

***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.***

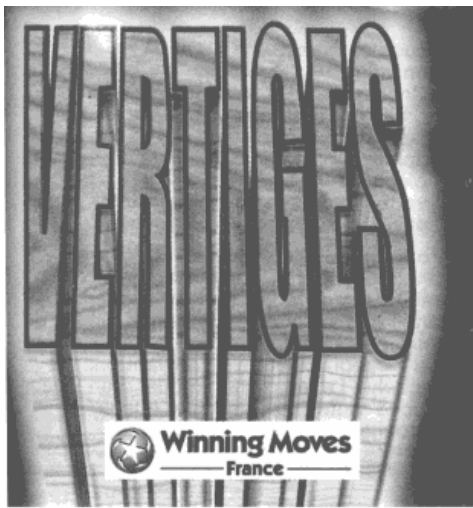
***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





Deux à quatre joueurs  
8 ans et plus  
Durée de jeu : 15 minutes

**Vertiges est un jeu d'adresse, d'attention et d'habileté. Il faut une main sûre et des nerfs solides...très solides !!**

**But du jeu :**  
Construire avec une seule main des gratte-ciel à l'aide de pièces de bois.

**Description des éléments du jeu :**  
48 pièces de bois  
1 sacoche

**Préparation de la partie :**  
Mettez les 48 pièces de bois dans la sacoche. Chaque joueur pioche des pièces au hasard dans la sacoche.  
• Si la partie se joue à 2 joueurs : 24 pièces chacun  
• Si elle se joue à 3 joueurs : 16 pièces chacun  
• Si elle se joue à 4 joueurs : 12 pièces chacun  
Chaque joueur dispose désormais d'un nombre égal de pièces. Parmi ses pièces, chaque joueur en prend 6 au hasard et les pièces restantes formeront sa pioche. Il faut se munir d'un papier et d'un crayon pour marquer les points au cours de la partie.

**La partie peut maintenant commencer !**

#### Règle du jeu :

Le joueur le plus âgé commence, puis le jeu se déroule dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

**La partie va se dérouler en plusieurs tours :**

#### 1- Premier tour

Vous êtes le premier joueur : vous devez essayer de construire une tour avec vos 6 pièces.

La première pièce d'une tour doit obligatoirement reposer sur son côté carré et plat (celui opposé à la découpe). C'est votre "base". Vous empilez avec beaucoup de soin vos pièces une par une en les posant les unes sur les autres et ainsi vous élevez progressivement votre tour....

Si vous placez une pièce qui ne s'emboîte pas correctement, retirez-la et essayez-en une autre, mais il n'est pas permis de

jouer avec les pièces des autres joueurs ! Continuez de faire grimper votre tour jusqu'à ce que vous n'avez plus de pièce qui s'adapte sur la dernière que vous venez de poser ! En effet, les pièces posées doivent parfaitement s'encaster les unes dans les autres. Attention, vous êtes obligé d'empiler toutes vos pièces qui peuvent s'encaster sur la tour en cours de montage !

**Important :** chaque pièce se place avec une seule main... ce qui rend l'opération encore plus délicate ! Non seulement il ne faut pas faire tomber la pièce que vous essayez de poser mais il ne faut pas abattre la tour que vous avez érigée jusque-là !

Quand vous ne pouvez plus poser de pièces, passez votre tour ! Votre voisin va jouer ! Prélevez alors au hasard le nombre

de pièces nécessaires dans votre pioche afin de compléter votre jeu qui doit toujours être de 6 pièces.

Si vous faites choir une ou plusieurs pièces en construisant votre gratte-ciel, vous devez passer votre tour ! C'est une catastrophe mais pas irréparable ! Beaucoup de choses peuvent encore arriver. Toutes les pièces qui ont été précipitées au sol sont remises dans la sacoche et chacun de vos adversaires marque un point par pièce tombée.

#### 2- Deuxième tour

Votre adversaire vient de jouer. C'est maintenant à vous !

**Deux cas de figure se présentent :**

**1er cas :** votre adversaire vient juste de renverser la tour. Bonne affaire pour vous !... Suivez alors simplement les

instructions du premier tour en construisant un nouveau gratte-ciel !

**2ème cas :** votre adversaire ne disposant plus de pièces adaptées a passé son tour. C'est alors à vous de continuer de faire progresser la tour existante à l'aide de vos 6 pièces de bois. Cela devient difficile, c'est haut, cela vacille peut-être... Posez sur le sommet les unes après les autres toutes vos pièces qui s'adaptent, puis passez ensuite votre tour. Mais si vous ne disposez d'aucune pièce qui s'adapte au sommet de la tour, vous devez alors commencer l'érection d'une nouvelle tour en posant une seule pièce de "base". Respectez avec la tour d'à côté un espace réglementaire de 2 cm et passez votre tour.

Dans les 2 cas, lorsque vous avez terminé de jouer, prenez des pièces au hasard

dans votre pioche afin de compléter votre jeu de 6 pièces.

**Attention !** Si un joueur surprend un adversaire en train de commencer une nouvelle tour alors qu'il pouvait poser une de ses pièces sur une tour existante, il marque deux points et celui qui s'est trompé passe son tour. La pièce de "base" posée par erreur est remise dans la sacoche.

#### 3- Troisième tour

A ce niveau de la partie, une tour au moins est bien avancée et la deuxième est en cours.

C'est alors que vous pouvez commencer à effectuer des "ZAP". Le "ZAP" consiste à retirer une partie d'une tour (2 pièces minimum)



et à venir la poser sur une autre tour. Attention : les pièces doivent parfaitement s'emboîter les unes dans les autres et on ne peut pas faire de "ZAP" sur un côté plat. Le "ZAP" est très intéressant car il rapporte de nombreux points ! Evidemment il est délicat à effectuer !

Avant d'effectuer un "ZAP", vous devez placer au moins une pièce sur l'une des tours et ensuite vous pouvez effectuer le "ZAP".

Si vous réussissez votre "ZAP" sans faire tomber de pièces, ni dans la partie que vous êtes en train de déplacer ni dans aucune des tours en cours, vous marquez alors 1 point par pièce "ZAPÉE" et un bonus de 1 point supplémentaire pour les pièces avec étoile rouge.

Par contre, si vous faites chuter une ou plusieurs pièces, votre "ZAP" ne vous rapporte aucun point, mais ce sont vos adversaires qui marquent un point par pièce tombée.

Lorsque le joueur a effectué son "ZAP", il passe son tour et complète son jeu en prenant le nombre de pièces manquantes dans sa pioche.

Vers la fin de la partie, votre pioche sera terminée, vous jouerez alors avec les pièces restantes de votre jeu.

#### 4- Fin de la partie

Dès qu'un joueur a placé sur les tours toutes les pièces qu'il avait dans son jeu et dans sa pioche, la partie se termine. Le premier à avoir réussi à empiler toutes ses pièces marque des points en fonction

du nombre de pièces restantes dans le jeu de ses adversaires. On procède maintenant à la totalisation des points. Le joueur qui comptabilise le plus de points a gagné.

#### Récapitulatif des points :

- Pièce renversée par un joueur : 1 point par pièce tombée pour chaque adversaire.
- Non-observation des règles de construction : 2 points pour le joueur qui remarque l'erreur.
- ZAP : 1 point par pièce "ZAPÉE" et un bonus de 1 point par pièce avec étoile rouge.
- Le premier à avoir posé toutes ses pièces : 1 point par pièce qui reste dans le jeu et la pioche de chacun de ses adversaires.
- Pièces avec une étoile rouge : 1 point

supplémentaire.

#### Conseils :

- Construisez des tours les plus hautes possibles pour que vos "ZAP" vous rapportent le plus grand nombre de points.
- Jouez sur les encastresments d'une pièce à l'autre : observez bien le jeu de votre adversaire, choisissez votre pièce avec soin afin de bloquer son jeu.

#### Pour un jeu plus rapide :

Chaque joueur tire six pièces de la sacoche. Les règles restent les mêmes, sinon que la sacoche devient la pioche de tous les joueurs. On doit compléter son jeu à chaque tour en se servant dans la sacoche. Le jeu prend fin quand un joueur a posé toutes ses pièces et que la sacoche est vide.

© Winning Moves France 2000  
Winning Moves France  
94 rue La Fayette 75010 Paris.