

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 (Bourgogne du sud), 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



SKY RUNNER



F

Ravensburger

SkyRunner
Jeu Ravensburger® n° 26 212 0
Auteur : Joel Sevelin / Erik Karlsson / Dan Glimne
Licence : Seven Towns Ltd
Illustrations / Design : Franz Vohwinkel

Pour 2 à 5 joueurs de 8 à 99 ans

Contenu

- 1 immeuble
- 90 cartes :
 - 40 cartes Enchère numérotées de 1 à 8, de 5 couleurs différentes
 - 5 cartes Surprise de 5 couleurs différentes
 - 25 cartes Escalade
 - 12 cartes Matériel
 - 2 cartes Matériel Perdu
 - 4 cartes Sabotage
 - 2 cartes Chute
 - 5 pions

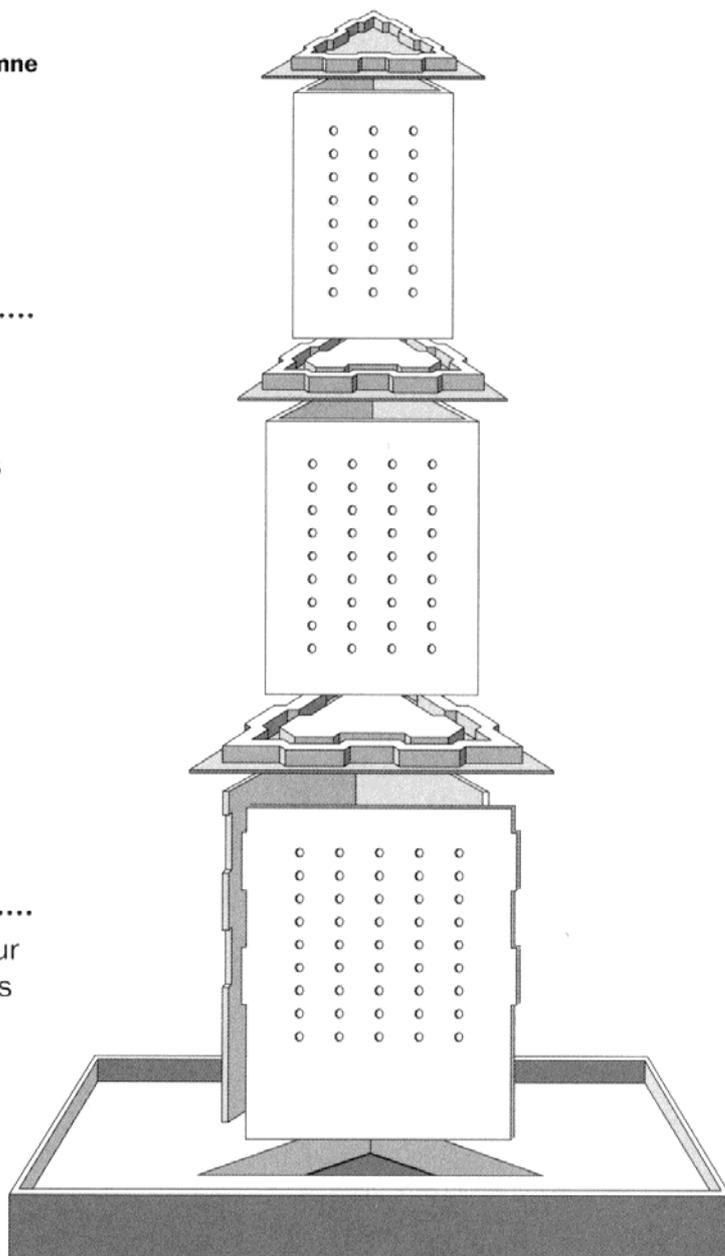
But du jeu

Le jeu consiste à parvenir le premier sur le toit de l'immeuble à l'aide des cartes Escalade. Dans ce but, chaque joueur joue une carte Enchère, face cachée, pour essayer de gagner l'unique carte mise à prix à chaque tour : carte Escalade ou autre.

Préparation

Construire l'immeuble de la façon suivante :
Le fond de la boîte sert de base. Placer les grands murs, de manière à ce qu'ils forment un triangle : c'est la partie inférieure de l'immeuble. Pour consolider l'ensemble, poser le plus grand des deux faux plafonds ; une corniche apparaît.

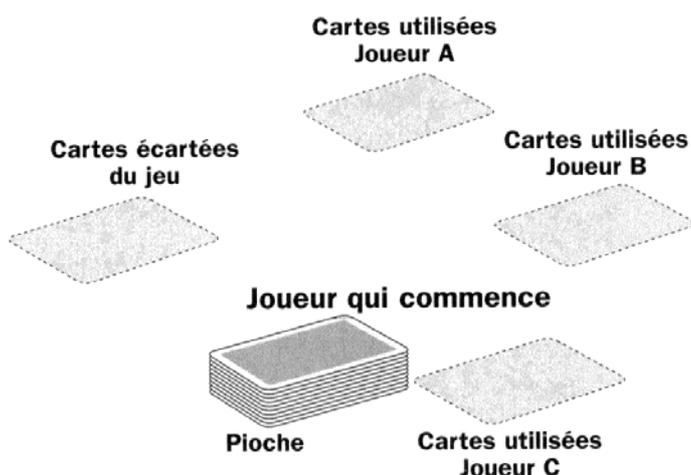
Par-dessus, placer les murs intermédiaires en formant un triangle. Ajouter ensuite le second faux plafond intermédiaire ; une seconde corniche apparaît. Par-dessus se placent enfin les petits murs, toujours en formant un triangle, puis le toit.



Les murs sont troués pour permettre aux pions de grimper. Ils se déplacent tous sur **le même côté** de l'immeuble.

Les murs sont constitués de 1, 2, 3, 4 ou 5 « voies ». Il est préférable **que le nombre de « voies » sur la partie inférieure** de l'immeuble corresponde au moins au nombre de joueurs : 5 joueurs grimpent sur le mur avec 5 « voies », 4 joueurs sur le mur avec 4 « voies », et 2 ou 3 joueurs sur le mur avec 3 « voies ».

Par contre, les joueurs sont libres de choisir comment ils orientent les parties intermédiaire et supérieure de l'immeuble. Plus il y a de joueurs et moins il y a de « voies », et plus il sera difficile de parvenir en haut, bien sûr !



Chaque joueur reçoit :

- 1 pion
- 1 série de cartes de sa couleur (cartes Enchère de 1 à 8)
- 1 carte Surprise de sa couleur
- 2 cartes Escalade d'une valeur de 3 et 4
- 1 carte Matériel

Les joueurs prennent leurs cartes en main et placent leurs pions au pied de la façade qu'ils ont choisi d'escalader. À moins de 5 joueurs, les cartes **des couleurs** non-utilisées sont retirées du jeu. Les cartes restantes (Escalade, Matériel, Matériel Perdu, Sabotage et Chute) constituent la pioche. Elles sont mélangées et données au plus jeune joueur ; c'est lui qui commence le premier tour.

À vos marques,... Prêts ?... Partez !

Il existe différents types de cartes :

Les cartes Enchère de 1 à 8, de la couleur des joueurs : Elles permettent aux joueurs de faire une offre pour la carte mise à prix.



Les cartes Surprise de la couleur du joueur : Elles permettent aux joueurs de tenter de s'emparer des cartes Escalade jouées par les autres joueurs.



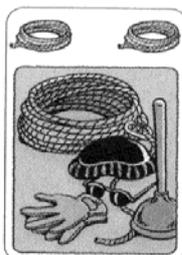
Les cartes Enchère et Surprise restent toujours en possession de leur propriétaire. Elles se trouvent soit dans leur jeu, soit empilées devant eux quand elles ont été utilisées. Les cartes ci-après, elles, constituent la pioche. À chaque tour, un nouveau joueur commence et prend la pioche. Ce sont ces cartes qui sont mises à prix, une par une :





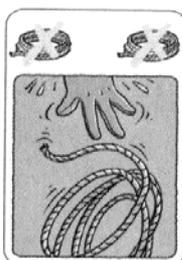
Les cartes Escalade de 2 à 5 :

Elles permettent aux joueurs de grimper sur la façade pour atteindre le toit.



Les cartes Matériel :

Elles permettent de franchir les deux corniches et d'arriver sur le toit. Elles servent également à dépasser les autres joueurs. Pour pouvoir franchir une corniche et dépasser un adversaire dans un même tour, il faut utiliser deux cartes Matériel.



Les cartes Matériel Perdu :

Elles obligent un adversaire à se défausser d'une carte Matériel.



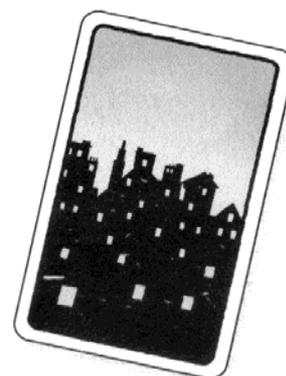
Les cartes Sabotage :

Elles obligent un adversaire à redescendre de 3 niveaux.



Les cartes Chute :

Elles obligent le joueur à redescendre de 2 ou 3 niveaux.



Au début de chaque tour, le joueur qui commence retourne la carte supérieure de la pioche (carte mise à prix). Chaque joueur choisit alors une des cartes qu'il a en main et la pose, face cachée, devant lui : Il peut s'agir d'une carte Enchère, Surprise, Escalade ou d'une carte gagnée précédemment. Seule exception : Si la carte mise à prix est une carte Chute, **tous les joueurs sont obligés de jouer une carte Enchère.**

Les joueurs retournent ensuite leur carte tous en même temps et effectuent, chacun leur tour, les actions qu'elles indiquent. **Le joueur qui tient la pioche** commence, suivi des autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois que toutes les actions ont été effectuées, le premier joueur passe la pioche à son voisin de gauche. C'est à lui de commencer et de retourner la carte supérieure...

Une fois jouées, les cartes sont écartées du jeu et empilées toutes ensemble (sauf Enchère et Surprise). Si la pioche est vide, ces cartes seront mélangées et formeront la nouvelle pioche.

Selon la carte jouée, les objectifs visés sont différents :





Jouer une carte Enchère

Les joueurs qui choisissent de jouer une carte Enchère se disputent la carte mise à prix. Elle est gagnée par celui qui joue la carte la plus élevée. Les cartes Enchère de même valeur s'annulent et ne sont pas prises en compte.

Exemple

- La carte mise à prix est une carte Escalade d'une valeur de 3.
- Les joueurs A et B jouent tous les deux une carte Enchère d'une valeur de 6.
- Les joueurs C et D jouent tous les deux une carte Enchère d'une valeur de 4.
- Bien que le joueur E n'ait joué qu'une carte Enchère d'une valeur de 1, c'est lui qui gagne la carte Escalade, car les deux cartes des joueurs A et B, d'une part, et les deux cartes des joueurs C et D, d'autre part s'annulent.

Si toutes les cartes Enchère s'annulent, elles sont défaussées sans qu'aucun joueur ne gagne la carte retournée ce tour-ci. Celle-ci est de nouveau mise à prix le tour suivant.

Le joueur prend la carte qu'il a gagnée dans son jeu. Selon la carte dont il s'agit, il peut la rejouer aussitôt ou au cours d'un prochain tour (voir ci-après). Exception : Les effets de la carte Chute doivent être appliqués immédiatement.

Chaque joueur empile ses cartes Enchère utilisées **devant lui**, face cachée. Il ne pourra les reprendre dans son jeu **qu'après avoir annoncé** à ses adversaires **qu'il n'a plus de cartes Enchère** en mains.

Après que le joueur a annoncé qu'il souhaitait reprendre ses cartes Enchère, il les montre à ses adversaires. Cela évite ainsi que le joueur reprenne ses cartes – sans le faire exprès bien sûr – alors qu'il n'avait pas joué toutes ses cartes Enchère...



Jouer une carte Surprise

Le joueur qui joue sa carte Surprise espère que le maximum d'adversaires vont jouer une carte Escalade. Il gagne alors toutes celles qui ont été jouées dans ce tour et pourra les utiliser aux tours suivants.

Les joueurs qui ont joué les cartes Escalade peuvent néanmoins grimper du nombre de cases indiqué.

Une fois jouée, le joueur empile sa carte Surprise devant lui, sur ses cartes Enchère déjà utilisées.

Si un ou plusieurs joueurs ont joué leur carte Surprise, ils n'ont pas de chance : elles s'annulent et **aucun d'eux** ne gagne de carte Escalade. Chaque joueur perd tout de même sa carte.

Un joueur n'est pas obligé de jouer sa carte Surprise. Mais s'il l'utilise, il ne pourra la récupérer que lorsqu'il reprendra toutes ses cartes Enchère en main.





Jouer une carte Escalade

Au début de la partie, chaque joueur dispose de deux cartes Escalade. Pour gagner des cartes Escalade supplémentaires, il doit jouer des cartes Enchère ou Surprise. S'il gagne, le joueur les prend alors dans son jeu et pourra les utiliser aux tours suivants.

Les joueurs qui jouent une carte Escalade, peuvent grimper vers le toit du nombre de cases indiqué sur la carte. Il est également permis de se déplacer horizontalement.

Selon l'ordre de jeu, il est possible qu'un joueur ne puisse pas utiliser tous les points de déplacement indiqués sur sa carte Escalade, voire aucun. Les points restants sont alors perdus.

Les cartes Escalade utilisées sont ensuite écartées du jeu.



Jouer une carte Matériel

Au début de la partie, chaque joueur dispose d'une carte Matériel. Pour gagner des cartes Matériel supplémentaires, il doit jouer des cartes Enchère. S'il gagne, le joueur les prend alors dans son jeu et pourra les utiliser aux tours suivants.

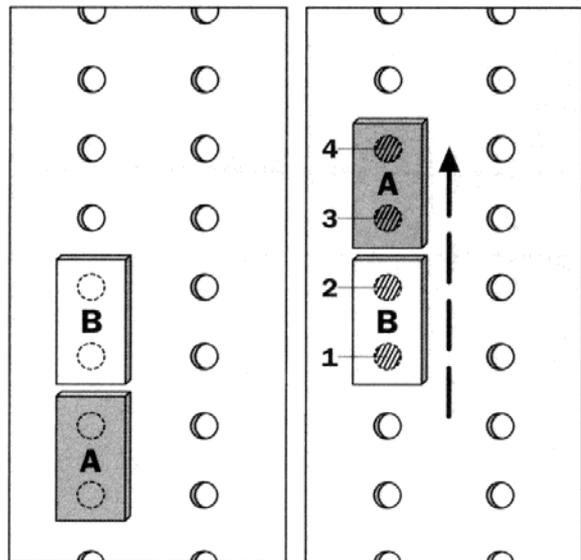
Les cartes Matériel sont toujours jouées en association avec une carte Escalade.

Les cartes Matériel permettent aux joueurs :

- de franchir les deux corniches ou d'accéder au toit ;
- de dépasser les adversaires.

Le joueur qui désire franchir un de ces obstacles ou dépasser un adversaire commence par jouer une carte Escalade face cachée. Une fois que les cartes ont été retournées, le joueur ajoute une carte Matériel à sa carte Escalade, puis elles sont écartées du jeu. Si un joueur franchit une corniche et dépasse un joueur dans le même tour, il utilise alors deux cartes Matériel.

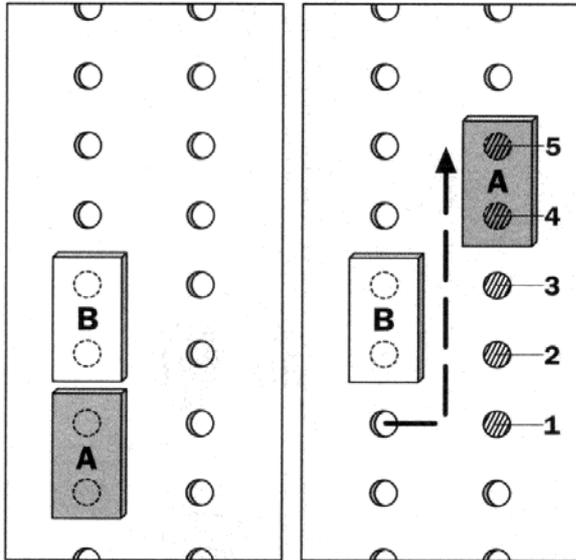
Après le franchissement d'une corniche, le joueur peut continuer à grimper dans la « voie » de son choix.



Attention ! pour dépasser un adversaire, la valeur de la carte Escalade doit être au minimum de 4 !



S'il y a suffisamment de « voies » libres, le joueur peut aussi passer à côté d'un adversaire. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de jouer une carte Matériel.



Le joueur A a joué une carte Escalade de valeur 5. Ceci aurait pu également se faire en plusieurs tours.



Jouer une carte Matériel Perdu

Ces cartes peuvent être gagnées en jouant des cartes Enchère. Le joueur peut alors les utiliser tout de suite ou les mettre dans son jeu pour les utiliser contre **un** adversaire aux tours suivants.

Si le joueur utilise cette carte plus tard, il la joue, face cachée, en même temps que les autres joueurs. Une fois les cartes retournées, quand vient son tour, le joueur désigne un adversaire, qui écarte immédiatement une de ses cartes Matériel du jeu. La carte Matériel Perdu est ensuite, à son tour, écartée du jeu. Si cet adversaire ne possède aucune

carte Matériel, la carte Matériel Perdu est posée à côté de lui. Dès qu'il gagnera une carte Matériel, elle sera immédiatement écartée du jeu.



Jouer une carte Sabotage

Ces cartes peuvent être gagnées en jouant des cartes Enchère. Le joueur peut les jouer tout de suite ou les prendre dans son jeu pour les utiliser contre **un** adversaire aux tours suivants. Si le joueur utilise cette carte plus tard, il la joue, face cachée, en même temps que les autres joueurs.

Une fois les cartes retournées, quand vient son tour, le joueur désigne un adversaire, qui doit immédiatement descendre son pion de 3 niveaux en ligne droite (s'il dépasse une corniche, il continue tout droit ou dans la « voie » de droite ou de gauche). La carte Sabotage est ensuite écartée du jeu.

Si cet adversaire ne se trouvait qu'à 1 ou 2 niveaux du sol, il a de la chance et ne descend que de 1 ou 2 niveaux. S'il se trouvait encore au sol, il doit se défausser d'une carte Escalade d'une valeur minimum de 3.

Si cela n'est pas possible, la carte Sabotage est placée à côté du joueur. Dès qu'il gagnera une carte Escalade correspondante, elle sera immédiatement écartée du jeu.

Il peut arriver qu'à cause d'une carte Sabotage un joueur se retrouve de nouveau sous la corniche. Si c'est justement



à lui d'effectuer son action et qu'il vient de jouer une carte Escalade, mais ne possède pas de carte Matériel, il doit s'arrêter juste avant la corniche.

Si un pion victime d'un sabotage tombe sur un autre pion, il l'entraîne avec lui.



Jouer une carte Chute

Si la carte mise à prix est une carte Chute, tous les joueurs **sont alors obligés de jouer une carte Enchère.**

Le joueur qui a joué la carte la plus faible, tombe **aussitôt** du nombre de niveaux indiqué. Il écarte ensuite la carte Chute du jeu. Si un ou plusieurs joueurs ont joué la carte la plus faible, elles s'annulent et c'est le joueur dont la valeur de la carte est juste supérieure qui tombe.

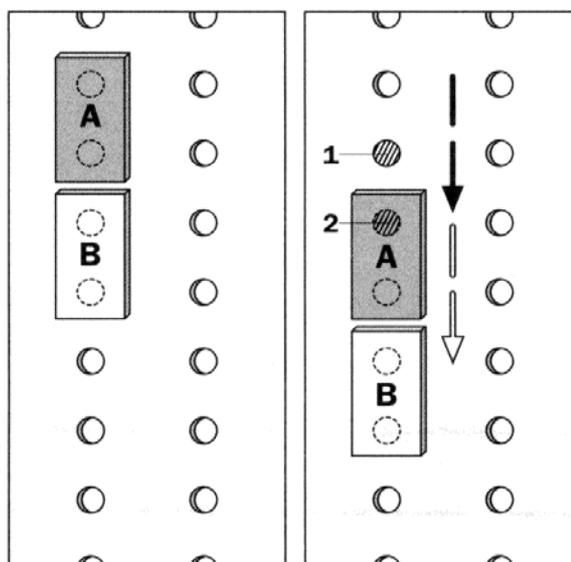
Un joueur ne peut pas tomber plus bas que le sol. S'il ne se trouvait qu'à 2 niveaux du sol et doit récupérer une carte Chute de valeur 3, il a de la chance.

S'il se trouvait encore au sol, il doit se défausser d'une carte Escalade correspondante. Si cela n'est pas possible, la carte Chute est placée à côté du joueur. Dès qu'il gagnera une carte Escalade dont la valeur correspondra au moins à sa chute, elle sera immédiatement écartée du jeu.

Exemple

- La carte mise à prix est une carte Chute de valeur 2.
- Les joueurs A et B jouent tous les deux une carte Enchère de valeur 6.
- Les joueurs C et D jouent tous les deux une carte Enchère de valeur 7.
- Le joueur E joue une carte de valeur 8. Bien qu'il ait joué la carte la plus élevée, c'est lui qui récupère la carte Chute, car les deux cartes des joueurs A et B, d'une part, et les deux cartes des joueurs C et D, d'autre part s'annulent.

Si un pion chute sur un autre pion, il l'entraîne avec lui.



Le joueur A chute de 2 niveaux et fait également chuter le joueur B de 2 niveaux.

Fin de la partie

Le vainqueur est le premier joueur qui atteint le toit. Il n'est pas nécessaire de faire le chiffre exact pour y parvenir.

