y parvient pas, c'est le contestataire qui perd une de ses colonnes.

Si personne ne s'oppose à la demande du joueur, ce dernier place le nouvel étage.

Une fois qu'une colonne est posée sur le 2^e étage, le joueur avec le plus de points de colonne (1 point pour les minces, 2 pour les moyennes, 3 pour les grosses) sur l'étage le plus haut, devient le maître d'œuvre. On lui confie alors le dé de couleur. À chaque nouvel étage posé, il faut vérifier qui est le maître d'œuvre (ainsi, le dé doit toujours désigner la couleur du maître d'œuvre précédent) :

Ex : le joueur bleu obtient en premier le dé de maître d'œuvre. La partie continue et le joueur rouge obtient le dé : il le place devant lui avec la face bleue visible.

À partir de là, si le palais est renversé par un autre joueur, le maître d'œuvre gagne ; si c'est lui qui renverse la tour, c'est le maître d'œuvre précédent qui gagne (indiqué par la couleur du dé). Si la tour s'effondre avant qu'une colonne soit placée, sur le 2^e niveau, ou si le premier maître d'œuvre renverse la tour, personne ne gagne.