

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ASCENSION[®]

DESCRIPTION DU JEU

Nombre de joueurs :

Pour deux, trois ou quatre joueur. (ou plus par équipes) ; chaque joueur est représenté par une figure géométrique :

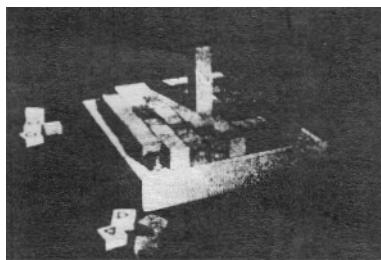


Éléments du jeu :

- Une boîte carrée dont le couvercle représente un quadrillage 9x9 sérigraphié. La case centrale, trouée, permet d'insérer le pilier central. Les cases des quatre coins représentent chacune une des 4 figures géométriques.
- un pilier central d'une hauteur de 4 cubes et demi.
- 76 cubes :
 - 36 neutres (sans symbole)
 - 8 cubes avec une figure (2 x 4 figures)
 - 12 cubes avec deux figures (2 x 6 paires de figures)
 - 8 cubes avec trois figures (2 x 4 trios de figures)
 - 12 cubes spéciaux : 3 téléphériques, 2 échelles, 2 matelas, 2 ressorts, 2 gouffres, 1 bivouac
- 17 demi-cubes :
 - 8 demi-cubes neutres (sans symbole)
 - 8 demi-cubes avec une figure (2 x 4 figures)
 - 1 demi-cube avec un dragon (le joker)
- 4 pions cylindriques marqués de figures géométriques.

Mise en place du jeu :

- Le pilier central est placé au centre du plateau de jeu.
- Tous les cubes sont posés au hasard, à plat sur le plateau, mais les faces comportant des dessins doivent être au dessous du cube, non visibles. Ils occupent toutes les cases de la grille de jeu sauf les cases d'angle.
- Chaque joueur possède deux demi-cubes du même signe que son pion et deux demi-cubes neutres ; ces pièces seront utilisées en cours de partie. Dans le cas d'une partie à deux ou trois joueurs, les pièces non distribuées ne seront pas utilisées.
- Les cases d'angle du plateau reçoivent les pions aux figures correspondantes.
- Le joker servira ultérieurement.



BUT DU JEU

Atteindre avec son pion, le sommet du pilier central, puis revenir à sa case départ, malgré l'opposition des autres joueurs.

Il faut donc se construire, en utilisant les cubes et les demi-cubes, une structure de type escalier qui permettra la progression du pion.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chacun joue tour à tour, par exemple, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention !

Vous devez, dans un même tour de jeu, effectuer deux déplacements l'un après l'autre :

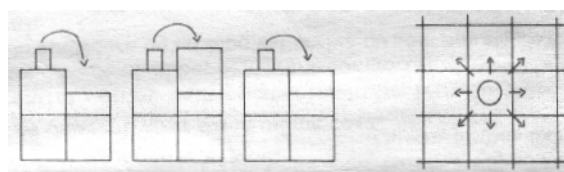
- en premier, vous bougez obligatoirement un cube ou un demi-cube ;
- en second, vous bougez obligatoirement votre pion.

Ces deux opérations faites, vous cédez votre tour au suivant.

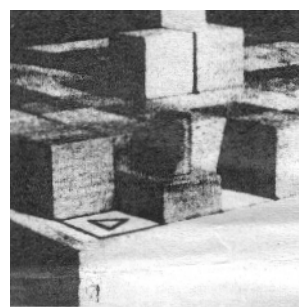
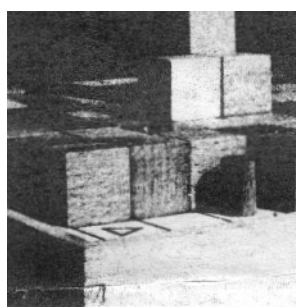
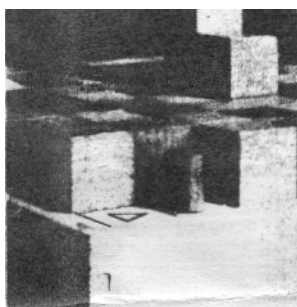
Le joueur choisit le cube ou le demi-cube qu'il veut sur le jeu, à condition qu'il ne soit pas recouvert, et le replace où il veut.

Il peut aussi placer un demi-cube puisé dans sa réserve. Dorénavant, le demi-cube introduit ne pourra être retiré du jeu de même qu'aucune autre pièce.

Le joueur bouge son pion d'une case à une autre case adjacente soit par un côté soit par un coin. Il peut aussi monter ou descendre, mais seulement de la moitié de la hauteur d'un cube (voir croquis).



Exemple de début de partie

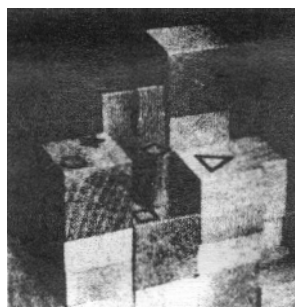


Et l'ascension commence...

Attention !

Si à un moment donné, le pion ne peut plus bouger (différence de niveau infranchissable, figures adverses, case occupée, Gouffre), il est ramené aussitôt à sa case départ.

Un pion n'est bloqué que lorsque le joueur a bougé un cube ou un demi-cube qui n'a pas pu le tirer d'affaire. Mais quoiqu'il en soit, un cube doit être bougé.



situation de blocage

Un pion ne peut se faire bloquer qu'une fois, à la deuxième, il est éliminé (deux départs en tout).

Le joueur qui est arrivé le premier en haut du pilier central rehaussé ou non doit descendre à sa case départ ; il bénéficie désormais de deux avantages :

- il rejoue après chaque joueur, donc trois fois dans une partie à quatre, deux fois dans une partie à trois, (dans une partie à deux rien n'est changé).
- il dispose d'un joker qui est un demi-cube où lui seul a le droit de se poser, que lui seul a le droit de placer, qui est irrécouvrable, inamovible et ne sert qu'une fois. Contrairement aux autres cubes et demi-cubes.

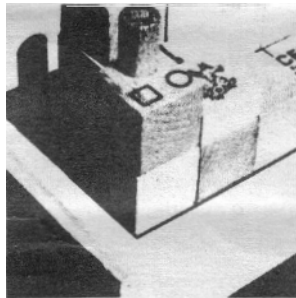


A ce moment de la partie

Les autres joueurs essaient de contrer sa descente tout en essayant eux-mêmes d'atteindre le sommet dans l'espoir que le premier sera bloqué avant son retour au "camp". Car si celui-ci est effectivement "coincé" au cours de sa descente, il perd tous les bénéfices de sa situation et revient à sa case départ sans avoir gagné. (Le joker est alors sorti du jeu). Les avantages (tour de jeu et joker) passent alors au deuxième ayant conquis le sommet.

Tout pion qui arrive en haut après le premier l'empêche de rejouer après lui sauf si c'est son tour normal. (Si tous les pions sont passés au sommet, le premier ne joue plus qu'une fois son tour).

Pour gagner, le pion doit regagner sa case départ mais pas forcément son niveau de départ où plusieurs cubes ou demi-cubes comportant son signe géométrique auront pu être empilés.



Tout pion peut gagner une fois revenu à son camp quelque soit l'ordre de passage au sommet.

RESTRICTION AU DÉPLACEMENT DES PIÈCES

Lors du tirage d'un cube, vous regarderez si sa face cachée présente un dessin : figure géométrique (triangle, cercle, carré, étoile) ou symbole (échelle, matelas, téléphérique, bivouac, ressort, Gouffre). Cette information sera personnelle. Si le cube présente un dessin, vous pouvez le poser, soit en dévoilant ce dernier, soit en le cachant à nouveau. (Dans ce cas, il est utile de mémoriser le dessin et l'emplacement du cube). Un cube dont la face dessinée est cachée est considéré comme un cube ordinaire.

Attention !

Si la face dessinée d'un cube est visible, elle devra être obligatoirement cachée au prochain déplacement de cette pièce.

- Les demi-cubes ne tiennent pas compte de cette règle; ils doivent être obligatoirement posés face imprimée visible (s'ils en ont une).

- Au cours de la partie, des faces imprimées apparaissent donc peu à peu sur le jeu. Un joueur ne pourra déplacer ou se poser sur une pièce à figure(s) géométrique(s) que si la sienne est représentée.

Par exemple :  ne peut utiliser  si cette face est apparente.

- Les symboles :



échelle : elle permettra au pion qui se trouve sur son dessin de grimper de la hauteur d'un cube entier au prochain coup, si l'occasion se présente.



matelas : à l'inverse de l'échelle, on pourra descendre dessus de la hauteur d'un cube entier.



ressort : il permet au pion qui se pose dessus de rejouer d'une case.



téléphérique : il permet au pion qui se pose sur son dessin de passer directement, au coup prochain, à une autre case téléphérique rendue visible.



bivouac : tout pion s'y trouvant est obligé d'y rester pendant un tour seulement:



gouffre : aucun pion ne peut aller dessus, mais le cube peut être bougé par tous les joueurs (après que celui qui l'a placé ai rejoué).

ATTENTION

- Vous déplacez une pièce ; cette pièce ne pourra être déplacée par vos adversaires que lorsque vous aurez à nouveau joué.
- Deux pions ne peuvent venir sur la même case.
- Le pilier central : on ne peut augmenter la hauteur du pilier que de celle d'une seule pièce, cube ou demi-cube, ne devant comporter ni symbole, ni figure géométrique visible. (On considère qu'un pion est arrivé au sommet s'il se trouve sur le pilier ou sur cette pièce).
- Ne peuvent être empilés sur les cases des coins que des pièces possédant la figure géométrique de cette case
- On ne peut pas bloquer, dès le départ, un pion sur sa case d'angle.
- Tout cube ou demi-cube peut être recouvert même s'il comporte des symboles apparents, sauf le joker.