

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 ★★☆☆ modulaire 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



LA PETITE HISTOIRE

Le Cervin: une dent rocheuse perçant le ciel. Avec ses 4478 mètres d'altitude, la pyramide s'impose naturellement entre le canton du Valais en Suisse et la Vallée d'Aoste en Italie. Cette silhouette triangulaire a inspiré le chocolat Toblerone et attise le désir de tous les alpinistes. L'ascension par l'arête du Hörnli, le 14 juillet 1865, fut considérée comme le dernier des grands exploits de l'alpinisme dans les Alpes. Avec une vue imprenable sur Zermatt, vous partirez depuis la cabane mythique du Hörnli. En 1880 déjà, le gîte offrait dix-sept lits aux alpinistes chevronnés. Après une courte nuit et le ventre plein, chaussez vos crampons !

MATÉRIEL DE JEU



LE DÉFI (objectif du jeu)

Être le premier alpiniste à atteindre le sommet du Cervin avec vos équipiers (vos deux pions joueurs de la même couleur). Pour commencer, lancez le dé pour placer un jeton Action sur le plateau de jeu. Vous pouvez répéter cette action autant de fois que vous le voulez. Cependant, faites attention ! Si vous ne pouvez pas placer un jeton après un lancer de dé, vous perdrez toutes les « Actions » accumulées pendant votre tour.

3H DU MATIN - LE RÉVEIL (mise en place)

Placer le plateau de jeu sur une surface plate avec les 5 dés. Les joueurs choisissent la couleur de leurs pions joueurs. Puis, chaque joueur lance un dé – la personne qui récolte le plus haut chiffre sur le dé place en premier ses deux pions joueurs sur la ligne 12 du plateau. Ils n'ont pas besoin d'être placés l'un à côté de l'autre. Les autres joueurs font la même chose tour à tour (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre). Lorsque tous les pions joueurs sont placés, le jeu peut commencer.

Important : tout au long de la partie, il ne peut y avoir qu'un seul pion/jeton par case (cercles sur le plateau)



L'ASCENSION (comment jouer)

Le joueur qui était le dernier à placer ses pions joueurs sur le plateau commence la partie. Le tour se joue alors dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Lancer de dés

Le joueur commence son tour en lançant les 5 dés. Il additionne les résultats obtenus. La somme obtenue indique sur quelle ligne du plateau le joueur peut placer un jeton Action. Les lignes vont de 5 à 12.

Important : si un nombre apparaît plus d'une fois, il ne compte pas (les doubles, les triples, les quadruples et les quintuples).

Exemple 1: $5+5+6+1+1 = 6$ (les deux 5 et les eux 1 ne comptent pas dans la somme).

$$\left(\begin{array}{c} \text{5} \\ \text{5} \end{array} \right) + \begin{array}{c} \text{6} \\ \text{6} \\ \text{6} \end{array} + \left(\begin{array}{c} \text{1} \\ \text{1} \end{array} \right) = 6$$

Exemple 2: $5+6+1+2+4 = 18$. Comme le résultat est plus grand que 12, le joueur ne peut pas placer de jeton action sur le plateau. Dans ce cas il peut éliminer un dé. Voir 2. Éliminer des dés

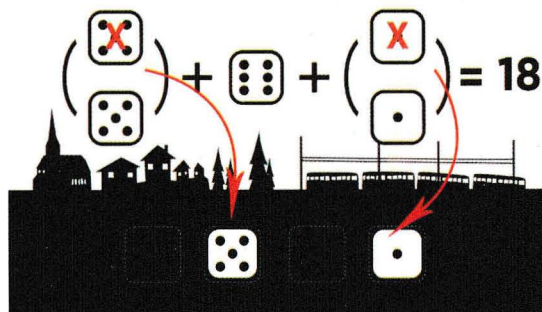
2. Éliminer des dés

Après son lancer de dés, le joueur peut, s'il le souhaite, éliminer un ou plusieurs dés pour changer le résultat à son avantage – par exemple, si le résultat du lancer de dés l'empêche de placer un jeton Action (voir paragraphe suivant). Pour éliminer un dé ou plusieurs dés, le joueur doit les placer dans

la zone « dés éliminés » sur le plateau de jeu. Le joueur peut aussi éliminer un des deux dés d'un résultat en double (ou deux dés d'un résultat en triple, etc.) pour que le dé restant compte dans la somme puisque il ne s'agit alors plus d'un double.

Exemple 1: $5+5+6+1+1 = 6$.

Si le joueurs veut un autre résultat que 6, il peut éliminer un des dés en double.



le dé restant est alors pris en compte.

$$\begin{array}{c} \text{6} \\ \text{6} \\ \text{6} \end{array} + \begin{array}{c} \text{1} \\ \text{1} \end{array} = 12$$

Ou, un 5 est éliminé, le double 1 ne compte toujours pas dans la somme.

$$\begin{array}{c} \text{5} \\ \text{5} \end{array} + \begin{array}{c} \text{6} \\ \text{6} \\ \text{6} \end{array} + \left(\begin{array}{c} \text{1} \\ \text{1} \end{array} \right) = 11$$

Exemple 2: $5+6+1+2+4 = 18$

$$\begin{array}{c} \text{5} \\ \text{5} \end{array} + \begin{array}{c} \text{6} \\ \text{6} \\ \text{6} \end{array} + \begin{array}{c} \text{1} \\ \text{1} \\ \text{1} \end{array} + \begin{array}{c} \text{2} \\ \text{2} \\ \text{2} \end{array} + \begin{array}{c} \text{4} \\ \text{4} \\ \text{4} \end{array} = 18$$

mais si le joueur choisit d'éliminer le 6, il lui reste alors $5+1+2+4 = 12$

$$\begin{array}{c} \text{5} \\ \text{5} \end{array} + \begin{array}{c} \text{1} \\ \text{1} \end{array} + \begin{array}{c} \text{2} \\ \text{2} \\ \text{2} \end{array} + \begin{array}{c} \text{4} \\ \text{4} \\ \text{4} \end{array} = 12$$

3. Placer un jeton Action

Une fois que le joueur a obtenu son résultat final (après avoir éliminé ou non des dés), il place un jeton Action (avec le côté action visible) sur un cercle vide du plateau de jeu. Le cercle vide doit être sur le numéro de la ligne correspondant au résultat final du lancer de dés.

Par exemple $5+5+6+1+1 = 6 >$ Le joueur place son jeton action sur la case 6 du plateau.

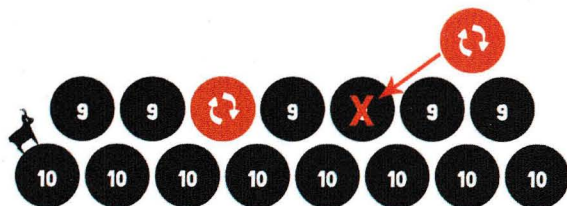


Action bonus :

Si le joueur place un jeton Action sur une ligne contenant déjà un joueur ou plus, incluant ses propres pions, il remporte une action immédiate (voir la section 4.2 pour les actions possibles). Cette action est immédiatement réalisée, avant de relancer les dés, et ne sera pas annulée si un échec survient par la suite.

Le joueur ne peut pas placer de jeton Action si :

- il a déjà placé un jeton Action sur cette même ligne lors de son tour (il ne peut pas y avoir deux jetons avec le côté action visible sur la même ligne).



- il n'y a plus de place sur la ligne correspondante (toutes les cases sont occupées par des jetons et/ou des pions alpinistes).
- le résultat final du lancer de dés est inférieur à 5 ou supérieur à 12 (toutes les lignes du plateau sont comprises entre 5 et 12).

3.1. L'échec

Si le joueur ne peut pas placer de jeton Action sur le plateau, c'est la fin de son tour. Les jetons Action placés sur le plateau sont retournés « côté obstacle » et restent donc sur le plateau malgré l'échec. En guise de consolation, le joueur qui vient de perdre son tour peut placer un jeton Action sur le plateau, directement « côté obstacle » (afin de gêner l'ascension des autres joueurs). Il doit néanmoins respecter les règles du point 3 : il ne peut pas placer son jeton Action sur une ligne où il a déjà placé un jeton Action lors de son tour.

4. Le choix

Si le joueur n'a pas obtenu d'échec, il doit ensuite choisir : arrêter son tour ou relancer les dés.

4.1 Relancer les dés

Si le joueur choisit de relancer les dés, il répète les étapes précédentes (1-4).

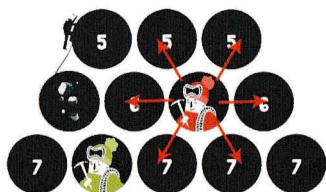
Rappel : les dés éliminés ne sont pas relancés et les doubles, triples etc. ne comptent pas dans le résultat mais ne sont pas éliminés, ils sont donc relancés.

4.2 Arrêter le tour

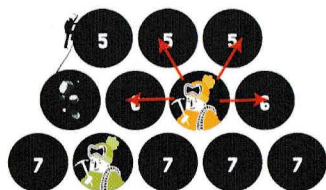
Si le joueur décide d'arrêter son tour : il peut exécuter autant d'actions que le nombre de jetons avec le côté action visible.

Les actions possibles sont :

- déplacer un de ses pions vers un cercle libre adjacent (en montant, descendant, sur le côté)



- déplacer un pion d'un de ses adversaires, latéralement ou verticalement, vers un cercle libre numéroté (vous ne pouvez pas le faire reculer).



- enlever un jeton Action qui est « côté obstacle »

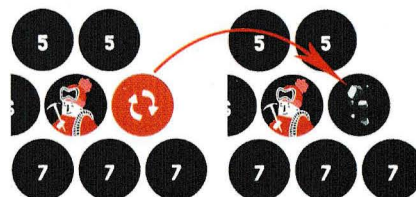


Note : le joueur peut combiner ces actions comme il le souhaite.

5. Fin du tour

Une fois que le joueur a complété ses actions, tous les jetons avec le côté Action visible sont retournés sur le « côté obstacle ». Plus d'espace libre sur une ligne ? Tous les jetons de la ligne sont alors enlevés pour laisser la place aux pions de monter.

Note : Cela s'applique à la fin du tour uniquement (durant le tour d'un joueur, il est possible qu'une ligne soit remplie).



6. Le Sommet

Le premier joueur au sommet de la montagne avec ses deux pions est le gagnant. Pour atteindre le sommet depuis la ligne 5, cela prend une action.

Variante: après avoir fait une partie, vous pouvez décider que les joueurs doivent utiliser 2 actions pour arriver au sommet depuis la ligne 5. Cela veut dire qu'un joueur ne peut pas utiliser une action bonus pour arriver au sommet.

