Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

HIMALAYA

Un jeu d'aventure pour 2 à 5 alpinistes, âgés de 10 ans et plus.

Auteur : Günter Burkhardt

Traduction par François Haffner d'après la traduction anglaise de Bob Scherer Hoock

Idée du jeu

Les joueurs déplacent leur alpiniste et leurs sherpas le long du chemin ardu vers le grand sommet. Des avalanches, des glissements de terrain et l'imprévisible yéti entravent la longue marche. Le joueur habile peut résister au climat défavorable de la montagne. Celui qui arrive le premier au sommet gagne.

Contenu

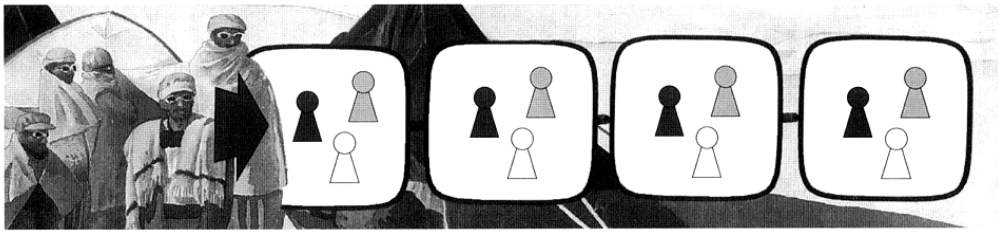
- 1 plan de jeu (voir annexe)
- 8 dés
- 5 alpinistes (gros pions de 5 couleurs)
- 20 sherpas (4 petits de chaque couleur)
- 1 yéti
- 20 cartes d'approvisionnement
  dans chaque couleur : 1 carte ⚀⚁, 1 carte ⚁⚂, 1 carte ⚂⚃ et 1 carte ⚃⚄
- 10 cartes yéti
  +5, +4, +3, +2, +1, –1, –2, –3, –4 et « mauvais temps »

But du jeu

Amener votre alpiniste le premier au sommet !

Préparation

Chaque joueur choisit un alpiniste et quatre sherpas d'une couleur. L'alpiniste commence au camp de base ; les quatre sherpas commencent, à raison d'un par couleur, sur les quatre premières cases de la voie d'escalade.



Chaque joueur reçoit une ou plusieurs cartes d'approvisionnement dans leur couleur :

- Avec deux joueurs : 5/6
- Avec trois joueurs : 3/4, 5/6
- Avec quatre joueurs : 1/2, 3/4, 5/6
- Avec cinq joueurs : 1/2, 3/4, 5/6, 7/8

Le yéti est placé sur la case avec la grotte du yéti.

Retirez la carte « mauvais temps » du paquet de cartes yéti. Les neuf cartes restantes sont mélangées et placées face cachée sur le plan de jeu. La carte « mauvais temps » est placée face visible sous cette pile.

En fonction du nombre de joueurs, conservez un certain nombre de dés :

- Avec deux joueurs 5 dés.
- Avec trois joueurs 6 dés.
- Avec quatre joueurs 7 dés.
- Avec cinq joueurs 8 dés.

Les dés restants sont remis dans la boîte.

Le plus jeune joueur commence, le jeu se poursuit dans le sens horaire.

Séquence de jeu

Le premier joueur lance tous les dés et sélectionne l'un d'eux. Il place ce dé devant lui et avance **un** de ses pions (alpiniste ou sherpa) du montant du dé.

Le prochain joueur choisit un autre dé, etc. jusqu'à ce que tous les dés soient pris. Le joueur suivant lance alors à nouveau tous les dés pour en sélectionner un. Mais avant de choisir son dé, il tire une carte yéti (voir la section « yéti »).

Il y a **deux exceptions** :

1. Si un joueur n'a plus qu'un seul dé à choisir, il peut prendre ce dé ou immédiatement relancer tous les dés, puis choisir celui avec lequel se déplacer.
2. Au lieu de choisir un dé, un joueur peut jouer une des ses cartes d'approvisionnement. Il peut préférer l'un des chiffres indiqués sur la carte (par exemple avec la carte 3/4, un joueur peut se déplacer de 3 ou 4 cases). La carte est alors dépensée et écartée à côté du plan de jeu.

Cases spéciales

- **Cave du yéti** : Le yéti commence ici. Aucun pion ne peut stationner sur cette case pendant toute la partie, autre que le yéti. Il est bien sûr possible de traverser cette case.

- **Avalanches et Glissements de terrain** : Si un sherpa arrive sur une de ces cases, il glisse immédiatement vers la case au-dessous, en suivant la flèche.

- **Camps d'altitude** : Sherpas qui se trouvent dans un camp sont protégés contre le yéti. En outre, on peut y récupérer de l'approvisionnement. Si deux sherpas ou plus d'un même joueur se trouvent dans un camp d'altitude, ce joueur peut récupérer une carte d'approvisionnement déjà utilisée et déposée à côté du plan de jeu et la prendre en main. Toutefois, ce gain n'est autorisé qu'une seule fois par camp !

- **Champs de neige** : Il n'est pas possible d'arriver sur ces cases ou sur la case du sommet à l'aide d'une carte d'approvisionnement.

- **Cases où se trouve le yéti** : Aucun pion ne peut stationner sur une case où se trouve le yéti. Il est cependant autorisé de traverser cette case.

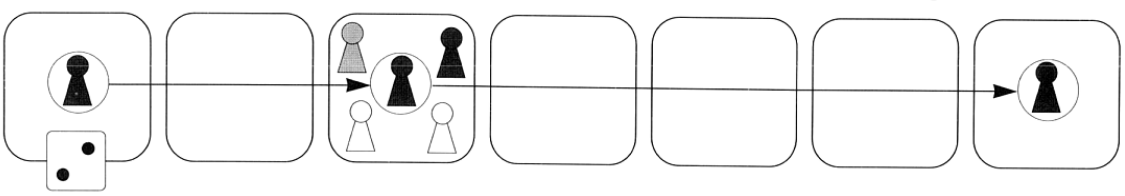
Les Sherpas

Les sherpas peuvent aussi reculer. Ils ne reculent que de la moitié du montant du dé, arrondi au-dessus (1 = 1, 3 = 2, 5 = 3). Il n'est pas possible d'avancer et de reculer lors du même tour.

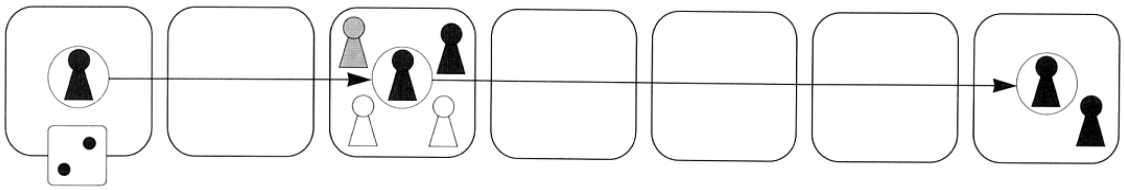
Règle de cordée

Si un sherpa arrive sur une case où se trouve déjà d'autres sherpas, de sa couleur ou non, le joueur peut appliquer la règle de cordée :

1. Le sherpa avance à nouveau d'autant de cases que le nombre de sherpas qui se trouvaient sur la case.



1a. Il peut, sans y être obligé, avancer en même temps d'autres sherpas lui appartenant et se trouvant sur la case atteinte.



ou

2. Il peut renoncer à la règle de cordée et rester sur la case atteinte.

Une seule cordée est autorisée par tour. Si le sherpa arrive à nouveau sur une case occupée, la règle de cordée ne s'applique pas une seconde fois. En reculant ou lors d'une chute, la règle de cordée ne s'applique pas non plus.

Les alpinistes

Un alpiniste ne peut avancer vers une case que si au moins deux de ses propres sherpas s'y trouvent. Les sherpas des autres joueurs ne sont pas pris en compte. Les sherpas peuvent ensuite avancer le long du chemin pour ériger de nouvelles bases. Un alpiniste est autorisé rester derrière, seul, sans sherpas, après avoir avancé.

Une case ne peut contenir qu'un seul alpiniste (avec un nombre quelconque de sherpas).

Le yéti

Le yéti se déplace toujours lorsque tous les dés sont jetés à nouveau. Après le lancer, mais toujours avant que le joueur actif ne choisisse son dé, il doit retourner la carte supérieure de la pioche du yéti. Le yéti se déplace du nombre de cases correspondant dans le sens indiqué par la carte. La carte est ensuite placée face visible sous la pile. Pour le yéti, les cases spéciales n'ont pas de signification particulière.

Si le yéti arrive sur une case où se trouve des sherpas, ceux-ci doivent immédiatement retourner au dernier camp, éventuellement au camp de départ. Si le yéti arrive sur un camp, les sherpas y sont protégés et ne doivent donc pas reculer.

Si le yéti arrive sur une case où se trouve un alpiniste, tous les sherpas de cet alpiniste qui sont là avec lui sont protégés. Les sherpas des autres joueurs ne sont pas protégés et doivent donc reculer au camp précédent. Cas particulier : un alpiniste qui n'a aucun de ses sherpas avec lui prend également peut et doit reculer au camp précédent !

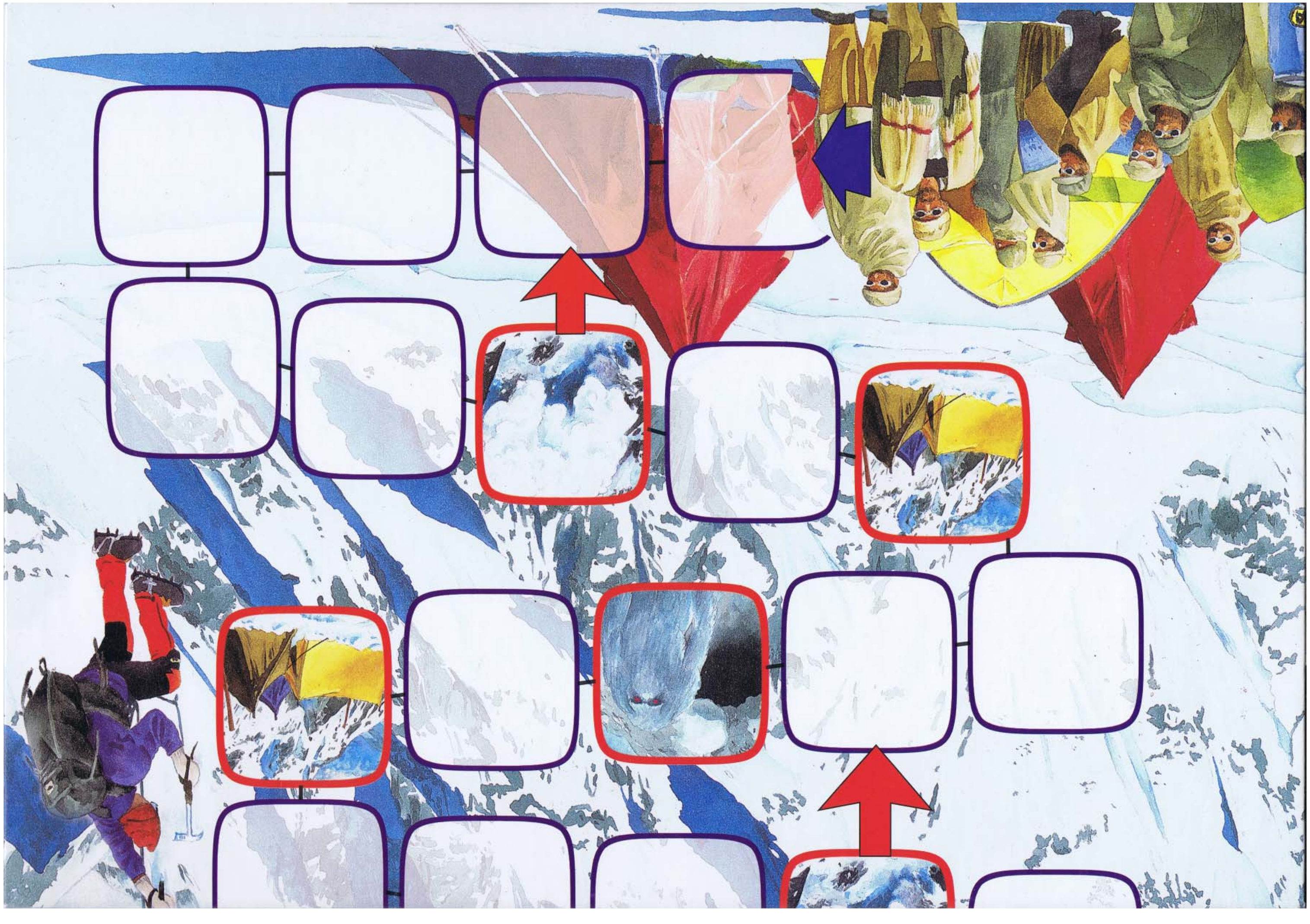
Lorsque toutes les cartes yéti ont été tirées, on les mélange à nouveau, en intégrant maintenant la carte « mauvais temps ».

Fin de la partie

Dès qu'un alpiniste atteint le sommet, la partie se termine et ce joueur a gagné.

- Dans ce cas, on peut ne pas utiliser tous les points du dé.
- L'alpiniste est autorisé à atteindre le sommet seul, sans le soutien des sherpas.

La partie se termine prématurément dès que la carte « mauvais temps » est piochée. Le joueur dont l'alpiniste est alors le plus proche du sommet remporte dans ce cas la partie.



HIMALAYA