

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



AVALANCHE

Quatre appels de détresse arrivent en même temps au village. Dans quatre hautes vallées, des avions se sont crashés et les passagers doivent être secourus. Mais le temps est très mauvais : la neige s'accumule et menace de bloquer les passages vers les vallées. Au village, quatre expéditions s'organisent et chacune d'elles part vers une vallée différente.

Auteur : Pascal Deru – Illustration : Lisa Deru

MATERIEL

Plateau, 20 avalanches (pions blancs), 20 passagers à secourir (pions rouges), 4 expéditions (4 pions en 4 couleurs différentes), dé et règle de jeu.

BUT DU JEU

Les joueurs essaient de ramener tous ceux qui sont en détresse avant que la neige ne bloque définitivement l'accès aux vallées.

PREPARATION

- Posez 5 passagers dans chacune des hautes vallées.
- Posez les pions *avalanche* à côté du plateau.
- Placez les 4 pions *expédition* sur le village, chacun devant une route différente. Désignez celui qui commence et donnez-lui le dé.

DEROULEMENT

Chaque joueur choisit la couleur de son expédition et la haute vallée qu'il veut secourir.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est son tour, le joueur lance le dé :

S'il obtient la face *avalanche* (face sans points), il n'a pas de chance et doit poser une avalanche blanche sur une des 5 cases qui coupent l'entrée de la vallée vers laquelle il se dirige. Si 5 avalanches ont été posées devant l'entrée d'une vallée, l'entrée dans cette vallée n'est plus possible. En conséquence, s'il y reste un ou plusieurs survivants, personne ne peut plus les délivrer et le jeu est perdu par tous les joueurs.

S'il obtient 1, 2, 3, 4 ou 5, il avance le pion de son expédition d'un nombre égal de cases : à l'aller vers la vallée, au retour vers le village.

Il est nécessaire d'avoir un nombre juste pour entrer dans une vallée. Il n'est pas nécessaire d'avoir un nombre juste pour entrer dans le village...mais les points en trop sont perdus.

Quand un joueur est arrivé dans une vallée, il en repart, au tour d'après, en emportant un des survivants (le pion du passager survivant est placé sur le pion de l'expédition). Quand une expédition rentre au village, elle y laisse le survivant qu'elle transportait et repart au tour suivant pour en chercher un autre.

Si un joueur a ramené les 5 survivants dont il est responsable, il continue à jouer et attribue le résultat de son dé en se servant des règles d'entraide.

Règles d'entraide

Un joueur n'est jamais obligé d'aider les autres. Mais on gagne plus facilement si on s'entraide.

1. Un joueur peut toujours offrir les points de son dé à un autre joueur. Dans ce cas, il renonce à les employer pour lui-même.
2. Un joueur peut proposer de prendre le pion *avalanche* d'un autre joueur et le poser sur une des cases de l'entrée de sa propre vallée.
3. Une expédition encore présente au village peut se joindre à une autre expédition déjà en route si le joueur de l'expédition au départ obtient ou reçoit des points qui lui permettent d'arriver exactement sur la case de l'autre expédition. *Exemple : l'expédition bleue est à 4 cases du village et se dirige vers une haute vallée ; l'expédition verte est encore au village et obtient 4 au dé. Plutôt que de partir vers sa haute vallée, elle utilise les 4 points pour rejoindre la case où se trouve l'expédition bleue.*

Or quand deux expéditions sont ensemble, chacune d'elles profite du dé de l'autre pour progresser. *Exemple : si Bleu obtient 3 au dé, Vert avance avec lui de 3 cases. Inversement, quand Vert avance, il entraîne Bleu avec lui.* Deux expéditions réunies vont donc deux fois plus vite. Trois expéditions réunies vont trois fois plus vite. Etc. Des expéditions réunies de cette manière secourent en même temps autant de survivants que leur nombre. Elles les ramènent au village rapidement puisque chacune profite des points gagnés par les autres.

Arrivées au village, les expéditions se séparent. Pour refaire route commune, elles doivent parvenir à se rejoindre une nouvelle fois.

Remarque : lors d'expéditions communes, le joueur qui obtient au dé la face *avalanche* doit la poser devant sa vallée. Sauf si quelqu'un d'autre décide de la prendre chez lui...

FIN DE JEU

Les joueurs gagnent tous ensemble s'ils sont parvenus à ramener au village tous les survivants.

Les joueurs perdent tous ensemble si un ou plusieurs passagers se trouvent dans une vallée et que 5 avalanches en interdisent définitivement l'accès.

Variante plus facile

En ne mettant que 4 passagers en détresse dans les vallées, le jeu est plus facile.

Pour la Belgique et la France, renseignements et précisions chez **Casse-Noisettes**, chaussée d'Alsemberg, 76 – B-1060 Bruxelles
www.casse-noisettes.be