

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

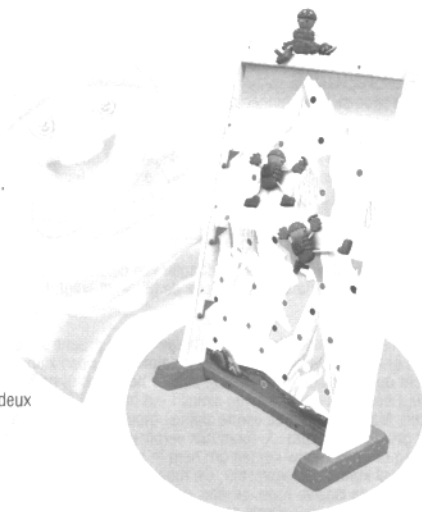
**ESCALE À JEUX**



RÈGLES DU JEU

CONTENU

- 4 alpinistes
- 8 drapeaux de couleurs différentes
- 1 roue
- 1 sommet à escalader



PRÉPARATION

Emboîter les deux supports sur la partie inférieure de la montagne.

BUT DU JEU

Fol'escalade est un jeu d'action et de stratégie. Le but du jeu est d'être le premier à atteindre le sommet de la montagne avec ses deux alpinistes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Poser le jeu entre les joueurs de manière à ce que chacun joue sur un des 2 versants de la montagne.

Chaque joueur choisit 2 alpinistes et 4 drapeaux de la même couleur (rouge ou bleu)

Le premier joueur qui obtient le piolet grâce à la roulette commence la partie.

POINT DE DÉPART

• Les alpinistes doivent commencer leur ascension par la prise verte située en bas au centre de la montagne.

Pour faire grimper ton premier alpiniste, tu dois donc obligatoirement tomber sur la couleur verte (avec ou sans piolet) ou la corde.

• Tu peux décider de faire entrer ton second alpiniste à n'importe quel moment de la partie. Mais, de la même façon que le premier alpiniste, il doit commencer son ascension par la prise verte. Tu dois donc obligatoirement tomber sur la couleur verte (avec ou sans piolet) ou la corde pour le faire entrer dans la partie.

• Après une chute, les alpinistes qui doivent repartir du début, peuvent commencer leur ascension par les points rouges, verts, jaunes ou bleus les plus bas du versant suivant l'indication donnée par la roulette.

• Dans tous les cas, les alpinistes doivent commencer l'ascension en s'accrochant avec la main.

Tu dois être habile et adopter une bonne stratégie : les points d'appui doivent être choisis de façon astucieuse. Il faut être très vigilant car les joueurs peuvent faire dégringoler les alpinistes adverses à tout moment.

Le chemin et les points d'appui doivent être choisis selon les couleurs désignées par la roulette.



L'ASCENSION

Rappelle-toi qu'il s'agit de vrais alpinistes ! Ils doivent donc escalader la montagne en respectant les mouvements réalisés en situation réelle.

• L'alpiniste ne doit jamais se retrouver la tête à l'envers sur la montagne. Il doit toujours avoir les mains positionnées au-dessus des pieds.

• Si pour atteindre une prise, l'alpiniste doit lâcher un de ses points d'appui (ses mains et ses pieds étant trop écartés), il faut renoncer à la tentative.

• Si l'alpiniste est accroché uniquement avec un pied ou une main, le mouvement suivant devra être effectué avec l'autre pied ou l'autre main car s'il lâche l'unique point d'appui qui lui reste... il tombe !

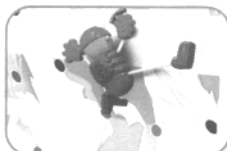
• L'alpiniste peut escalader la montagne de face ou de dos.

• Si l'alpiniste se tient par les mains et un ou deux de ses pieds, il peut, pour continuer son ascension, lâcher une de ses prises. Dans ce cas, il faut l'indiquer et passer son tour. Cette décision peut être prise plusieurs fois au cours de la partie.

COMMENT FAIRE TOMBER SON ADVERSAIRE

Il ne peut y avoir qu'un alpiniste par prise. Si la roulette indique une couleur, et que le point d'appui correspondant est déjà occupé par l'adversaire, les joueurs peuvent tout de même se positionner dessus. Dans ce cas l'alpiniste adverse sera obligé de lâcher sa prise.

Attention : si l'alpiniste adverse est accroché avec uniquement un pied ou une main, c'est le moment de le faire dégringoler ! Il devra alors recommencer son escalade depuis le début. C'est à toi d'évaluer les risques ! Si tu veux grimper en toute sécurité : évite d'être accroché avec un seul pied ou une seule main. Mais dans ce cas ton ascension risque d'être plus lente : sécurité ou rapidité... à toi de choisir !



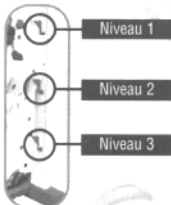
ZONE DE SÉCURITÉ

Il s'agit de la zone inclinée présente au milieu des deux versants de la montagne. Dans cette zone, les alpinistes sont en sécurité, les joueurs ne peuvent pas les faire dégringoler.

LES DRAPEAUX

Les joueurs doivent suspendre leurs drapeaux sur le versant de la montagne chaque fois que les deux alpinistes ont atteint avec leurs pieds un des 4 niveaux. Si l'un des deux alpinistes tombe, il faut retirer les drapeaux et recommencer l'ascension avec l'alpiniste qui est tombé.

Lorsque les alpinistes atteignent la dernière prise (point bleu en haut du versant), ils doivent être déposés au sommet de la montagne. Une fois le sommet atteint par les deux alpinistes, le joueur plante son dernier drapeau à l'altitude la plus élevée... cela indique qu'il a gagné la partie !



LE GAGNANT

Le gagnant est le premier joueur à atteindre le sommet avec ses deux alpinistes : il peut alors planter en premier son drapeau au sommet de la montagne.

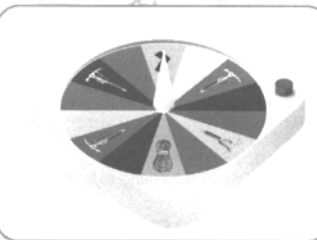
LA ROUE

Piolet sur fond coloré : L'alpiniste doit se rendre sur une prise dont la couleur correspond à celle indiquée par la roulette. L'alpiniste ne peut se servir que de la main munie d'un piolet.

La case colorée : L'alpiniste doit se rendre sur une prise dont la couleur correspond à celle indiquée par la roulette. Il est libre de choisir d'utiliser ses mains ou ses pieds pour s'y rendre.

La corde : Coup de chance ! C'est à toi de choisir la prise que tu veux atteindre ainsi que la façon dont tu veux déplacer ton alpiniste (avec le pied ou la main).

Le ravin : Pas de chance ! Ton alpiniste est tombé dans un ravin, tu passes deux fois ton tour.



CAS PARTICULIERS

• Si les deux joueurs sont obligés de passer leur tour au même moment (car ils sont tous les deux tombés sur la case Ravin) : le premier joueur à être tombé sur la case doit reprendre la partie.

• Si la flèche de la roulette s'arrête entre deux cases, le joueur doit lancer de nouveau.