



+5 ans
De 2 à 6 joueurs

Contenu :

59 cartes de pioche (7 d'attaque, 18 de défense, 18 de stratégie, 13 d'argent, 2 fusées et 1 bateau Yiki-Taka) et 18 tours de pouvoir.

Objectif du jeu :

Le premier joueur à obtenir 3 tours avec un drapeau gagne.

Règles du jeu :

- Chaque joueur commencera avec 2 cartes TOUR au début de la partie avec le visage SANS drapeau exposé.
- Le reste des TOURS sera laissé de côté.
- Distribuer 4 cartes à chaque joueur.
- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Lors de son tour, le joueur choisit de :
- Effectuer une action du jeu ou de poser une carte sur la pile de défausse.
- Les joueurs doivent toujours avoir 4 cartes en main.
- Si un joueur possède à tout moment 4 cartes identiques, il peut les échanger contre 4 autres cartes.
- Si un joueur a de quoi se défendre, la partie peut se poursuivre entre plusieurs joueurs.

WARCKS

"ATTAQUE"

"DÉFENSE"

"ARGENT"

"STRATÉGIE"

"BATEAU TIKI-TAKA"

"FUSÉE"

"TOUR DE POUVOIR"

ACTIONS DU JEU :

- Placer une Tour**
En présentant 3 cartes, ARGENT, STRATÉGIE et DÉFENSE, le joueur peut prendre une carte "TOUR" et la placer à côté de lui, avec le côté SANS drapeau visible.
- Lever le Drapeau**
Le joueur présente 2 cartes "STRATÉGIE" pour retourner l'une de ses "TOURS" et faire apparaître le drapeau, avec ses Warcks en train de célébrer.
Les tours avec un drapeau NE peuvent PAS être détruites ou volées.
- Prendre une Tour à un Autre Joueur**
Le joueur présente 2 cartes "STRATÉGIE" pour tenter de voler une "TOUR" à n'importe quel adversaire (sans drapeau).
L'adversaire peut se défendre en présentant 2 cartes "DÉFENSE" ou une carte "ATTAQUE" pour contrer l'effort.
- Détruire une Tour d'un Autre Joueur**
Le joueur joue une carte ATTAQUE et peut détruire une tour sans drapeau et la renvoyer à son emplacement d'origine.
L'adversaire peut se défendre en jouant 2 cartes DÉFENSE ou, s'il utilise 2 cartes ARGENT, il pourra rediriger l'attaque vers n'importe quel joueur.
La carte ATTAQUE sera défaussée du jeu une fois utilisée et ne pourra pas être réutilisée avant la prochaine partie.
Il n'y en a que 7, utilisez-les judicieusement !
- Coût**
Le thé Coet a des actions :

1. Elle peut retourner une tour SANS drapeau et libérer les Warcks qui célèbrent.
2. Si vous avez les cartes Diners, élaborer une stratégie et activez-la avec le Coet, et permettez-vous de construire une tour et hisser le drapeau automatiquement.

- Bateau Tiki-Taka**
Le joueur peut utiliser la carte "BATEAU TIKI-TAKA" comme joker selon ses besoins.
Si elle est utilisée comme carte ATTAQUE, elle sera défaussée du jeu.

