

## Ranking – Résumé de la règle

**Mise en place** - Chaque joueur prend la tête de roi de sa couleur et une couronne des couleurs adverses. Les flèches colorées sont placées sur la case 0 en bas de la tour. Chaque joueur pioche 6 tuiles d'objets. La couleur de drapeaux retenue pour la partie est choisie : rouge ou bleu.

**Tour de jeu** - Le premier joueur pioche une tuile de drapeau, la place au-dessus de la tour et en lit la question indiquée. Chaque joueur choisit secrètement, parmi ses tuiles, une tuile d'objet qui répond le mieux à la question. Tous les joueurs posent leur tuile choisie, face cachée, près des fenêtres de la tour. Le premier joueur ajoute autant de tuiles que nécessaires, depuis la pioche, pour que le total de tuiles soit de 7. Il mélange ensuite les 7 tuiles et les aligne face visible en ligne à côté de la fenêtre 3 de la tour. En commençant par le joueur de gauche du premier joueur, chacun va choisir 2 tuiles de la même ligne et en faire monter une d'un étage et baisser une d'un étage. Amusez-vous à justifier vos choix !  
A chaque fois qu'un joueur a fini de jouer son tour, ses adversaires peuvent placer une seule couronne de leur stock sur une tuile dont ils croient avoir identifié le propriétaire. Une couronne placée n'est jamais retirée. Si la tuile est déplacée, la couronne se déplace avec.

**Fin de tour** - Les joueurs poursuivent ainsi jusqu'à ce qu'il y ait une tuile en face de l'étage 0 **et** une autre en face de l'étage 6. Chacun révèle alors la tuile qu'il avait choisie. Chaque joueur marque autant de points que le numéro de l'étage où elle se trouve **moins** le nombre de couronnes à sa couleur présentes dessus. La flèche du joueur est déplacé vers le haut de la tour, faisant demi-tour en haut (le toit compte comme une case).

**Nouveau tour** - Prise d'une couronne de chaque couleur adverse, pioche d'une tuile objet, défasse de toutes les tuiles visibles et du drapeau joué. Le premier joueur est le joueur placé à gauche du précédent.

**Fin de partie** - Lorsqu'un joueur a dépassé la case 0 après avoir parcouru toute la piste, le vainqueur est celui qui est allé le plus loin en dehors de la tour.

*Résumé réalisé par Ludo le gars – <http://gimet.over-blog.com> – janvier 2011 – v.1*

## Ranking – Résumé de la règle

**Mise en place** - Chaque joueur prend la tête de roi de sa couleur et une couronne des couleurs adverses. Les flèches colorées sont placées sur la case 0 en bas de la tour. Chaque joueur pioche 6 tuiles d'objets. La couleur de drapeaux retenue pour la partie est choisie : rouge ou bleu.

**Tour de jeu** - Le premier joueur pioche une tuile de drapeau, la place au-dessus de la tour et en lit la question indiquée. Chaque joueur choisit secrètement, parmi ses tuiles, une tuile d'objet qui répond le mieux à la question. Tous les joueurs posent leur tuile choisie, face cachée, près des fenêtres de la tour. Le premier joueur ajoute autant de tuiles que nécessaires, depuis la pioche, pour que le total de tuiles soit de 7. Il mélange ensuite les 7 tuiles et les aligne face visible en ligne à côté de la fenêtre 3 de la tour. En commençant par le joueur de gauche du premier joueur, chacun va choisir 2 tuiles de la même ligne et en faire monter une d'un étage et baisser une d'un étage. Amusez-vous à justifier vos choix !  
A chaque fois qu'un joueur a fini de jouer son tour, ses adversaires peuvent placer une seule couronne de leur stock sur une tuile dont ils croient avoir identifié le propriétaire. Une couronne placée n'est jamais retirée. Si la tuile est déplacée, la couronne se déplace avec.

**Fin de tour** - Les joueurs poursuivent ainsi jusqu'à ce qu'il y ait une tuile en face de l'étage 0 **et** une autre en face de l'étage 6. Chacun révèle alors la tuile qu'il avait choisie. Chaque joueur marque autant de points que le numéro de l'étage où elle se trouve **moins** le nombre de couronnes à sa couleur présentes dessus. La flèche du joueur est déplacé vers le haut de la tour, faisant demi-tour en haut (le toit compte comme une case).

**Nouveau tour** - Prise d'une couronne de chaque couleur adverse, pioche d'une tuile objet, défasse de toutes les tuiles visibles et du drapeau joué. Le premier joueur est le joueur placé à gauche du précédent.

**Fin de partie** - Lorsqu'un joueur a dépassé la case 0 après avoir parcouru toute la piste, le vainqueur est celui qui est allé le plus loin en dehors de la tour.

*Résumé réalisé par Ludo le gars – <http://gimet.over-blog.com> – janvier 2011 – v.1*