



Antonin Boccara
Romarie Galonnier



GYOM



RÈGLES



WOMBAT TOWER™

AU SECOUUUUUUURS !

La tour Wombat est attaquée !
Pas une minute à perdre, prenez
ce qui vous tombe sous la main
et repoussez les assaillants !

**Observez, lancez...
et repoussez-les tous !**

But du jeu

Repousser les assauts des envahisseurs.
Si le plateau de jeu ne contient plus aucun
ennemi, tous les joueurs remportent la partie !

Matériel de jeu



1 tour
à dés



1 plateau
à 4 chemins



4 grands
pions **Chef**



12 petits
pions **Soldat**



14 cartes
Assaillants



6 cartes
Machine



1 dé
spécial



3 tuiles
Bouclier

Mise en place

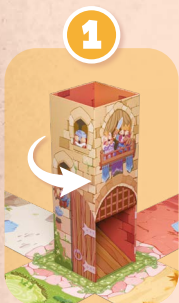


- Placer le plateau au centre de la table et poser la tour à dés sur l'emplacement central du plateau.
- Sur chacun des 4 chemins, placer 1 pion **Soldat** debout sur la case la plus éloignée de la tour.
- Mélanger les cartes **Assaillants** et les placer en une pile face cachée près du plateau de jeu.
- Faire de même avec les cartes **Machine**.
- Poser tous les pions **Soldat** et **Chef** restants, à côté du plateau entre les différents chemins : voir l'exemple ci-dessus.
- Poser près des joueurs les 3 tuiles **Bouclier**, faces **Bouclier Intact** visibles.

Déroulement du jeu

En commençant par le plus jeune, les joueurs jouent chacun leur tour.

À ton tour, effectue les 3 actions suivantes dans l'ordre.



1 Pivote, si tu le souhaites, la tour dans la direction du chemin de ton choix, en veillant à ce qu'elle ne dépasse pas du carré central.

2 Lance le dé à l'intérieur de la tour pour tenter de faire tomber les **Assaillants**.



Le dé a fait tomber un ou plusieurs **Assaillants** : bravo ! Tu les as repoussés de la tour Wombat ! Retire-les du plateau.



Le dé a poussé un ou plusieurs **Assaillants** hors de leur case : raté ! Remplace-les simplement sur leur case.

3 Applique l'action du dé en fonction du résultat indiqué.



Assaillants

Pioche la 1^{ère} carte **Assaillants** de la pile.

S'il y a :

■ 1 ou 2 Soldats :

place chaque soldat sur le chemin correspondant, sur la case libre la plus éloignée de la tour.



■ 1 Chef :

place-le sur le chemin correspondant, sur la case libre la plus éloignée de la tour.

Ensuite, fais avancer tous les **Soldats** de ce chemin d'une case vers la tour, y compris le **Chef**.

Son cri de guerre galvanise les troupes !




Charge



Ensemble, choisissez un chemin et faites avancer chaque **Assaillant** de ce chemin d'une case en direction de la tour, en commençant par le

plus proche de la tour et en terminant par le plus éloigné. **Attention : tu ne peux pas choisir un chemin sans Assaillant.**

Si lors d'une action  **Assaillants** ou

 **Charge**, un **Assaillant** ne peut pas être placé (car il n'y a plus de case libre sur son chemin) ou bien s'il ne peut pas être avancé (car il est déjà



sur la case la plus proche de la tour), retourne un jeton **Bouclier** sur sa face **Bouclier Cassé**.



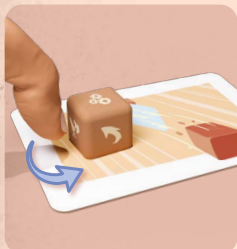
Action BONUS



Pioche la 1^{ère} carte de la pile **Machine**. Utilise cette carte immédiatement pour lancer à nouveau le dé de la manière indiquée par la carte puis défausse-la. (Voir **Cartes Machine**)

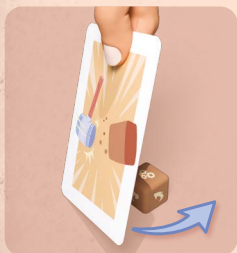
Si la pile **Machine** est vide, mélange la défausse pour former une nouvelle pile.
Attention : l'effet indiqué par le dé doit toujours être appliqué, même après avoir lancé le dé avec une carte Machine.

Cartes Machine



Lanceur (x2) :

Place cette carte à côté du chemin de ton choix. Pose le dé sur la carte, puis fais une pichenette pour lancer le dé.



Maillet (x2) :

Place le dé devant le chemin de ton choix, tiens cette carte entre ton pouce et ton index et utilise-la pour propulser le dé.



Planche (x2) :

Place cette carte en haut de la tour et pose le dé dessus. Pousse le dé avec ton index pour le lancer depuis le haut de la tour.

Dernier assaut !

Lorsque la pile de cartes **Assaillants** est vide, à chaque fois que le dé indique l'action



Assaillants, à la place, effectue l'action



Charge sur le chemin de ton choix.

Une fois qu'un joueur a réalisé son lancer de dé et appliqué son effet, son tour se termine. C'est ensuite au joueur situé à sa gauche de commencer son tour.

Fin du jeu

La partie peut se terminer de 2 façons :

1

Si, à tout moment, le plateau ne contient plus aucun **Assaillant**, vous remportez immédiatement la partie. **FÉLICITATIONS !**

Dans ce cas, ne tenez pas compte de l'action indiquée par le dé.

2

Si la 3^{ème} tuile **Bouclier** vient à être retournée sur sa face **Bouclier Cassé**, alors tous les joueurs perdent immédiatement la partie. *Pas si simple de défendre la tour des Wombats !*

Variante héroïque

Vous voulez encore plus de challenge ?
Testez le mode **HÉROÏQUE !**



Lors de la mise en place, placez 1 pion **Soldat** supplémentaire sur la case intermédiaire de chaque chemin. Vos batailles seront encore plus épiques : **bon courage à tous !**

© 2026 Blue Orange Edition. Wombat Tower et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France.

Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.

www.blueorangegames.eu

