

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 (Saône-et-Loire), 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)



# Athos

Un jeu de Wolfgang Kramer et Sven Kübler

© 1993 Franckh Kosmos

Traduit par François Haffner d'après la traduction anglaise de Emanuel Soeding

Pour 2 à 4 joueurs, âgés de 12 ans et plus

Durée : environ 45 minutes

## Contenu

1 plateau de jeu

8 pièces Athos (cônes)

12 pions moines dans 4 couleurs

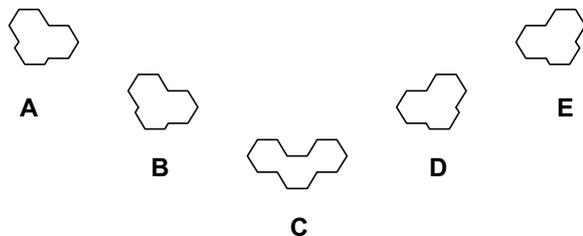
80 tuiles de terrain servant à bloquer le passage,  
16 de chaque couleur

## Principe du jeu

Faites gravir vos moines sur le mont Athos. Le joueur qui amène le premier ses trois moines au sommet est le gagnant.

## Préparation

Chaque joueur prend les moines d'une couleur et les place dans un secteur de départ. Selon le nombre de joueur, on commence dans des secteurs différents.



Nombre de joueurs	Secteurs de départ
2	B et D
3	A, C et E
4	A, B, D et E

Chaque joueur prend deux pièces Athos et les pose visibles devant lui sur la table. Les tuiles de terrain sont triées par couleur et placées en tas à côté du plateau. Les couleurs des tuiles déterminent sur quelle partie du plateau elles peuvent être posées. Chaque tuile possède un côté bouché par des éboulements et un autre côté, avec tous les chemins ouverts.

Le plus jeune joueur commence. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le tour d'un joueur comprend les phases suivantes :

- **Déplacer les moines** de 6 cases (et/ou retourner des tuiles de terrain) ;
- **Placer éventuellement une de ses deux pièces Athos** ;
- **Bloquer des cases** en plaçant des tuiles de terrain.

Les phases doivent impérativement être exécutées dans cet ordre.

## Déplacement des moines

Un joueur dispose de 6 points de mouvement maximum pour l'ensemble de ses moines. Chaque point permet de déplacer un moine d'une case. Les points de mouvement peuvent être distribués entre les moines au choix du joueur.

*Exemple : Un moine se déplace d'une case, le 2<sup>ème</sup> de 2 cases et le 3<sup>ème</sup> de 3 cases. Ou un moine se déplace de 6 cases tandis que les autres moines ne bougent pas.*

Le joueur n'est pas obligé de dépenser les 6 points de mouvement.

Les moines peuvent se déplacer n'importe quelle direction et sur n'importe quelle couleur de terrain. Il est possible de passer sur une case occupée, mais cela coûte un point de mouvement supplémentaire. Sur une case, il ne peut y avoir qu'un seul moine à la fin d'un tour. Un moine peut passer sur un secteur de départ qui compte comme une seule case.

Il est interdit de passer et de stationner sur une case bloquée par un éboulement.

## Placement des tuiles de terrain

Après qu'un joueur ait déplacé ses moines, il prend des tuiles de terrain dans les piles à côté du plateau. Le nombre de tuiles qu'il peut prendre et le maximum de tuiles par couleur dépend du nombre de joueurs et est inscrit sur le plateau de jeu :

Nombre de joueurs	Tuiles par tour	Dont maximum par couleur
2	8	2
3	5	2
4	4	1

*Exemple : Lorsque 3 joueurs participent, chacun peut placer 5 tuiles de terrain par tour, mais pas plus de 2 de la même couleur.*

Un joueur peut placer moins de tuiles que ne le prévoit le tableau, s'il le souhaite.

Les tuiles sont toujours placées avec la face éboulement vers le haut sur n'importe quelle case d'une couleur correspondante. Il n'est pas possible de placer des tuiles de terrain sur un secteur de départ.

Aucun moine peut ne pas être complètement coupé d'un chemin jusqu'au sommet. Il doit toujours exister une façon pour chaque moine pour atteindre le sommet, même par un chemin très long. Le chemin jusqu'au sommet peut passer par des secteurs de départ adverses.

Lorsque toutes les tuiles d'une certaine couleur sont placées, il n'est plus possible de bloquer davantage cette couleur. Lorsque toutes les tuiles sont placées, les joueurs sautent simplement cette phase.

Après qu'un joueur ait placé des tuiles de terrain, son tour se termine. Il existe cependant quelques autres actions qu'il peut exécuter durant son tour :

1. retourner les tuiles
2. placer des pièces Athos

### Retourner des tuiles

En retournant une tuile bloquant le plateau, un joueur peut enlever un éboulement. La case bloquée devient traversable à nouveau. Pour retourner une tuile, un joueur doit dépenser 4 de ses 6 points pendant sa phase de mouvement. Il ne peut donc déplacer ses moines que de deux cases seulement. Des éboulements retirés peuvent être rétablis en retournant à nouveau la tuile. Cela coûte également 4 points de mouvement. Il est interdit de retourner une tuile occupée par un moine.

Conseil tactique : Si un nouveau chemin est ouvert jusqu'au sommet en enlevant un éboulement, il est sûrement possible de bloquer à un autre endroit.

### Placez des pièces Athos

Si un joueur décide de placer une pièce Athos, il dispose de quelques possibilités supplémentaires pendant son tour. La pose d'une pièce Athos intervient après le déplacement des moines et avant le placement des tuiles de terrain.

Le joueur qui place une pièce Athos déplace d'abord une tuile de terrain déjà sur le plateau vers n'importe quel autre endroit libre sur le plateau. Il peut même la déplacer vers un secteur d'une couleur différente de celle de la tuile. Une tuile occupée par un moine ne peut pas être déplacée. Une tuile ne doit pas être retournée en la déplaçant. Il faut toujours vérifier la règle qui veut que tous les moines aient un chemin possible jusqu'au sommet du Mont Athos.

Le joueur place ensuite sa pièce Athos sur n'importe quelle tuile de terrain déjà posée sur le plateau. Cette tuile se pourra plus changer de face pendant le reste de la partie. La tuile peut être sur n'importe quelle face. Elle peut être occupée ou non par un moine. Il est possible de poser la pièce Athos sur la tuile qui vient d'être déplacée comme sur n'importe quelle autre tuile.

Un joueur ne peut placer qu'une seule pièce Athos pendant son tour. Une fois placée, une pièce Athos ne peut plus être déplacée pendant le reste de la partie.

### Arrivée sur le Mont Athos

Le premier moine atteignant le sommet du Mont Athos est placé sur la case 1 du tableau « Im Ziel ». Le joueur qui contrôle ce moine reçoit aussitôt 3 points de mouvement supplémentaires qu'il doit dépenser immédiatement (il n'est pas obligé de les dépenser, mais ils sont alors perdus). Comme écrit dans la table, les 4 moines qui arriveront ensuite obtiennent aussi des points de déplacement supplémentaires. Le 6<sup>ème</sup> moine qui arrive au sommet n'obtient aucun bonus de mouvement.

Note : N'utilisez qu'un des deux tableaux « Im Ziel » pour y placer les moines. L'autre tableau est juste imprimé pour offrir une meilleure vue d'ensemble.

### Fin du jeu

Quand le premier joueur a amené son 3<sup>ème</sup> moine au sommet, on termine le tour pour que chaque joueur ai disposé du même nombre de tours de jeu. Si plusieurs joueurs amènent tous leurs moines au sommet pendant le dernier tour, c'est le joueur qui a utilisé le moins de points de mouvement pendant son dernier tour qui est le gagnant.

### Variantes

#### Jeu d'Équipe

Les joueurs peuvent former des équipes de 2 joueurs. Leurs moines partent sur des secteurs voisins l'un de l'autre (équipe 1 : A+B, équipe 2 : D+E). Les deux joueurs d'une équipe s'assoient à l'opposé l'un de l'autre autour de la table, de sorte que les équipes jouent dans l'ordre alternatif. L'équipe qui déplace la première ses six moines au sommet gagne la partie.

#### Règle avec handicap

Si un joueur a plus d'expérience du jeu que les autres, le joueur le plus faible peut placer librement deux tuiles (ou plus) au début de la partie. Il peut placer ces tuiles pour bloquer ou pour former un chemin.

#### Pièce Athos

Dans cette variante la pièce Athos peut également être posée sur une case qui ne contient pas de tuile de terrain. Il est alors interdit de placer ultérieurement une tuile à cet endroit pendant le reste de la partie.