

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)



# Im 7 Himmel – Au 7ème Ciel

Un jeu de Wolfgang Kramer pour 2 à 6 joueurs à partir de 12 ans. © FX Schmid 1989  
Traduit de l'allemand en anglais par Alan How. Traduit de l'anglais par Annie Raja.

## But du jeu :

Le gagnant est le joueur qui atteint le premier le 7ème ciel avec un pion « partenaire », à condition qu'il soit également en possession de la carte « partenaire » de même couleur.

## Contenu :

- 1 règle de jeu
- 6 pions « partenaire » en bois
- 6 cartes « partenaire »
- 99 "cartes de sympathie" pour se déplacer et échanger.

## Préparation

Les règles suivantes s'appliquent pour le jeu de 4 à 6 joueurs. Les règles spéciales pour 2 ou 3 joueurs sont à la fin de ce document.

Chacun des 6 pions « partenaire » est placé sur la case « Garden Party ». Les cases suivantes montrent les différentes étapes et événements d'une relation amoureuse, jusqu'au 7ème ciel.

Les 6 cartes « partenaire » sont battues et distribuées. Chaque joueur reçoit une carte et la place face visible devant lui. Les cartes « partenaire » restantes sont placées face visible à côté du plateau de jeu : elles entreront en jeu plus tard – voir le chapitre "échanger".

Chaque carte « partenaire » est illustrée de deux têtes. Un homme optera pour une partenaire et une femme pour un partenaire, avec laquelle ou lequel aller au 7ème ciel.

*Exemple : Klaus a la carte rouge avec Vanessa Vamp et a maintenant le pion « partenaire » en bois rouge comme partenaire ; Katja a la carte bleue avec Charlie Charmeur et ainsi a le pion « partenaire » en bois bleu comme partenaire, etc.).*

Chaque joueur place sa carte « partenaire » face visible devant lui – ainsi chacun voit immédiatement qui doit aller au 7ème ciel avec quel pion « partenaire » en bois.

Important : on ne choisit pas son partenaire en fonction de ses affinités : c'est la carte que vous avez tirée qui vous indique quelle couleur de pion est votre partenaire.

## Les Cartes De Sympathie

Elles sont la force d'entraînement du jeu. Elles sont mélangées et posées face cachée. Chaque joueur reçoit 12 cartes, qu'il arrange selon la couleur à l'abri du regard des autres joueurs. Les cartes restantes sont posées face cachées à côté du plateau de jeu.

Les cartes montrent pour quels partenaires vous avez de la sympathie. Un joueur joue toujours une carte de sympathie à son tour. Avec cette carte, il peut déplacer ou échanger un pion « partenaire ».

## Déplacer le partenaire

Les 72 cartes de sympathie avec des chiffres colorés sont employées pour déplacer un pion « partenaire » de même couleur. Ainsi les pions « partenaire » peuvent avancer de 1, 2, 3, 4 ou 5 cases ou reculer de 1 ou 2 cases. On ne peut pas reculer au-delà de la case de départ.

Les 12 cartes de sympathie avec les chiffres blancs sont employées pour déplacer n'importe quel pion « partenaire » - c'est un genre de joker.

Les 7 cartes de sympathie avec des flèches déplacent le pion « partenaire » de même couleur (flèche colorée) ou n'importe quel pion « partenaire » (flèche blanche) jusqu'à la prochaine case sur laquelle se trouve un pion « partenaire ».

Les 8 cartes de sympathie comportant un texte sont jouées comme n'importe quelle autre carte (pas en plus). Les instructions sur la carte sont effectuées immédiatement.

### **Échanger des cartes « partenaires » (avec les 2 têtes)**

Des cartes de sympathie avec des chiffres colorés ou des flèches colorées peuvent être jouées pour changer de carte « partenaire » (carte colorée avec 2 têtes). Dans ce cas, aucun pion « partenaire » en bois n'est déplacé.

Pour faire ceci, le joueur dont c'est le tour joue une carte de sympathie avec un chiffre coloré ou une flèche colorée et prend la carte « partenaire » de même couleur. A la place de celle-ci, il met celle qu'il avait.

Que la carte « partenaire » appartienne à un joueur (à 2, 4 ou 5 joueurs) ou qu'elle se trouve simplement à côté du plateau de jeu (n'appartenant à aucun joueur donc) n'a aucune importance. C'est alors le tour du joueur suivant (notez que dans ce cas, il n'y a aucun déplacement de pion « partenaire » en bois sur le plateau de jeu).

*Exemple: Klaus a la carte grise avec Steffi Styling/Dieter Disco. Katja a la carte bleue avec Charlie Charmeur/Klara Klinker. Klaus joue une carte de sympathie avec un chiffre bleu et permute sa carte grise avec la carte bleue de Katja.*

Naturellement, chacun peut échanger sa carte « partenaire » à son tour.

Naturellement, à son tour de jeu, un joueur peut de nouveau échanger une carte « partenaire » qu'un joueur précédent vient de lui échanger. Ceci est particulièrement intéressant, à la fin du jeu, quand chaque permutation limite les possibilités de mouvement du pion « partenaire » en bois correspondant (les cartes avec des chiffres ou des flèches sont utilisées, dans ce cas, pour permuter des cartes « partenaire » et non pour déplacer la pièce de même couleur).

On peut aussi permuter des cartes « partenaire » sur les cases 4, 8 et 14. Ceci économisera beaucoup de points de mouvement.

### **Tout commence à la « Garden Party »**

Le plus jeune joueur commence. Il joue, face visible, n'importe quelle carte de sympathie avec 1, 2, 3, 4 ou 5 points de mouvement et fait avancer du même nombre de cases le pion « partenaire » en bois de même couleur. Il ne peut pas y avoir plus d'une seule pièce sur la même case.

N'importe quel joueur peut déplacer n'importe quel pion « partenaire » s'il fournit une carte de sympathie de couleur correspondante. Les cartes jouées sont défaussées sur une pile à l'écart. C'est maintenant le tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Les 6 étapes les plus passionnantes dans le voyage vers le 7<sup>ème</sup> ciel :

Chaque joueur qui arrive sur une des 6 cases ci-dessous avec n'importe quel pion « partenaire » doit effectuer immédiatement les actions décrites ci-dessous. Celles-ci sont identifiées par de petits symboles verts.

*La case n° 2 - Le Premier Baiser*

Déplacez le pion « partenaire » en bois immédiatement sur la case n° 5.

*La case n° 4 - La danse dans la discothèque*

Vous devez échanger votre carte « partenaire » avec celle de votre choix.

#### *La case n° 6 - Montmartre*

Vous passez un week-end à Paris. Déplacez le pion « partenaire » en bois sur la case 9.

#### *La case n° 8 - Le Carnaval*

Vous pouvez échanger votre carte « partenaire » avec celle de votre choix mais vous n'y êtes pas obligé.

#### *La case n° 13 - La Première Querelle*

Déplacez le pion « partenaire » sur la case 10.

#### *La case n° 14 - Le Couple peu probable*

Vous pouvez échanger votre carte « partenaire » avec celle de votre choix mais vous n'y êtes pas obligé.

#### *La case 7ème Ciel*

Le gagnant est le joueur qui atteint le premier la case 7ème ciel avec son pion « partenaire » en bois. Tous les points de mouvement en trop sont ignorés. Peu importe quel joueur déplace le pion « partenaire » en bois sur la case 7<sup>ème</sup> ciel – c'est le joueur dont la couleur de carte « partenaire » correspond à la couleur du pion « partenaire » en bois qui est arrivé sur la case 7<sup>ème</sup> ciel qui est le gagnant. Logiquement, chacun essaie d'atteindre cette case avec le pion « partenaire » qui correspond à sa carte « partenaire » (même couleur).

#### *Les autres cases :*

Les autres cases n'ont pas de signification particulière. Elles servent juste de cases de déplacement. Les cartes de sympathie pour les pions « partenaire » qui sont déjà dans le 7ème ciel n'ont plus de signification. Vous ne pouvez plus permuter la carte « partenaire » correspondante et vous pouvez plus vous déplacer jusqu'à ce pion avec la flèche. Les joueurs qui sont déjà au 7ème ciel n'ont plus aucune influence sur la partie.

#### **Si personne n'arrive au 7ème ciel**

Dans ce cas, le jeu finit quand la dernière carte de sympathie est jouée. Le gagnant est le joueur qui est le plus proche de la case 7ème ciel avec le pion « partenaire » en bois qui correspond à sa carte « partenaire ».

#### **Règle spéciale pour 2 et 3 joueurs**

Chacun doit jouer avec 2 pions « partenaire » en bois. Les règles sont différentes sur 3 points.

Chaque joueur reçoit 2 cartes « partenaire ». Le jeu se joue avec les 6 pions « partenaire » en bois. Avec 2 joueurs, les 2 cartes « partenaire » restantes sont posées face visible à côté du plateau de jeu.

Après la pose d'une carte de sympathie, les joueurs complètent leur main à 12 cartes et continuent à faire ainsi jusqu'à ce que le premier pion « partenaire » en bois atteigne le 7ème ciel. Le joueur qui a mis son pion « partenaire » en bois le premier au 7<sup>ème</sup> ciel peut compléter cette fois-ci encore sa main à 12. Mais c'est la dernière fois qu'un joueur le fait. Le jeu reprend alors la procédure normale : les cartes défaussées restent sur la pile à côté du plateau de jeu.

Si un joueur veut échanger une de ses cartes « partenaire » avec celle d'un autre joueur ou une carte « partenaire » qui n'appartient à personne, il choisit laquelle de ses cartes « partenaire » il garde.

*Exemple : Klaus a la carte grise avec Steffi Styling/Dieter Disco et la carte jaune Hans Häuslich/Jenny Job. Katja a la carte bleue avec Charlie Charmeur/Klara Klinker. Klaus joue une carte de sympathie avec un chiffre bleu, prend la carte bleue Charlie Charmeur/Klara Klinker de Katja et lui donne soit sa carte grise Steffi Styling/Dieter Disco soit sa carte jaune Hans Häuslich/Jenny Job.*

Le gagnant est le joueur qui entre ses 2 pions « partenaires » au 7<sup>ème</sup> ciel. Si personne ne réussit, le gagnant est celui qui a atteint le premier le 7<sup>ème</sup> ciel avec un de ses pions « partenaire ».

### **Les 8 Cartes Spéciales De Sympathie**

*Symbole : Cœur*

Vous prenez une autre carte « partenaire ».

*Symbole : Champignon*

Vous prenez 1 à 4 cartes de sympathie de la pioche.

*Symbole : 3 cartes*

Tout le monde jette 3 cartes de sympathie et en prend 3 nouvelles de la pioche. Si vous avez moins de 3 cartes dans votre main, jetez-les toutes et piochez 3 nouvelles cartes.

*Symbole : Pot de poivre*

Faites avancer le dernier pion « partenaire » en bois de 3 cases. S'il y a plus d'un pion « partenaire » en dernière place, ils avancent tous de 3 cases.

*Symbole : Escargot*

Prenez le pion « partenaire » en bois le plus près du 7<sup>ème</sup> Ciel et reculez-le de 2 cases. S'il y a plus d'un pion « partenaire » en première place, ils reculent tous de 2 cases.

*Symbole : Pied*

Prenez le pion « partenaire » en bois le plus près du 7<sup>ème</sup> Ciel et avancez-le de 1 à 3 cases en direction du 7<sup>ème</sup> Ciel.

*Symbole : Nuage*

Prenez le pion « partenaire » en bois le plus près du 7<sup>ème</sup> Ciel et reculez-le de 3 cases. S'il y a plus d'un pion « partenaire » en première place, ils reculent tous de 3 cases.

*Symbole : Doigt*

Faites avancer votre pion « partenaire » jusqu'au prochain pion « partenaire » devant vous. Si vous êtes déjà sur une case avec un autre pion « partenaire », ne vous déplacez pas.