





# RÈGLES DU JEU

**But du jeu :** en superposant des cartes, chacun doit assembler sa montagne, la plus haute possible.

## Principe d'assemblage des montagnes (se référer au dos de la boîte) :

Les cartes s'assemblent une par une, en débutant par la base. On pose ensuite les cartes des rangées supérieures, à cheval sur les cartes de la rangée inférieure. On peut démarrer une rangée supérieure dès que possible, il n'est pas nécessaire d'attendre que la base soit complète. La carte posée doit être supérieure aux cartes qu'elle recouvre. Dans l'exemple au dos de la boîte, 9 est supérieur à 8 et 5.

Le nombre de carte maximum pour la base est de 10. Chaque carte (hormis pour la base) doit reposer sur deux cartes de valeurs inférieures. Nota important : il n'est pas nécessaire que la carte posée soit supérieure à la somme des deux cartes qu'elle recouvre.

## Démarrage de la partie, mise en place :

Mélangez les cartes et distribuez-en 6 à chaque joueur ils en conserveront 4 au choix, il s'agit de leur « main ». Les 2 cartes non conservées rejoindront le reste des cartes qui forme la pioche que vous placez au milieu de la table. Le joueur le plus jeune commence.

## Tour à tour, chacun doit piocher une carte de la pioche, puis au choix :

- Poser la carte piochée dans sa montagne, ou
- Jeter la carte piochée dans une défausse au milieu de la table, ou
- Poser cette carte (et uniquement la carte piochée) dans la montagne d'un adversaire, ou
- Poser cette carte dans sa main. Le joueur doit alors sortir une carte de sa main et bâti sa montagne avec, ou
- Remplacer une carte de sa montagne qui n'est pas encore recouverte (seulement avec la carte piochée). La carte remplacée sera jetée dans la défausse.

## Fin du tour du joueur

Les cartes « animaux » sont des cartes numérotées qui se posent comme les autres.

## Qui a gagné à la fin ?

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche. Les joueurs peuvent alors utiliser les cartes de leur main pour poursuivre l'élaboration de leur montagne. Chaque joueur qui parvient à placer toutes les cartes de sa main (hormis les Saint-Bernard) gagne déjà un point.

Ensuite, on compte le nombre d'étages de la montagne auquel on ajoute le nombre d'animaux. Seuls les animaux placés à partir du 4<sup>ème</sup> étage sont comptabilisés. On ajoute également les Saint-Bernard conservés dans la main de chaque joueur (1 point par Saint-Bernard)

**Le gagnant est le joueur qui a le total le plus élevé.**

## Utilisation des cartes « spéciales » :

- Les « téléphériques » peuvent être posés sur toutes les cartes même les cartes « avalanche », elles portent la valeur « 0 ». Dans notre exemple au dos de la boîte, la carte 13 a été posée sur 9 et 0. Une carte téléphérique peut être posée à la base.
- Les « avalanches » ne peuvent être posées que dans la montagne d'un adversaire. Aucune carte ne peut être posée dessus, sauf une carte « téléphérique ». Elles permettent de bloquer l'avancement d'une partie de montagne d'un adversaire. On peut supprimer une carte avalanche en utilisant une carte « Saint-Bernard ».
- Les « Saint-Bernards » sont à utiliser pour ôter une carte « avalanche » de sa montagne. Elles peuvent être stockées dans une main ou utilisées immédiatement après avoir été piochées. Un joueur peut supprimer une carte avalanche de sa montagne, il doit alors, à son tour de jouer :
  - Piocher une carte « Saint-Bernard » (s'il est chanceux), il supprime alors la carte « avalanche » et jette les deux cartes dans la défausse, ou
  - Piocher une carte « montagne », la poser dans sa main et prendre une carte « Saint-Bernard » qui y aura été préalablement stockée. Il jette ensuite les deux cartes (« Saint-Bernard » et « avalanche ») dans la défausse.



## Points particuliers :

- Chaque carte recouverte (même à moitié) ne peut plus être remplacée.
- Chaque nouvelle carte posée dans une montagne doit toucher une carte existante.
- On ne peut pas passer son tour : Il faut piocher une carte à chaque tour.
- On doit toujours avoir 4 cartes dans sa main, ni plus ni moins. Sauf lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, on peut utiliser les cartes de sa main pourachever l'élaboration de la montagne.
- On ne peut pas poser de carte dans la montagne d'un adversaire avant qu'il n'ait commencé à la bâtrir.
- On ne peut pas rejeter de carte issue de sa main dans la défausse.
- Une carte issue d'une « main » doit être placée dans la montagne de son joueur.
- Les cartes « avalanche » sont prises en compte dans la détermination de la hauteur d'une montagne.
- On ne peut pas reprendre une carte de la défausse
- On peut poser les cartes de la base indifféremment de la droite vers la gauche ou de la gauche vers la droite.
- On ne peut pas remplacer une carte de sa montagne avec une carte issue de sa main.
- Dès que la montagne d'un joueur atteint 5 étages (animaux compris), il joue deux fois à chaque tour.
- Règle pour un seul joueur : il s'agit d'une forme de réussite. Les mêmes règles s'appliquent.



# Les Jeux du Lac

6, rue des francs tireurs  
74000 Annecy  
[jeuxdulac@gmail.com](mailto:jeuxdulac@gmail.com)