

# GOTOWN

Auteurs : Morten & Alexander Bonavent  
Illustrations : Michèle Reymond

6-99 2-4 20' 54

FR

1

## MATÉRIEL DE JEU

**32** Cartes étage numérotées de 1 à 8 (4 cartes de chaque).  
**4** Cartes point d'interrogation (jokers).  
**18** Cartes spéciales (4 chiens de garde, 2 os, 3 marteaux, 1 boule de démolition, 3 milk-shakes, 1 camionnette à donuts, 3 voleurs, 1 super-voleur).

## BUT DU JEU

Chaque joueur construit sa tour. Un étage est représenté par 2 cartes étage placées côte à côte. Le premier joueur à avoir construit une tour de 5 étages gagne la partie.

## MISE EN PLACE

1. Distribuer 5 cartes à chacun.
2. Le reste des cartes fait office de pioche, placée au centre de la table.
3. La défausse sera placée à côté de la pioche.
4. Décider qui sera le joueur à commencer la partie.

4

## ACTIONS POSSIBLES

### 1. Construire des étages

Pour construire un étage, jouer 2 cartes dont la somme est égale à 9, placées côte à côte devant le joueur (ex : un 3 et un 6). Si le joueur a déjà un étage, construire le nouvel étage au-dessus de l'étage précédent.



Exemple :

6 + 3 = 9 = un étage.

**NOTE :** les cartes sont colorées pour aider les plus jeunes joueurs à trouver les paires correspondantes.

### 2. Voler un étage en jouant 1 carte étage

Un joueur peut aussi construire un étage en jouant une seule carte étage et en volant une carte du dernier étage du gratte-ciel d'un adversaire. La carte jouée et la carte volée doivent être égales à 9. La carte restante de l'étage de l'adversaire est annulée et maintenant défaussée. *C'est une action importante, car elle fait d'une pierre deux coups.*

**IMPORTANT :** les cartes peuvent seulement être volées au dernier étage et seulement si l'étage n'est pas gardé

2

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les joueurs jouent leurs cartes à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

### 1. Tour d'un joueur

#### 1.1 Piocher une carte

Le joueur commence par piocher une carte. Si le joueur a déjà 8 cartes, ce qui peut arriver en cours de partie, il ne pioche pas de carte.

#### 1.2 Jouer des cartes

Le joueur peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite pour accomplir différentes actions.

3

## GAGNER LE JEU

Dès lors qu'un joueur a construit les 5 étages de sa tour, il remporte le jeu !

Le joueur peut aussi choisir de ne jouer aucune carte.

### 3. Fin du tour

Quand le joueur a terminé son tour :

- si le joueur a moins de 3 cartes entre les mains, il pioche jusqu'à avoir 3 cartes en main. Cette action conclut le tour du joueur.

- si le joueur a 3 cartes ou plus entre les mains, il annonce simplement que son tour est terminé.

Si la pioche est épuisée, mélanger la défausse et l'utiliser en tant que nouvelle pioche.

### Option pour écouter le jeu :

le premier joueur qui a construit 4 étages a gagné.

par un chien (voir « garder un étage »). Quand une carte est volée, elle doit être immédiatement jouée et ne peut pas être conservée pour plus tard.

### 3. Cartes « ? » (cartes Joker)

Les cartes Joker peuvent être combinées avec n'importe quelle carte étage (mais pas avec une autre carte Joker) pour construire un nouvel étage.



Une carte Joker ne peut pas être utilisée pour voler une carte au dernier étage d'un adversaire. Néanmoins, un joueur peut voler un Joker du dernier étage d'un adversaire. Le Joker volé garde sa valeur.

Exemple : un adversaire a un dernier étage contenant un Joker, placé à côté d'un 3. Le Joker vaut donc 6. Le Joker peut donc être volé en le combinant à un 3.

### 4. Garder un étage : les chiens et l'os

Un étage peut être gardé en plaçant une carte chien de garde à côté (nous recommandons le dernier étage). Cet étage est maintenant gardé et les cartes ne peuvent pas être volées ou détruites (voir



« Détruire un étage »).

Le chien de garde peut être appâté grâce à une carte os. Les deux cartes sont ensuite défaussées.

### 5. Détruire un étage : le marteau et la boule de démolition

Le dernier étage d'un adversaire peut être détruit en jouant une carte marteau piqueur ou une carte boule de démolition. Dans les deux cas, seul le dernier étage peut être détruit. La carte jouée et les deux cartes de l'étage sont défaussées.



La seule différence entre les deux cartes est que le marteau NE PEUT PAS être utilisé pour détruire un étage protégé par un chien, tandis que la boule de démolition peut détruire un étage gardé (la carte chien de garde est aussi défaussée).

### 6. Voler des cartes : le voleur et le super-voleur

Lorsque la carte voleur est jouée, le joueur peut voler une carte de la main d'un adversaire de son choix (sans la regarder). Cette carte est ajoutée aux cartes de sa main. Après cette



5

## CONSEILS STRATÉGIQUES :

Essayer de combiner des actions dans le meilleur ordre possible.

Quelques exemples :

**1.** Utiliser un os pour éliminer le chien de garde. Ensuite utiliser un marteau pour détruire le dernier étage en révélant l'étage inférieur. Voler une carte de ce même étage inférieur (qui est maintenant le dernier étage) pour construire un nouvel étage sur votre propre gratte-ciel.

**2.** Utiliser le voleur au début d'un tour, pour avoir plus d'options pour jouer la carte volée.

action, la carte voleur est défaussée.

La carte super-voleur est utilisée de manière identique, mais permet de dérober une carte à CHAQUE adversaire.

Les cartes volées peuvent être jouées immédiatement ou conservées pour plus tard.

**7.** Passer un tour : le milkshake et la camionnette à donuts

Un joueur peut forcer un adversaire à passer son tour avec les cartes milkshake et camionnette à donuts.

Pour jouer la carte milkshake il faut la placer devant un adversaire. Lors du prochain tour de cet adversaire, sa seule option est de défausser la carte milkshake (il ne pioche pas une carte au début de son tour).

Lorsque la carte camionnette à donuts est jouée, TOUS les adversaires doivent passer leur tour. Le joueur qui l'a jouée termine son tour normalement (il pioche des cartes pour avoir 3 cartes en main si nécessaire). La carte camionnette à donuts est ensuite défaussée et le MEME joueur joue un nouveau tour.



# GOTOWN

von Morten & Alexander Bonavent  
Illustrationen von Michèle Reymond



DE

## 1 SPIELMATERIAL

**32** Stockwerk-Karten, nummeriert von 1 bis 8 (jeweils 4 Karten).  
**4** Fragezeichen-Karten (Joker).  
**18** Spezial-Karten (4 Wachhunde, 2 Knochen, 3 Presslufthammer, 2 Abrissbirne, 3 Milchshakes, 1 Donut-Truck, 3 Diebe, 1 Superdieb).

## ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler baut sein eigenes Hochhaus. Jedes Stockwerk besteht aus 2 Stockwerk-Karten, die nebeneinander gelegt werden. Gewonnen hat, wer als erster Spieler ein fünfstöckiges Hochhaus gebaut hat.

## VORBEREITUNG

1. Verteile 5 Karten an jeden Spieler.
2. Die verbleibenden Karten sind der Aufnahmestapel, der in der Mitte des Tisches platziert wird.
3. Der Abwurfstapel befindet sich neben dem Aufnahmestapel.
4. Entscheidet, wer das Spiel beginnt.

## 4 MÖGLICHE SPIELZÜGE

1. Mit Stockwerk-Karten Stockwerke bauen

Das Spiel wird gewonnen, indem man Stockwerke baut. Um ein Stockwerk zu bauen, spiele zwei (2) Karten, die neun (9) Punkte ergeben und lege sie nebeneinander vor dich hin (Bsp. Eine „3“ und eine „6“). Wenn der Spieler bereits ein Stockwerk hat, wird das nächste auf das Stockwerk draufgebaut.



Beispiel:  
 $6 + 3 = 9 = \text{ein Stock.}$

2. Stockwerke klauen, indem man 1 Stockwerk-Karte spielt

Ein Spieler kann auch ein Stockwerk bauen, indem er nur eine eigene Stockwerk-Karte spielt und eine andere Karte vom obersten Stockwerk eines Gegners klaut. Die eigene sowie die geklaute Karte müssen dennoch neun (9) ergeben. Die übrig gebliebene Stockwerk-Karte des Gegners wird auf den Abwurfstapel gelegt und das Stockwerk ist weg. Dies ist ein wichtiger Spielzug, der zwei Fliegen mit einer Klappe schlägt.

**WICHTIG:** Karten können nur vom obersten Stockwerk gestohlen werden und nur, wenn sie nicht von einem Hund bewacht

## 2 SPIELABLAUF

Die Spieler legen abwechselnd ihre Karten. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

1. Eine Runde beginnen

Eine Spielrunde beginnt mit dem Ziehen einer neuen Karte vom Aufnahmestapel, es sei denn, der Spieler hat bereits acht (8) Karten auf der Hand, was während des Spiels eintreten kann.

Wenn der Spieler bereits acht (8) Karten auf der Hand hat, darf er keine neue Karte ziehen. Die anderen Spieler sollten ihn daran erinnern eine Karte zu ziehen, wenn er es vergisst (das ist nur fair!).

2. Eine Runde spielen

Jeder Spieler darf so viele Karten legen wie er will, um unterschiedliche Spielzüge in seiner Runde auszuführen. Diese können in jeglicher Reihenfolge gespielt werden.

**HINWEIS:** Der Spieler kann sich auch dazu entscheiden, KEINE Karte zu spielen.

## 3 DAS SPIEL GEWINNEN

Sobald ein Spieler fünf (5) Stockwerke seines Hochhauses komplettiert hat, ist er der **GEWINNER!**

werden (siehe „Stockwerke sichern“). Wenn eine Karte gestohlen wird, muss sie sofort ausgespielt werden und darf nicht für später aufgehoben werden.

3. „?“ Karten (Joker-Karten)

Joker-Karten sind **WILD** und dürfen mit jeglicher anderen Stockwerk-Karte (nicht aber mit einer anderen Joker-Karte) kombiniert werden, um ein neues Stockwerk zu bauen.

Eine Joker-Karte darf nicht benutzt werden, um eine Karte des obersten Stockwerks eines Gegners zu klauen. Allerdings darf eine Joker-Karte von einem gegnerischen obersten Stockwerk geklaut werden. Der Joker behält seinen vorherigen Wert. Wenn beispielsweise ein Joker mit einer „3“ zusammengespielt wurde, wird er weiterhin als „6“ benutzt. Also kann der Joker geklaut werden, indem man ihn mit einer Stockwerk-Karte „3“ kombiniert.

4. Stockwerke sichern: Hunde- und Knochenkarten

Ein Stockwerk kann gesichert werden, indem eine Wachhundkarte neben einem zuvor gebauten Stockwerk platziert wird (wir empfehlen das oberste). Dieses Stockwerk wird nun bewacht und Karten können nicht gestohlen und zerstört werden



3. Ende einer Runde

Wenn der Spieler mit seiner Runde fertig ist:

› wenn der Spieler weniger als drei (3) Karten auf der Hand hat. Zusätzliche Karten werden vom Aufnahmestapel gezogen, bis er drei (3) Karten auf der Hand hat. Dies beendet seine Runde.

› wenn der Spieler zwischen drei und acht (3-8) Karten auf der Hand hat, sagt er dem nächsten Spieler einfach, dass seine Runde vorbei ist.

Dann kann der nächste Spieler beginnen, indem er eine Karte zieht (vorausgesetzt, er hat nicht mehr als acht (8) Karten auf der Hand).

Wenn der Aufnahmestapel leer ist, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Aufnahmestapel benutzt.

## KURZSPIEL-OPTION:

Der erste Spieler der vier (4) Stockwerke gebaut hat ist der Gewinner.

(siehe „Stockwerk zerstören“).

Ein Wachhund kann geködert werden, indem man eine Knochenkarte spielt. Beide Karten landen dann auf dem Abwurfstapel.

5. Stockwerk zerstören: Presslufthammer und Abrissbirne

Ein oberstes Stockwerk eines Gegners kann durch eine Presslufthammer- oder Abrissbirnen-Karte zerstört werden. In beiden Fällen wird nur das oberste Stockwerk zerstört. Die Karte wird gespielt und die zwei (2) Stockwerk-Karten landen auf dem Abwurfstapel.

Der einzige Unterschied zwischen den Karten besteht darin, dass eine Presslufthammer-Karte **NICHT** benutzt werden kann, um ein von einem Wachhund gesichertes Stockwerk zu zerstören, während eine Abrissbirnen-Karte ein gesichertes Stockwerk zerstören kann (auch die Hundekarte kommt dann auf den Abwurfstapel).

6. Karten klauen: Dieb- und Superdieb-Karten

Wenn eine Diebkarte gespielt wird, darf der Spieler einen Gegner wählen und eine Karte von seiner Hand

## 5 STRATEGIE-TIPPS

Versuche, mehrere ergänzende Spielzüge zu kombinieren. Zum Beispiel:

**1.** Benutze einen Knochen, um einen Wachhund zu entfernen. Benutze dann einen Presslufthammer, um das oberste Stockwerk zu zerstören und das darunter liegende Stockwerk freizulegen. Klau eine Karte aus diesem Stockwerk (das nun das oberste Stockwerk ist), um ein neues Stockwerk auf deinem eigenen Hochhaus zu bauen.

**2.** Benutze einen Dieb zu Beginn deiner Runde, sodass du mehrere Optionen hast, deine geklaute Karte auszuspielen.

klauen (ohne diese zu sehen). Diese Karte nimmt er dann auf die Hand. Nachdem sie gespielt wurde, wird die Diebkarte auf den Abwurfstapel gelegt.

Die Superdieb-Karte wird auf ähnliche Weise verwendet, allerdings klaut der Spieler JEDEM seiner Gegner eine Karte. Nach dem Spielzug wird die Superdieb-Karte auf den Abwurfstapel gelegt.

Die gestohlene(n) Karte(n) können in der Runde gespielt werden, in der sie gestohlen wurden, oder für später aufgehoben werden.

7. Runden aussetzen: Milchshake und Donut-Truck-Karten

Ein Spieler kann einen gegnerischen Spieler dazu zwingen, eine Runde auszusetzen, indem er eine Milchshake- oder eine Donut-Truck-Karte spielt.

Die Milchshake-Karte wird gespielt, indem sie vor einem gegnerischen Spieler platziert wird. In der nächsten Runde des Gegners muss dieser sie auf den Abwurfstapel legen.

**HINWEIS:** Der Spieler, der die Milchshake-Karte bekommen hat, darf während seiner Runde keine Karten ziehen.

Wenn die Donut-Truck-Karte gespielt wird, müssen **ALLE** gegnerischen Spieler eine Runde aussetzen. Die Karte wird gespielt, indem sie in die Mitte des Tisches gelegt wird. Der Spieler kann noch zusätzliche Karten spielen, nachdem er die Donut-Truck-Karte gelegt hat und die Runde endet normal (zum Beispiel Karten ziehen, um 3 Karten auf der Hand zu haben, wenn diese benötigt werden). Die Donut-Truck-Karte wird dann auf den Abwurfstapel gelegt und der SELBE Spieler spielt erneut (zwei Runden in Folge).

