

HaUt LeS CuBeS

*La mythologie des Géants
livre unique, chapitre unique,
la Naissance des Montagnes : verset unique et inachevé.*

MOAAAAA !

fit le Géant Bigwoine en bousculant la Géante Grosberta.

NONMOA !

fit le Géant Vaire en frappant ses mains sur ses hanches.

MOACHEF !

Fit la Géante Grandguel en se haussant sur la pointe des pieds. Alors tous virent Pansefore poser une montagne sur le sol, y grimper et sauter :

MOABRAVMOACHEF !

Ainsi Pansefore, le brave devint le chef des Géants.
Il gouverna 453 ans et mourut

MOAAAAA !

Fit le Géant...

Maintenant c'est vous le Géant.
A vous de devenir chef en montrant votre bravoure.
Il s'agit juste de construire quelques montagnes
et de sauter de très très haut.

De 3 à 6 joueurs
A partir de 8 ans
Durée du jeu : 45 minutes

But du jeu :

Marquer 25 points ou plus en sautant des montagnes.

Matériel :

- une règle de jeu et des aides
- 24 cubes-montagne
- 6 Pions Géants
- un compteur de points avec 6 marqueurs
- un plateau d'aide pour une première partie
- 85 cartes

(36 « Moavéou ? », 18 « Napozla », 18 « Pousstoia ! »,
9 « Nenlèvsa », 3 « Hoplà », 1 « Tvavoartoa ! »)

Préparation de la partie :

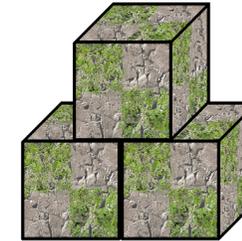
Chaque joueur choisit un pion Géant.

Pour une première partie, posez le plateau sur la table, il vous aidera à visualiser les cases au sol. (Vous serez peut-être amenés à dépasser le plateau au cours de cette partie. Les parties suivantes, vous pourrez vous en passer.)

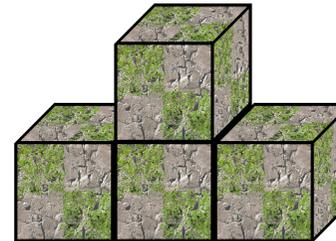
Des cubes-montagnes sont placés au centre de la table :

Position initiale des cubes :

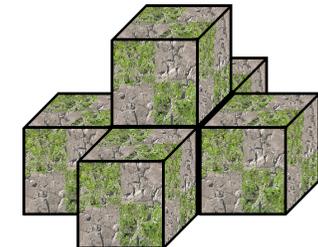
3 joueurs



4/5 joueurs



6 joueurs



Le reste des cubes est réparti de façon égale entre tous les joueurs, ils constituent leur réserve .

Chaque joueur place le marqueur de sa couleur sur la case 0 du compteur de points.

Le joueur le plus grand est celui qui commence.

Il prend le paquet de carte et le place devant lui (c'est lui qui distribuera les cartes).

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur place dans l'ordre du jeu son Géant sur l'une des cases au sol au contact des cubes (voir chapitre « placement des géants »)

Vous voilà prêt à grimper !

Le jeu commence :

Le jeu se divise en manches. On fera autant de manches que nécessaire pour qu'un joueur arrive au score de 25 ou le dépasse.

Une manche se divise en 2 phases:

- 1) Prise des cartes en main
- 2) Pose des cartes

1) Prise des cartes en main :

Chaque joueur reçoit du premier joueur un minimum de 3 cartes du paquet. Mais plus son Géant est haut à ce moment, plus il aura de cartes.

On reçoit 3 cartes + 1 carte par hauteur de cube occupée par son géant. (soit 3 cartes quand il est au sol, 4 cartes quand il est à une hauteur de 1 cube, 5 pour une hauteur de 2 etc...)

Astuce ; pour accélérer la distribution, chaque joueur peut annoncer au premier joueur le nombre de cartes qu'il doit lui donner.

On regarde ses cartes, puis on en écarte la moitié (arrondi à l'inférieur),
(Exemple : J'ai 3 cartes, j'en rejette 1. J'ai 4 cartes, j'en rejette 2. J'ai 5 cartes, j'en rejette 2. J'ai 6 cartes, j'en rejette 3. Etc...)

Les cartes écartées sont placées face cachée dans une défausse placée devant le dernier joueur.

2) Pose des cartes

Chaque joueur **doit** poser à son tour une carte. Il est **obligé d'effectuer l'action qu'elle indique si c'est possible**, même si cela ne l'arrange pas.

Pour l'explication des cartes : voir le paragraphe **Cartes actions**.

Quand tout le monde a posé une carte, on continue en en posant une deuxième et ainsi de suite jusqu'à ce que plus personne n'ait de carte.

Ainsi, si un joueur avait plus de cartes qu'un autre, il jouera plus longtemps.

A la fin de la manche, les cartes jouées sont mises dans la défausse (dans le couvercle par exemple).

Si aucun joueur n'a atteint ou dépassé 25, on refait une manche.

Le deuxième joueur de la manche précédente devient le premier joueur, il prend le paquet et distribue les nouvelles cartes.

Si la pioche est terminée, on mélange la défausse qui devient le nouveau paquet de distribution.

Fin du jeu :

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 25, le jeu se poursuit jusqu'à la fin de la manche.

Le joueur qui a alors le plus de points a montré sa bravoure de Géant. En cas d'égalité, c'est le premier joueur à avoir atteint le plus haut score qui gagne. Il a gagné la partie, on le proclame *Chef des Géants*.

Félicitations...Il peut alors gouverner plusieurs centaines d'années... ou refaire une partie...

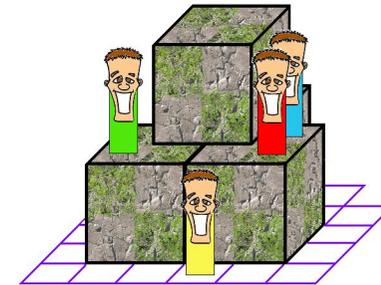
Placement des géants

Au début de la partie, ou lorsque les géants tombent des montagnes, ils sont placés au sol.

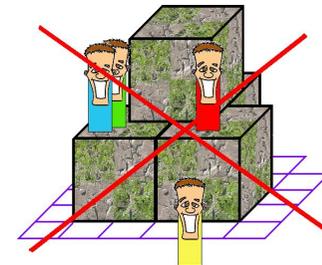
Lorsque un Géant est au sol, il doit toujours se trouver au contact d'un cube, sur une case du plateau ou une case imaginaire si celui-ci est dépassé. (voir croquis ci-dessous)

Lors des phases du jeu, un Géant peut se placer sur une des quatre cases de la partie supérieure d'un cube.

Il ne peut y avoir qu'un seul Géant par case. Il peut donc y avoir jusqu'à 4 Géants par cube.



Chaque Géant est sur une case. JAUNE est sur une case du sol



ROUGE est sur une ligne. BLEU et VERT sont sur la même case. JAUNE est trop loin d'un cube pour être sur une case.

Les cartes d'actions

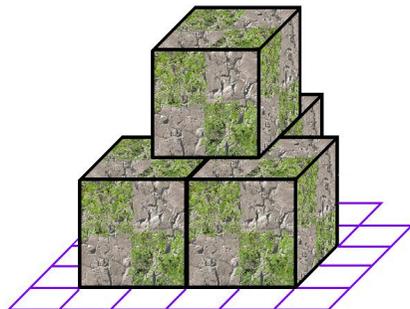
« Napozla » (pose d'un cube) :



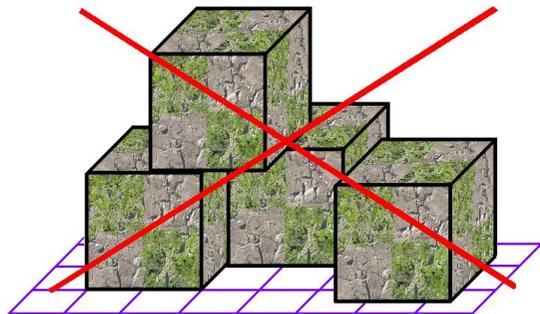
Le joueur prend un cube dans sa réserve, et le pose où il le veut en respectant les règles de placement des cubes. On ne construit pas les montagnes comme ça, il y a des règles:

- On doit toujours superposer exactement les cases présentes sur chaque face de cube.
- On doit toujours poser un cube sur une base totalement pleine. Jamais de vide sous un cube. (mais un cube peut être posé sur plusieurs autres si la base est pleine)

- Lorsque l'on pose un cube, il doit toujours être en contact avec un autre cube (même en diagonale). On ne peut donc commencer une montagne dans un endroit complètement isolé.



Chaque case est posée sur une case réelle ou imaginaire. Les cubes ont tous une base pleine.



Le cube du haut n'a pas une assise pleine. Le cube de droite a été posé sans tenir compte de la correspondance avec les cases imaginaires.

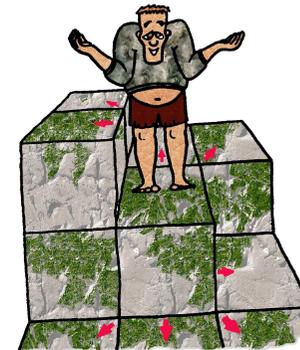
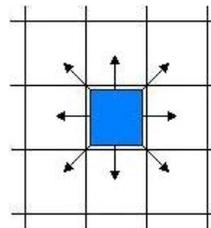
Attention : Lors de la pose, un cube doit toujours être en contact avec un autre cube, au moins par l'arrête. On ne démarre pas une nouvelle chaîne montagneuse à distance d'une autre.

Si le joueur n'a plus de cube en réserve, cette carte est simplement défaussée

« Moavéou » (déplacement) :

(C'est la seule carte qui permette de marquer des points !!!)

Le Géant du joueur se déplace sur une des huit cases contiguës. Il faut que cette case soit libre.



Il y a trois types de déplacements :

- Déplacement simple

Déplacement sur une case de même niveau.

- Grimper

Déplacement sur une case d'un niveau supérieur. **Attention on ne peut grimper que d'une hauteur de 1 cube** avec cette carte.

- Saut de bravoure

Déplacement sur une case de niveau inférieur. **Le joueur marque des points en fonction de la hauteur du saut** (voir le paragraphe **Les points**, en fin de règle).

Si aucune case contiguë n'est libre, la carte est simplement défaussée.

Note : Il peut arriver (rarement) que certains déplacements en diagonales paraissent impossibles comme le passage entre deux cubes qui se touchent. Ce sont des Géants des montagnes. On ne sait pas encore comment ils font, mais ils y arrivent.

« Nenlèvsá » (retrait d'un cube) :

Le joueur retire un cube du jeu et le place dans sa réserve.

Il choisit le cube qu'il veut à condition qu'il n'y ait ni cube ni Géant dessus.

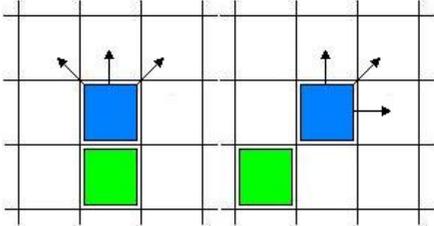
S'il n'y a pas de cube disponible, la carte est simplement défaussée.

Remarque : En enlevant un cube, il se peut qu'on isole un autre cube du reste du jeu. Ce n'est pas un problème. En revanche un géant ne peut se trouver loin d'une montagne. Si un Géant est isolé, on le replace automatiquement sur la case imaginaire la plus proche, au contact d'une montagne.



« Poussto » (bousculade) :

Le Géant pousse un autre Géant se trouvant à son contact et à la même hauteur . La victime est déplacée sur une des trois cases libres adjacentes dans la direction de la poussée (voir croquis ci-dessous). **Le géant pousseur reste en place ou prend la place de sa victime selon son choix.**



VERT pousse BLEU. VERT reste en place ou prend sa place. BLEU se retrouve sur une des trois cases indiquées par les flèches (au choix de VERT).

Si une bousculade provoque la chute d'un Géant, celui-ci ne marque pas de point... (chuter n'est pas faire preuve de bravoure.)

Si aucune case n'est libre, ou si il n'y a pas de Géant à pousser à proximité, on peut pousser dans le vide et ainsi se déplacer strictement sur le même niveau.

« Hopla ! » (saut de géant) :

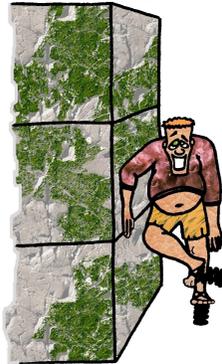
Un Géant ça peut sauter loin ou haut, mais l'événement est rare.

Cette carte peut-être utilisée de deux façons exclusives :
- soit pour sauter en hauteur :

On place le Géant sur une case adjacente en hauteur. Peu importe la hauteur de cette case. Ainsi un Géant peut grimper de 5 niveaux d'un coup.

- soit pour sauter en longueur :

Le Géant est placé sur n'importe quelle case libre du jeu à la même hauteur ou plus bas. **S'il choisit de sauter vers le bas, il ne marquera pas de point.**



« Tvavoartoa ! » (Lance-pierre) :

Qui veut la fin veut les moyens...

On dit que pour gagner, certains Géants sont capables d'utiliser un lance-pierre

C'est pas joli joli, mais c'est efficace et heureusement pour tous, ça arrive rarement. Lorsqu'on joue la carte lance-pierre on peut « bousculer » le Géant que l'on veut à distance. On peut donc cibler n'importe quel Géant qui n'est pas sur une case contiguë au sien. On déplace le Géant visé sur une de ses huit cases contiguës (libre).

Gare à la chute...qui ne rapporte bien sûr aucun point !



Les points

On marque des points quand on effectue des sauts de bravoure **avec la carte**

Moavéou. Plus on saute de haut plus on est brave, plus on marque de points.

On peut atterrir sur le sol ou sur un autre cube en contrebas.

La valeur du saut correspond au nombre de cubes descendus au cours du saut. Le nombre de points est donné par le tableau ci-dessous :

Hauteur du saut	Points marqués
1 cube	1
2 cubes	4
3 cubes	9
4 cubes	16
5 cubes	25
6 cubes ou +	36