

die AUFSTEIGER

Un jeu de Holger Lanz pour 2 à 5 joueurs — Environ 45 min.

© 2008 Holger Lanz / Chili-Spiele

Attention : la présente règle est une version modifiée de la règle d'origine pour simplifier un grand nombre de points litigieux.

PRINCIPE GÉNÉRAL

À partir d'une tour constituée de blocs de différentes tailles, les joueurs vont déplacer un bloc à chaque tour pour permettre à leur pion de monter toujours plus haut. Pendant la partie, la tour ne cessera de s'agrandir et le joueur ayant mené son pion le plus haut sera désigné vainqueur.

MATÉRIEL

- 2 grands blocs gris (triples cubes)
- 12 blocs colorés de taille « 1 » (demi-cubes)
- 12 blocs colorés de taille « 2 » (cubes)
- 9 blocs colorés de taille « 4 » (doubles cubes)

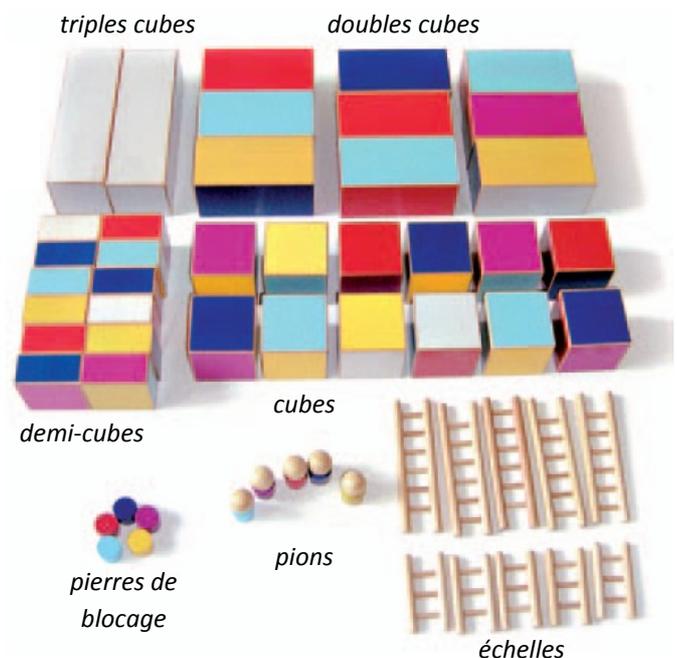
Tous les blocs, excepté les deux grands gris, sont colorés de la façon suivante :

ROUGE à l'opposé de **JAUNE**

BLEU FONCÉ à l'opposé de **BLEU CLAIR**

VIOLET à l'opposé de **GRIS**

- 5 petites échelles
- 5 grandes échelles
- 5 pions de couleur
- 5 pierres de blocage de couleur



Les blocs de couleur

Il y a trois tailles de blocs : la taille « 1 » (un demi-cube), la taille « 2 » (un cube) et la taille « 4 » (un double cube). Chacune des six faces de chaque bloc est d'une couleur différente, toujours organisées de la même façon par faces opposées : rouge/jaune, bleu foncé/bleu clair et violet/gris. Les pions ne peuvent traverser ou être déposés que sur une face de leur propre couleur ou encore sur une face grise. Une face grise est neutre et peut donc être occupée par n'importe quel pion et même par plusieurs d'entre eux en même temps, s'il y a de la place pour tous.

Les blocs de taille « 1 » peuvent être posés couchés ou debout. Couchés, ils peuvent accueillir 4 pions sur leur face supérieure (si elle est grise). La hauteur d'un tel bloc dans cette position est la « hauteur de vue » d'un pion, correspondant à la hauteur 1 — la hauteur qu'un pion peut grimper seul sans l'aide d'une échelle. Posés debout, ces blocs ont une hauteur de 2 et peuvent accueillir 2 pions sur leur face supérieure (si elle est grise).

Les blocs de taille « 2 » sont des cubes et leur face grise peut accueillir au maximum 4 pions en même temps. Ils ont une hauteur de 2, qui ne peut pas être grimpée d'un seul coup par un pion sans l'aide d'une échelle.

Les blocs de taille « 4 » peuvent, eux aussi, être posés couchés ou debout. Debout, leur hauteur est de 4, hauteur que les pions ne peuvent grimper d'un seul coup qu'à l'aide de la grande échelle. Dans cette position, ils peuvent accueillir 4 pions sur leur face supérieure (si elle est grise). Couchés, ils sont de taille « 2 » et peuvent accueillir tous les pions en même temps sur leur face supérieure (si elle est grise).

Les échelles

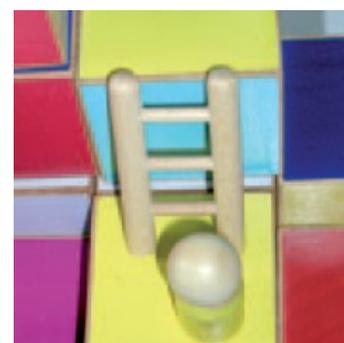
Un pion peut grimper seul une hauteur de 1 (la hauteur d'un bloc de taille « 1 » couché) en effectuant un simple bond. Pour grimper d'un coup une hauteur supérieure (plus haute que le pion lui-même), il aura besoin d'une échelle. La petite échelle suffit pour grimper une hauteur de 2 et la grande échelle permet de grimper une hauteur de 2, 3 ou 4. Les deux échelles peuvent être utilisées dans le même tour — une avant et une après le déplacement du bloc ou même les deux avant ou les deux après le déplacement du bloc. Toutefois, le pion doit toujours se placer sur une face (grise ou de sa couleur) entre ses passages par les échelles. Ainsi, il est interdit de placer les deux échelles l'une derrière l'autre pour former une très longue échelle. Une échelle ne peut pas être utilisée pour se déplacer en diagonale (mouvement interdit). Chaque échelle est définitivement retirée du jeu immédiatement après son utilisation.

Les pierres de blocage

À la fin de votre tour, vous pouvez décider de placer votre pierre de blocage sur n'importe quelle face libre. Cette face est alors inaccessible pour la totalité du tour de jeu, et ne peut donc être ni occupée, ni traversée par un pion, et le bloc ne peut pas être déplacé. Une pierre de blocage peut être placée sur une face de n'importe quelle couleur, y compris grise. Au début de votre tour suivant, votre pierre blocage est retirée définitivement du jeu.



Une hauteur de 1 peut être sautée sans échelle



Pour monter une hauteur de 2, il faut au minimum une petite échelle



La grande échelle permet de monter des hauteurs de 2, 3 ou même 4

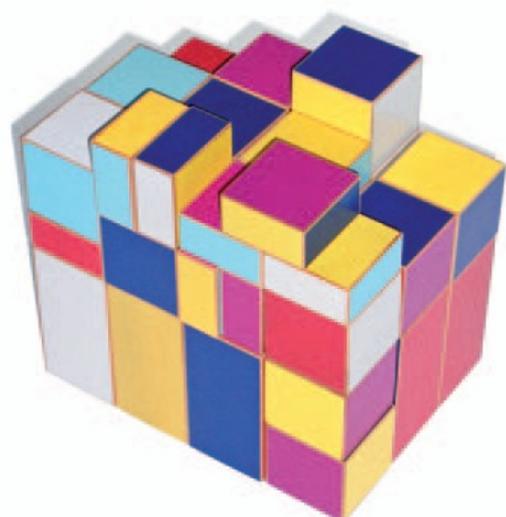
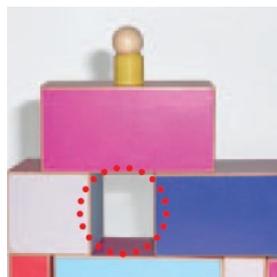
PRÉPARATION

1. On pose les deux grands blocs gris debout l'un contre l'autre au centre de la table et on place tous les autres blocs de couleur tout autour, aléatoirement, afin de cacher complètement les deux grands blocs gris et de former une belle tour. Il est recommandé de placer les plus gros blocs vers le bas et les plus petits vers le haut de la tour, mais il n'y a aucune obligation. Les blocs peuvent être en quinconce, comme les briques d'un mur, tant qu'ils se touchent au moins par un quart de cube sur la face inférieure ou sur le côté.



Placez les deux grands blocs gris debout l'un contre l'autre, puis empilez des blocs de couleur autour...

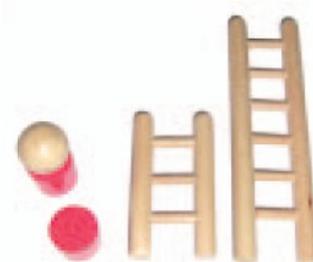
Attention : chaque bloc doit entièrement reposer sur des blocs situés en dessous (ou sur la table). Il est interdit de faire des trous ou de laisser dépasser des blocs.



...jusqu'à obtenir un magnifique bâtiment coloré.

L'exemple ci-dessus n'est qu'une des multiples possibilités de construction.

2. On distribue de manière aléatoire une pierre de blocage à chaque joueur, puis chacun prend le pion correspondant à sa couleur, ainsi qu'une petite et une grande échelle.



Les blocs doivent être considérés comme divisés en petits quarts de cubes. Lorsque vous empilez les blocs, vous devez toujours faire en sorte que les quarts de cubes des blocs en contact coïncident

DÉROULEMENT DU JEU

On détermine l'ordre du tour de manière aléatoire, puis on joue dans le sens horaire. À chaque tour, un joueur peut, dans cet ordre :

1. Déplacer un bloc

Excepté le dernier bloc à avoir été déplacé par le joueur précédent, tout bloc sur lequel ne se trouve ni pion, ni pierre de blocage, ni un autre bloc, peut être soit déplacé vers un autre emplacement, soit pivoté puis replacé à son emplacement d'origine. Après son déplacement, le bloc doit rester en contact avec au moins un autre bloc de la tour par le dessous, ou par le côté (et d'un minimum d'un quart de cube). Il est toutefois possible de ne pas déplacer de bloc à son tour de jeu.

2. Déplacer son pion

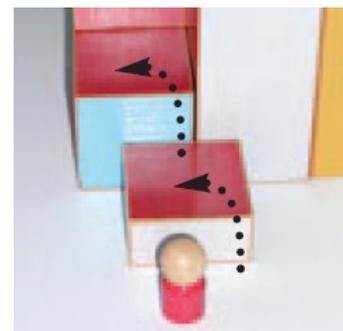
À son tour de jeu, un joueur peut déplacer son pion vers le haut, vers le bas ou sur un même niveau (et même toute combinaison de ces déplacements). Pendant son déplacement, un pion ne peut traverser que des faces grises ou à sa couleur et doit finir son déplacement sur une face grise ou à sa couleur. Il est interdit de se déplacer en diagonale. Le joueur peut décider d'utiliser l'une ou l'autre de ses échelles (ou même les deux), mais une échelle doit être retirée définitivement du jeu immédiatement après son utilisation. Il est aussi possible de ne pas déplacer son pion à son tour de jeu.

3. Poser sa pierre de blocage

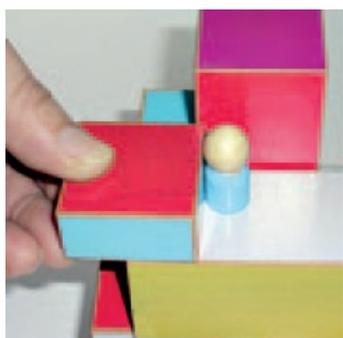
Enfin, le joueur peut (s'il le désire) poser sa pierre de blocage sur n'importe quelle face libre, la rendant inaccessible aux autres joueurs pour le reste du tour. Au début de son tour suivant, le joueur écarte définitivement du jeu sa pierre de blocage et libère ainsi le bloc concerné.



Un premier déplacement possible



Ici, le pion rouge peut grimper deux étages en un seul tour



POUSSER LES PIONS

Pour poser un bloc, il est possible de pousser le ou les pions présents sur la face supérieure, à condition qu'il reste suffisamment de place pour chacun des pions (chacun occupe un quart de cube). Toutefois, il est interdit de déplacer un pion sur un autre bloc à cet effet.



Il est impossible de déplacer un bloc bloqué pendant toute la durée d'un tour de jeu

Il est interdit de...

- Poser son pion sur une face d'une autre couleur que la sienne (à part le gris)
- Déplacer son pion en diagonale sur un autre bloc
- Placer plus de pions que permis sur une face
- Utiliser les échelles des autres joueurs
- Utiliser une échelle ou une pierre de blocage plus d'une fois
- Poser un bloc de travers, penché ou chancelant
- Faire s'écrouler la tour



Le pion bleu clair n'a pas de chance : la face grise est complètement occupée. Le joueur doit attendre qu'un des quatre autres s'en aille



Plusieurs pions peuvent occuper une face grise, mais une face colorée ne peut être occupée que par un pion de la même couleur



À 5 joueurs, tous les pions peuvent se retrouver ensemble sur la face grise d'un bloc de taille « 4 »

FIN DU JEU

Dès que plus aucun joueur ne peut faire progresser son pion vers le haut pendant un tour complet, on laisse une seconde et dernière chance au premier joueur à n'avoir pas pu grimper. S'il y parvient cette fois-ci, la partie continue comme avant. S'il n'y parvient pas, la partie s'arrête instantanément.

Le gagnant est le joueur ayant le pion le plus haut. Si plusieurs pions ont atteint le niveau le plus haut, c'est le joueur arrivé le dernier à ce niveau qui gagne la partie.

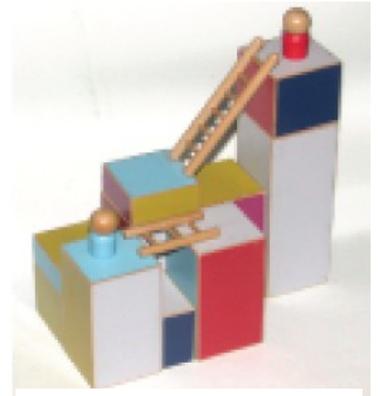
RÈGLES ALTERNATIVES

Jeu à deux

À deux joueurs, en fin de partie, il peut être intéressant de laisser à chaque joueur deux tours sans pouvoir faire monter son pion avant de mettre fin à la partie, afin d'éviter des parties trop courtes.

Ponts

Pour permettre à votre pion de traverser des crevasses, si vous avez encore une échelle disponible, vous pouvez l'utiliser en position horizontale ou oblique, par-dessus un trou. Toutefois, il est interdit de l'utiliser en diagonale, chaque paire de pieds de l'échelle devant toucher la même face du bloc sur lequel elle repose. Il n'est pas autorisé de déplacer un bloc pour pouvoir créer un pont. Comme dans la règle de base, une échelle doit être écartée définitivement du jeu immédiatement après son utilisation.



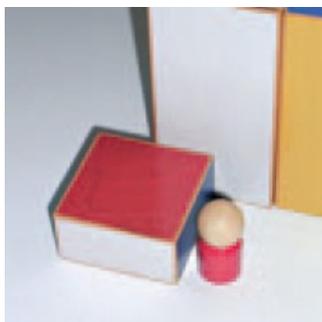
Le pion bleu clair passe par ses deux échelles pour finalement rejoindre le pion rouge

Mouvement simultané

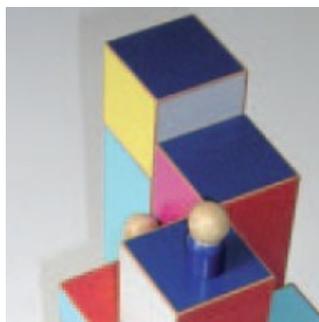
Après qu'un joueur a déplacé un bloc, et avant que le joueur suivant commence son tour, tous les joueurs peuvent déplacer leur pion (par exemple, si le joueur actif a libéré ou posé un bloc permettant à des joueurs d'y grimper). Si une face grise est susceptible d'être remplie suite à cette action, on la remplit dans l'ordre du tour. Il est de plus interdit d'utiliser les échelles pendant le mouvement simultané. Les échelles et les pierres de blocage ne sont utilisables que par le joueur dont c'est le tour de jeu.

STRATÉGIES

- Lors de la construction de la tour initiale, il peut être intéressant pour rendre le jeu moins difficile, de ne pas la construire la plus haute possible. Les doubles cubes sont plus faciles à déplacer s'ils sont posés debout, alors que les demi-cubes les plus bas sont difficiles à enlever, bien qu'ils soient très utiles en fin de partie, lorsque tous les joueurs ont utilisé leurs échelles.
- Jouer avec le pion violet requiert plus de finesse, du fait de l'opposition VIOLET/GRIS sur les blocs. Vous pourriez de ce fait trouver utile de ne pas jouer avec le pion violet lors des parties à moins de 5 joueurs, afin d'équilibrer le jeu.
- Il peut s'avérer utile de collaborer avec d'autres joueurs en plaçant des surfaces grises devant un groupe. De telles « cordées » s'avèrent souvent plus rapide et payantes que la lutte en solo. C'est notamment utile lorsque plusieurs pions sont loin en dessous des leaders du jeu, afin de les rattraper. Il est parfois intéressant aussi de placer un bloc permettant à un autre joueur de progresser et ainsi d'éviter que la partie ne s'arrête, pour vous laisser le temps de refaire votre retard et pourquoi pas gagner. Toutefois, il ne faut jamais perdre de vue qu'à la fin, il n'y aura qu'un seul gagnant.
- L'utilisation de la longue échelle est moins intéressante en fin de partie.
- Poser sa pierre de blocage doit plutôt être considéré comme un geste défensif que comme un geste offensif.
- Si un pion se trouve sur une large surface, il peut s'avérer utile de placer votre pierre de blocage afin de l'empêcher d'en profiter pour grimper plus haut.



Ce bloc de taille « 1 » est dans la position minimale de connexion à la tour. Un seul quart de cube est en contact avec la tour



Ici, le pion bleu foncé n'a pas le droit de sauter en diagonale sur le bloc suivant...



... alors que dans cette situation, comme les deux faces bleu foncé sont connectées, le pion va pouvoir rejoindre la face la plus haute

Toutes les images sont ©2008 Buck/Maas/Zoch GbR, sauf l'image des ponts d'échelles (page 5) ©2009 Strategic Space, Inc.
Pour toute question autre qu'à propos de cette règle, veuillez contacter Chili-Spiele via www.chili-spiele.de

Traduction et adaptation française par – s e b (25-01-10)