

Objectif

- Marquer le plus de points en construisant les tours les plus hautes durant le temps défini par la toupie.

Mise en place

- Placer les pièces au centre
- Choix du mode de jeu : technique / acrobatique / en équipe de 2 (recommandé à partir de 6)

Déroulement d'un tour

- 1. Prise de connaissance du handicap de la manche**
- 2. Lancement de la toupie**
- 3. Construction d'une tour par joueur (tous les joueurs en même temps)**
 - Possibilité de ne saisir qu'une pièce à la fois
 - Élimination du joueur si :
 - Non respect du handicap
 - déséquilibre d'une tour adverse

Fin de tour

- Lorsque la toupie s'arrête
- La tour la plus haute = 1 point

Fin de partie

Conditions

- Après 4 tours
- Si égalité : une manche supplémentaire au choix des joueurs

Décompte

- Vainqueur : joueur ayant le plus de points

Variantes

Règle simplifiée

- Partie en une seule manche.
- Avec ou sans handicap choisi dans les 3 modes de jeu

Modes de jeu et handicaps

Jeu Tour	Technique	Acrobatique	Équipes de 2
1	Utiliser une pièce de couleur différente à chaque étage	Saisir les pièces avec les 2 auriculaires	Chaque équipier positionne une pièce à tour de rôle
2	Utiliser des pièces de même couleur	Construire la tour avec le menton posé sur le bord de la table	Un joueur construit, l'autre distrait les adversaires sans les toucher
3	Positionner les pièces avec la main gauche (ou droite pour les gauchers)	Construire la tour debout sur un pied	Positionner les pièces en utilisant un doigt de chaque équipier
4	Positionne les pièces avec une main sur l'œil	Faire un tour sur soi-même entre chaque pièce	Un joueur a les yeux fermés, son équipier se sert de la main de ce joueur pour positionner les pièces

