

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## But du jeu

Le but du jeu est d'être l'alpiniste parvenu le plus haut sur la falaise, une fois toutes les tuiles « falaise » posées.

## Mise en place

Les tuiles « falaises » carrées sont disposées en tas sur le côté de la table, faces cachées. Les tuiles sont entassées selon leur numéro inscrit au dos, 1, 2 ou 3.

Les jetons ronds « matériel » sont regroupés en 6 tas (un de chaque sorte de matériel), sur le côté de la table, faces visibles.

Puis, chaque joueur choisit un personnage alpiniste et le place en ligne, devant les tuiles et jetons entassés.



## Déroulement du jeu

Avant de partir à l'ascension de la falaise, chaque alpiniste doit préparer son sac. Mais nos alpinistes sont trop pressés et ne prennent que quatre jetons « matériel » au départ, au choix, parmi les six jetons possibles (le même jeton matériel pouvant être choisi plusieurs fois). Chaque joueur conserve ses jetons « matériel » devant lui, faces visibles.

## Contenu

- 5 personnages
- 60 tuiles « falaise », carrées
- 30 jetons « matériel », ronds

## Le joueur le plus jeune commence.

### Principe d'assemblage de la falaise et déplacement des alpinistes :

Les alpinistes gravissent la falaise en même temps qu'ils la bâtissent, en partant du pied bien entendu.

Chacun, à son tour de jouer, pioche une tuile « falaise » et la pose de sorte à constituer la paroi à gravir. On commence toujours par le tas de tuiles 1 ; une fois celui-ci épuisé, les joueurs piochent dans le tas des tuiles 2 et enfin celui des tuiles 3.

### La première tuile constitue le pied de la falaise. Toutes les suivantes doivent toucher une tuile déjà posée.

- Il n'y a pas de limite en hauteur ou en largeur pour la falaise.
- On ne peut pas poser de tuiles sous les tuiles formant le pied.
- On ne peut pas poser de tuiles sur une tuile déjà posée.

### A chaque tour, chaque alpiniste devra, dans l'ordre :

- piocher une tuile,
- poser la tuile piochée (sauf s'il s'agit d'une tuile spéciale chute),
- équiper la paroi avec un jeton orange (facultatif)
- puis déplacer son alpiniste d'une tuile (phase de déplacement facultative),

Les alpinistes peuvent se déplacer verticalement (vers le haut ou vers le bas) ou horizontalement (vers la gauche ou vers la droite).

Deux alpinistes peuvent se suivre et emprunter la même voie, mais il ne peut pas y avoir deux alpinistes sur la même tuile.

### Un alpiniste peut choisir de ne pas se déplacer.



Pied de la falaise

Sens de l'ascension

## Tuiles « falaise » spéciales :



**Chute :** lorsqu'un joueur pioche une tuile « chute », son alpiniste redescend jusqu'à la prochaine tuile sécurisée par un mouseton située sur la colonne où se trouve son alpiniste.

Si aucune tuile n'est équipée de mouseton sur la colonne, le personnage se retrouve sous le pied de la falaise. Les tuiles « chute » piochées ne sont pas remises dans la pioche. Elles sont laissées de côté.

Un alpiniste qui a chuté peut reprendre son ascension au prochain tour par la tuile de pied qu'il souhaite.



**Danger :** aucun alpiniste ne peut évoluer sur ces tuiles, même bien équipé.

**Jetons et logos bleus :** représentant l'équipement de sécurité des alpinistes, ces jetons ne sont pas posés sur la falaise.



**Piolet :** certaines tuiles présentent un logo « piolet ». Pour évoluer sur ces tuiles, un alpiniste doit avoir un jeton « piolet » dans son sac.



**Crampons :** certaines tuiles présentent un logo « crampon », pour évoluer sur ces tuiles un alpiniste doit avoir un jeton « crampon » dans son sac.



**Grotte :** aucun équipement particulier n'est nécessaire pour évoluer sur les tuiles « grottes ». Cependant, lorsque

vient son tour de jouer, un alpiniste qui dispose du plan des grottes dans son sac (jeton plan des grottes) peut passer de la grotte sur laquelle il se trouve jusqu'à la grotte la plus proche lors de la phase de déplacement.

**A noter :** la tuile grotte est une tuile normale. **Attention :** on ne peut pas placer de tuile « grotte » plus de trois étages au-dessus du pied de la falaise ou d'une autre tuile grotte.

**Jetons orange :** ils servent à sécuriser la paroi. **Après avoir pioché sa tuile « falaise », un alpiniste peut équiper la paroi d'un jeton mouseton, échelle ou tyrolienne. N'importe quelle tuile peut être équipée.**

**Lorsqu'un jeton matériel est posé sur la falaise, il ne peut plus être repris.**



**Jeton mouseton :** à son tour de jouer, un alpiniste peut équiper la falaise avec un mouseton. Après avoir pioché une tuile « falaise », il place un jeton mouseton sur la tuile sur laquelle il va se déplacer.

Ainsi la falaise est sécurisée et l'alpiniste qui pioche une tuile « chute » et se trouvant sur la même colonne que ce mouseton se retrouvera sur la tuile équipée.

Si un alpiniste se trouve sur une tuile « équipée » lorsqu'il pioche une tuile « chute », il ne se déplace pas. Si un alpiniste chute et que la tuile mouseton se trouvant en dessous est déjà occupée, il chute encore plus bas. Si un alpiniste pioche une tuile « chute » avant d'équiper la paroi, il chute.



**Echelle :** certaines tuiles « falaise » présentent un logo « échelle ». Pour évoluer sur ces tuiles, un alpiniste doit équiper la paroi avec un jeton « échelle ».

Les autres alpinistes pourront passer sur cette tuile dorénavant équipée.

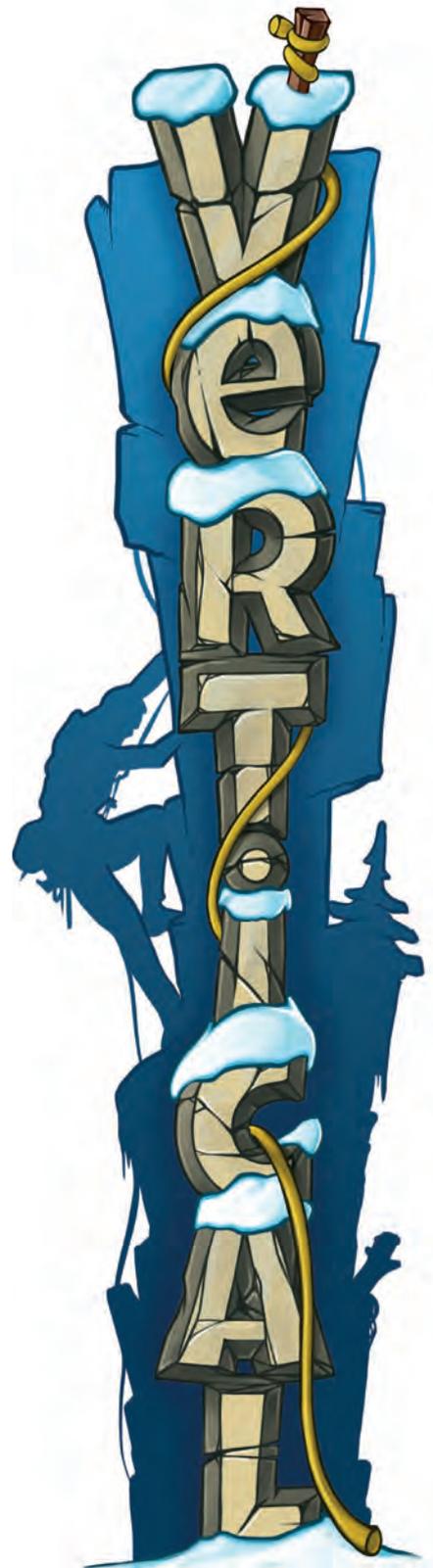
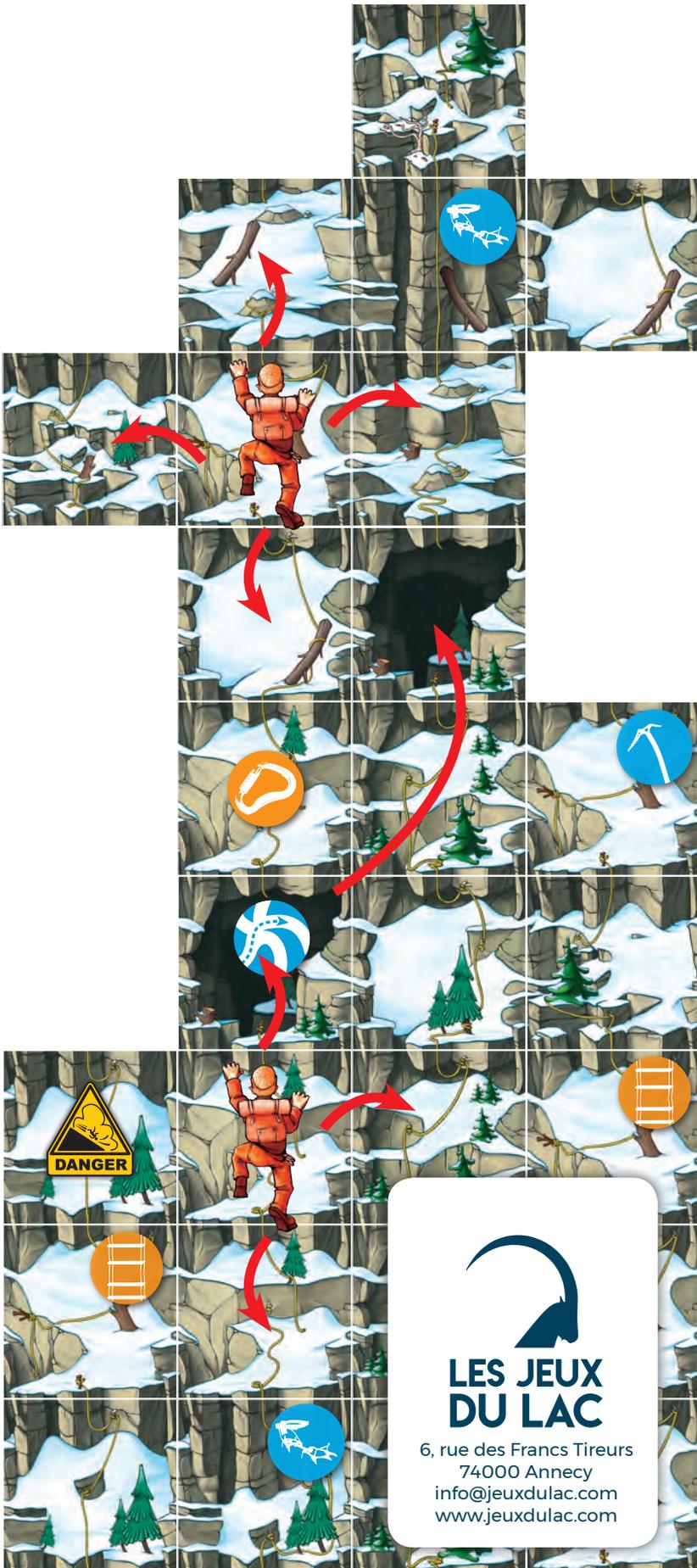


**Jeton tyrolienne :** un alpiniste peut équiper une tuile avec une tyrolienne. Il devra poser son jeton « tyrolienne » dessus. Lorsqu'un alpiniste se trouve sur une tuile ainsi équipée, il pourra se déplacer sur n'importe quelle tuile, pourvu qu'elle se trouve au même niveau ou en dessous de la tuile équipée, même s'il existe des espaces libres.

Les autres alpinistes pourront utiliser cette tyrolienne dorénavant équipée. Le déplacement en tyrolienne se déroule dans un même tour de jeu. Par exemple, un joueur pioche une tuile falaise, la pose devant lui, équipe la tuile avec une tyrolienne, déplace son alpiniste dessus, puis utilise la tyrolienne pour déplacer à nouveau son alpiniste.

## Qui gagne à la fin ?

La partie s'arrête lorsque toutes les tuiles « falaise » ont été piochées, jouées et que le dernier alpiniste a été déplacé. Le gagnant est l'alpiniste se trouvant alors sur la tuile la plus haute.



**LES JEUX  
DU LAC**

6, rue des Francs Tireurs  
74000 Annecy  
info@jeuxdulac.com  
www.jeuxdulac.com

**Règles**