

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**



atteindre le sommet, réussir à sortir, en un ou plusieurs coups des dés, votre couleur, ainsi que le 6.

On n'est pas obligé de réussir en une seule fois. En réussissant sur l'un des dés, on continuera à jeter l'autre jusqu'à la réussite complète.

D'autre part, l'assaut final du sommet ne pourra être entrepris avant que l'équipe soit rassemblée au camp 13. Pour cela, le chef de cordée, aussi bien que le sherpa devront faire séparément le nombre précis de points pour atteindre ce camp.

*

La Descente se fait sans tenir compte des pénalités et le premier à atteindre la Maison Rouge est le gagnant. Il faut faire le nombre exact de points pour rentrer à la Maison.

*

Pour prolonger le Jeu, on peut décider à l'avance de tenir compte, à la descente, des mêmes pénalités que pour la montée.



LA CONQUÊTE DE L'HIMALAYA

Règle du Jeu

Ce jeu passionnant reproduit avec une réalité surprenante les magnifiques exploits des expéditions internationales qui se sont attaquées, malgré des difficultés énormes, aux sommets de l'Himalaya. Des équipes de différents pays s'y trouvent en compétition pour la conquête du sommet représenté sur le tableau.

*

Le jeu est composé des éléments suivants :

- Le tableau du jeu ;
- Huit figurines, dont quatre représentent les chefs de cordées et les autres les sherpas (guides et porteurs) ;
- Un dé ordinaire ;
- Un dé comportant quatre faces de couleurs différentes.

*

La compétition se déroule entre 2, 3 ou 4 personnes. Chacun choisit la couleur de son équipe et place ses deux figurines sur les points de départ respectifs (en bas du tableau) correspondant à sa couleur.



Ensuite, chacun jette le dé ; celui qui fait le plus de points commence, suivi par le joueur placé à sa gauche.

Tous les obstacles sont marqués par un double rond numéroté dont chaque parcours comporte le même nombre. Lorsqu'un des membres d'une équipe tombe sur un double rond, il y a une pénalité ou une récompense.

Le chef de cordée et le sherpa avancent au gré du joueur, un coup de dé pour les deux. C'est au joueur de faire la combinaison qu'il croira la meilleure pour avancer sa cordée.

Le sherpa ne doit pas se trouver à plus de quatre cases derrière le chef de cordée et jamais devant lui, ni même à son niveau (sauf pour le n° 13 expliqué plus bas). Si le chef se trouve à une plus grande distance du sherpa, ce dernier devra le rattraper avant que son chef puisse à nouveau avancer.

A la descente, on ne tient plus compte de cette règle. Les deux peuvent donc se trouver à n'importe quelle distance entre eux.

Très important. - Quand on jette un 3 ou au-dessous, seul le chef de cordée avancera.

★

Les obstacles numérotés comportent les pénalités (ou récompenses) suivantes :

1° Vous tombez dans le **torrent** : recommencez le jeu au point de départ.



2° On perd un tour.

3° Le sherpa recule de 4 cases (ne pas tenir compte de la pénalité si on tombe sur une telle case).

4°-5° La **Grande crevasse** : pour en sortir, il faut jeter le dé en couleurs et sortir celle qui est la vôtre. Si on tombe sur une face sans couleur, on jette le dé à nouveau.

6°-7° **Forêt vierge** : vous vous êtes perdu. Vous perdez un tour.

8° **Crevasse** : pour en sortir, il faut jeter le dé en couleurs et obtenir la vôtre.

9° **Camp avancé** : on avance de 3 cases.

10° **Trace du mystérieux homme des neiges** : les sherpas ont peur et on perd un tour.

A partir de 10, on manque d'oxygène et quand on jette le dé, il faut déduire 3 points du nombre que l'on fait et avancer de la différence. Si l'on ne jette que 3 points ou moins, on n'avance pas du tout. Cette règle s'applique aussi bien à la montée qu'à la descente.

11° **Blizzard et avalanche** : visibilité nulle ; pour repartir, jeter le dé en couleurs et obtenir la vôtre.

12° **Glacier à franchir** : obtenir un 6 pour passer.

13° **Dernier camp d'assaut** : c'est l'étape la plus dure à franchir. Aussi, faut-il pour

