



Die Aufsteiger / The Climbers. - Pour 2 à 5 joueurs - Environ 30 min.  
 © 2008 by Holger Lanz / Chili-Spiele ·  
 Traduction française : Vin - 2009

### IDEE DU JEU

À partir d'une tour constituée de blocs de tailles différentes, les joueurs remplacent ces blocs, ce qui permet à leurs figurines d'escalader de plus en plus haut. Normalement, la tour sera beaucoup plus élevée à la fin de la partie. Le joueur avec la figurine la plus haute à la fin de la partie, gagne. Pour y arriver au plus vite, il est permis d'établir des unions. Mais à la fin de la partie, il n'y aura qu'un seul gagnant.

### MATERIELS

- 2 gros blocs gris
  - 12 blocs multicolores de taille "1"
  - 12 blocs multicolores de taille "2" (cubes)
  - 9 blocs multicolores de taille "4"
- Chaque bloc (sauf les deux gris) est constitué des couleurs suivantes sur chaque face opposée :
- Rouge/Jaune
  - Bleu foncé/ bleu clair
  - Violet/gris
- 5 courtes échelles
  - 5 longues échelles
  - 5 figurines de couleur
  - 5 pierres de blocage de couleur



## LES BLOCS DE COULEUR

Le jeu comprend des blocs de couleur de 3 tailles : la taille "1" la plus petite/demi-cube, la taille "2" dite moyenne/cube et la taille "4" définie comme la plus grande/double cube. Chaque face d'un bloc est d'une couleur différente. Les couleurs sont - toujours sur des faces opposées - rouge/jaune, bleues foncé/bleu clair, violet/gris. Les figurines ne peuvent être placées que sur une surface de leur couleur ou sur le gris. Les surfaces grises sont neutres et peuvent être occupées par n'importe quelle figurine, et même plusieurs en même temps - si il y a suffisamment de place.



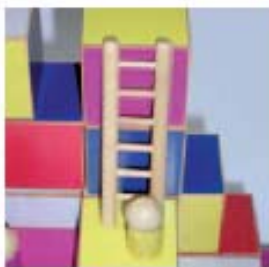
*La hauteur 1 peut être accessible sans échelle*

- Les blocs de taille "1" peuvent être placés horizontalement ("allongés") ou verticalement ("debout"). En position horizontale, 4 figurines peuvent occuper la surface - si elle est de couleur grise. La hauteur du bloc est alors égale à la "hauteur des yeux" d'une figurine, qui est de hauteur 1 - un cran vers le haut et la figurine peut grimper sans avoir besoin d'une échelle. En position verticale, la hauteur du bloc est de 2, et sur sa surface, seules deux figurines peuvent être placées simultanément (si la surface est de couleur grise).



*Pour grimper sur la hauteur 2, vous avez besoin au moins d'une échelle courte*

- Les blocs de taille "2" sont des cubes. Leurs surfaces grises peuvent être occupées simultanément par 4 figurines (au maximum). Leur hauteur est de 2 et ce cube ne peut pas être atteint par une figurine en une seule fois et sans échelle.



*Les grandes échelles permettent d'atteindre les hauteurs les plus hautes (4) mais peuvent être aussi utilisées pour des hauteurs moindres*

- Les blocs, de taille "4" peuvent aussi être placés "debout" ou "allongé". Verticalement, leur hauteur est de 4 et les figurines peuvent l'atteindre en une seule fois, en utilisant la longue échelle. En position horizontale, la grande surface (si grise) peut être occupée par toutes les figurines en même temps. La surface de départ contient un maximum de 4 figurines.

## LES ECHELLES

Une figurine peut atteindre une hauteur de 1 (sa « hauteur de vue », égale à la hauteur d'un bloc horizontal de taille "1") mais ne pas faire plus d'un cran vers le haut. Pour monter plus haut que ce simple niveau, elle a besoin d'une échelle : on utilise alors une petite échelle pour une différence équivalente à une hauteur de 2 ; on utilise une longue échelle pour une différence équivalente à une hauteur de 2, 3 ou même 4. Les joueurs peuvent aussi utiliser les deux échelles en un seul déplacement - avant ou après le déplacement d'un bloc ou en combinant les deux (voir "Déroulement du jeu"). Toutefois, pour grimper sur la deuxième échelle, une figurine doit atteindre une surface libre pour y rester debout. De fait, les joueurs ne peuvent pas placer les deux échelles l'une à la suite de l'autre, créant une "très longue" échelle. Une échelle utilisée une fois est immédiatement retirée du jeu.

## LES PIERRES DE BLOCAGE

A la fin de leur tour, les joueurs placent leurs pierres de blocage sur n'importe quelle surface libre. Ce bloc est alors bloqué pour le prochain tour. Il ne peut pas être occupé, traversé ou déplacé. Une pierre de blocage peut être placée sur des surfaces de toutes les couleurs, y compris les grises. Après un tour, les pierres de blocage sont enlevées du jeu.

## PREPARATION



*Chaque joueur prend ce matériel*

Chaque joueur choisit sa couleur et prend la figurine et la pierre de blocage de même couleur, avec une courte et une longue échelle. Les deux grands blocs gris sont placés debout à côté l'un de l'autre au milieu de la table. Tous les blocs de couleur sont ensuite construits autour de ceux-ci, de sorte que les deux blocs gris soient au final complètement cachés. Les blocs sont placés arbitrairement. Les couleurs n'ont pas d'importance et si elles sont organisées harmonieuses, c'est encore mieux !

Tous les joueurs peuvent construire ensemble et en même temps cette structure de départ. Nous recommandons de placer les grands blocs le plus près de la surface de la table, et les blocs de taille "1" plutôt au-dessus. Les blocs peuvent être changés comme les briques dans un mur. Cependant, la face inférieure de chaque bloc doit être au contact des blocs situés en-dessous - il ne doit pas apparaître de trous ou de chevauchements.



*Autour des deux grands blocs gris (en position droite)*

*Une construction colorée apparaît. Ce qui est présenté ici n'est seulement qu'une des possibilités innombrables offertes par le jeu*



### **Attention : Ce qui ne fonctionne pas !**

**Les trous, comme sur l'image, doivent être évités !**

**Les blocs doivent être toujours en contact avec les blocs situés en-dessous !**

### **DEROULEMENT DU JEU**

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, un joueur peut (si possible) monter plus haut sa figurine, puis déplacer un bloc vers un autre endroit, et monter encore - si possible. Au début, toutes les figurines sont sur la table autour de la construction. Ils peuvent se déplacer autour comme ils souhaitent. Le premier joueur prend généralement un bloc d'une hauteur "1" du sommet de l'édifice et la place horizontalement à côté de lui, directement sur la table. Puis, il pourra faire gravir sa figurine sur ce bloc et donc terminer son tour de jeu. Maintenant, le joueur à sa gauche continue la partie.

Au prochain tour, le premier joueur peut, par exemple, déplacer un bloc "2" à côté du premier bloc et monter dessus, et ainsi de suite ...



*Une première possibilité de déplacement*

Bien qu'une figurine puisse seulement gravir une hauteur de 1 (qui correspond à la hauteur de son œil), sans utiliser une échelle, elle peut le faire plusieurs fois. Ainsi, elle gravit plusieurs blocs en un seul tour. Les figurines sont limitées pour grimper. Il faut une surface de leur propre couleur ou grise, si elles la traversent ou si elles s'arrêtent dessus. Les surfaces grises sont neutres et lieu de rencontre pour toutes les figurines. Une figurine peut également redescendre mais elle devra grimper de nouveau pendant ce tour et devra finalement être se tenir debout plus haut qu'au commencement.



*La figurine rouge est capable de s'élever sur deux blocs en un mouvement*

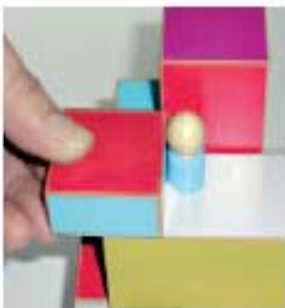
Tous les blocs inoccupés par des figurines ou par des pierres de blocage et avec une surface supérieure totalement visible, peuvent être déplacés – Tous à l'exception du dernier déplacé. Le dernier bloc déplacé n'est pas jouable pour le joueur suivant. Les blocs doivent être placés avec au moins un de leurs faces connectées à la construction (voir "les règles du bâtiment»). Toutefois, la construction peut être divisée en parties isolées par un retrait d'un bloc.



*Les blocs bloqués ne peuvent pas être déplacés pendant un tour.*

Le tour d'un joueur consiste toujours à déplacer un bloc. La figurine peut être déplacée deux fois par tour - une fois avant et une fois après le déplacement du bloc - si possible. Ensuite, un joueur peut placer une pierre de blocage ou utiliser des échelles. Une échelle est retirée du jeu immédiatement après avoir été utilisée tandis qu'une pierre de blocage est retirée après un tour de jeu. Si un joueur ne veut pas déplacer un bloc ou à sa figurine, il peut aussi passer.

Les joueurs peuvent également placer un bloc sur un autre, occupé par une ou plusieurs figurines, puisque celles-ci peuvent être poussées à l'écart laissant ainsi un espace de construction libre et adéquat pour un nouveau bloc (si toutefois les figurines restent debout sur un espace assez grand) permettant d'en accueillir de nouvelles par la suite. Les figurines ne peuvent pas être poussées sur un autre bloc de la même couleur.



*Les figurines peuvent être poussées pour placer un bloc*

### **Cordée**

Il est souvent judicieux de collaborer avec un ou plusieurs joueurs. Vous placerez alors des surfaces neutres grises en face du groupe. Cette "cordée" est souvent plus rapide que "l'expédition solitaire". Les joueurs peuvent aussi insérer des blocs au profit d'un autre joueur (avec une couleur différente au sommet que la leur) pour éviter

de perdre - et éventuellement leur permettant de gagner eux-mêmes. Mais pour une cordée, la règle d'un seul gagnant s'applique également.



*Les surfaces grises peuvent être occupées par des figurines de toutes les couleurs, sinon la couleur de la figurine doit correspondre à la couleur de la surface.*

Il est interdit de ...

- ... de se trouver sur des couleurs différentes de la sienne (à l'exception du gris)
- ... de déplacer la figurine en diagonale sur un autre bloc
- ... de placer plus de figurines sur une surface que permis
- ... d'utiliser les échelles des autres joueurs
- ... d'utiliser des échelles plus d'une fois
- ... de placer de blocs inclinés, biaisés ou branlant
- ... de faire effondrer la construction



*La figurine sur la surface bleu clair est malchanceuse : la surface grise est complètement occupée - la figurine doit attendre le départ d'une des figurines.*

## FIN DE LA PARTIE

Si aucun joueur n'est capable de faire grimper sa figurine plus haute que tous les autres joueurs, le premier joueur obtient une seconde et dernière chance. S'il réussit, à monter plus haut encore, le jeu continue normalement. Si non, le jeu s'arrête immédiatement. Le gagnant est le joueur avec la figurine la plus haute. Si plusieurs joueurs arrivent à positionner sa figurine à la même hauteur, celle qui atteint ce niveau en dernier, gagne la partie.



*Sur la large surface grise d'un bloc de taille 4, toutes les figurines de 5 joueurs ont trouvé une place.*



*La figurine bleue ne peut pas se déplacer diagonalement vers le prochain bloc.*



*Ce cas de figure est plus favorable. Lorsque les deux faces sont connectées, la figurine bleue peut se déplacer jusqu'à la surface supérieure.*

## REGLES DE CONSTRUCTION



*Ce bloc de taille 1 satisfait aux règles de placement ; cette configuration peut se retrouver ailleurs dans la construction*

Voici encore un résumé des points de règlements les plus importants pour le placement et le déplacement des blocs :

- Chaque bloc peut être visualisé comme subdivisé avec une grille de carrés plus petits, comme sur la photo ci-dessus. Chacun de ces carrés peut être occupé par une seule figurine. Cette grille doit être suivie tout au long du jeu pour éviter les situations ambiguës.
- Il est autorisé de construire des blocs en décalé, comme les briques dans un mur.
- Au moins une de ses faces doit être parfaitement en contact avec un bloc de la construction.
- Les discontinuités et les trous au-dessous d'un bloc sont interdits. Il est permis de placer un bloc sur plusieurs autres blocs sans créer de creux en dessous.
- Pousser les figurines : les blocs occupés par un ou plusieurs figurines peuvent être en partie couverts par un autre bloc, si les figurines peuvent être poussées et qu'elles ont suffisamment de place après pour rester debout sur la même surface après. Ainsi, elles laissent un espace suffisamment important pour le nouveau bloc.

Pour toute question, ne concernant pas ces règles, n'hésitez pas à nous contacter via notre page d'accueil: [www.chili-spiele.de](http://www.chili-spiele.de). L'équipe de Chili-Spiele vous souhaite une passionnante et fructueuse ascension.

