

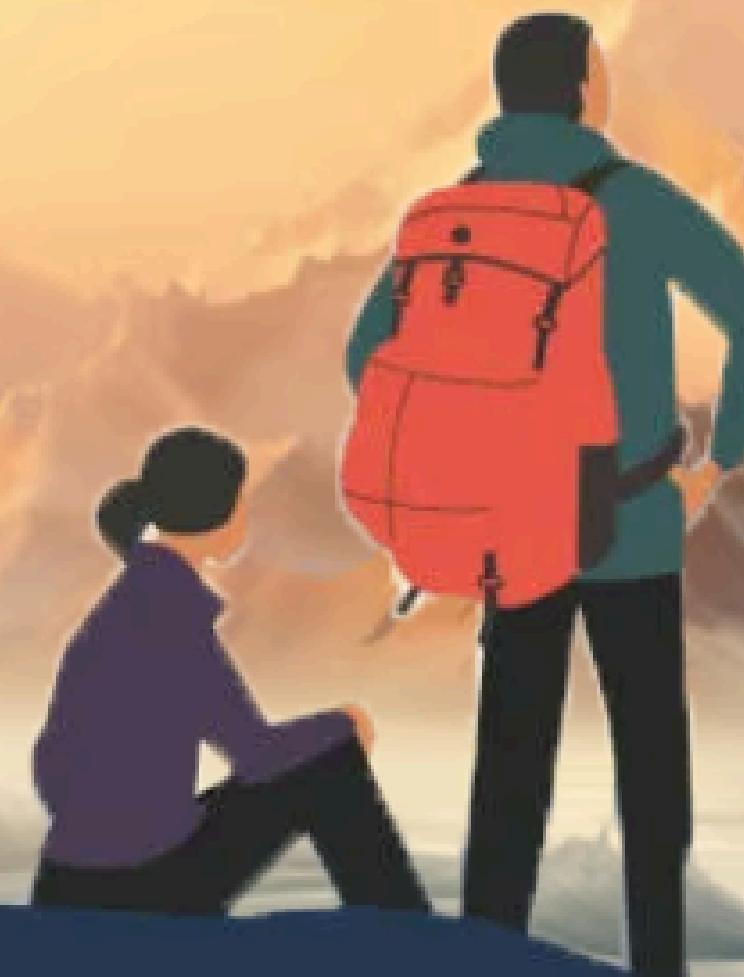


12+

4 players

L'ASCENSION

Règles du Jeu



~45 min

Contexte

Vous êtes de courageux alpinistes, déterminés à relever l'un des défis les plus périlleux du royaume : gravir la légendaire **Montagne Céleste**.

Ses pentes escarpées et ses passages traîtres mettent à l'épreuve votre courage et votre esprit d'équipe. Au sommet se trouve le légendaire **Graal**, capable **d'exaucer** n'importe quel **vœu**.

L'équipe qui parviendra à **atteindre le sommet** pourra réaliser ses rêves les plus chers et entrer dans la légende.

Matériel

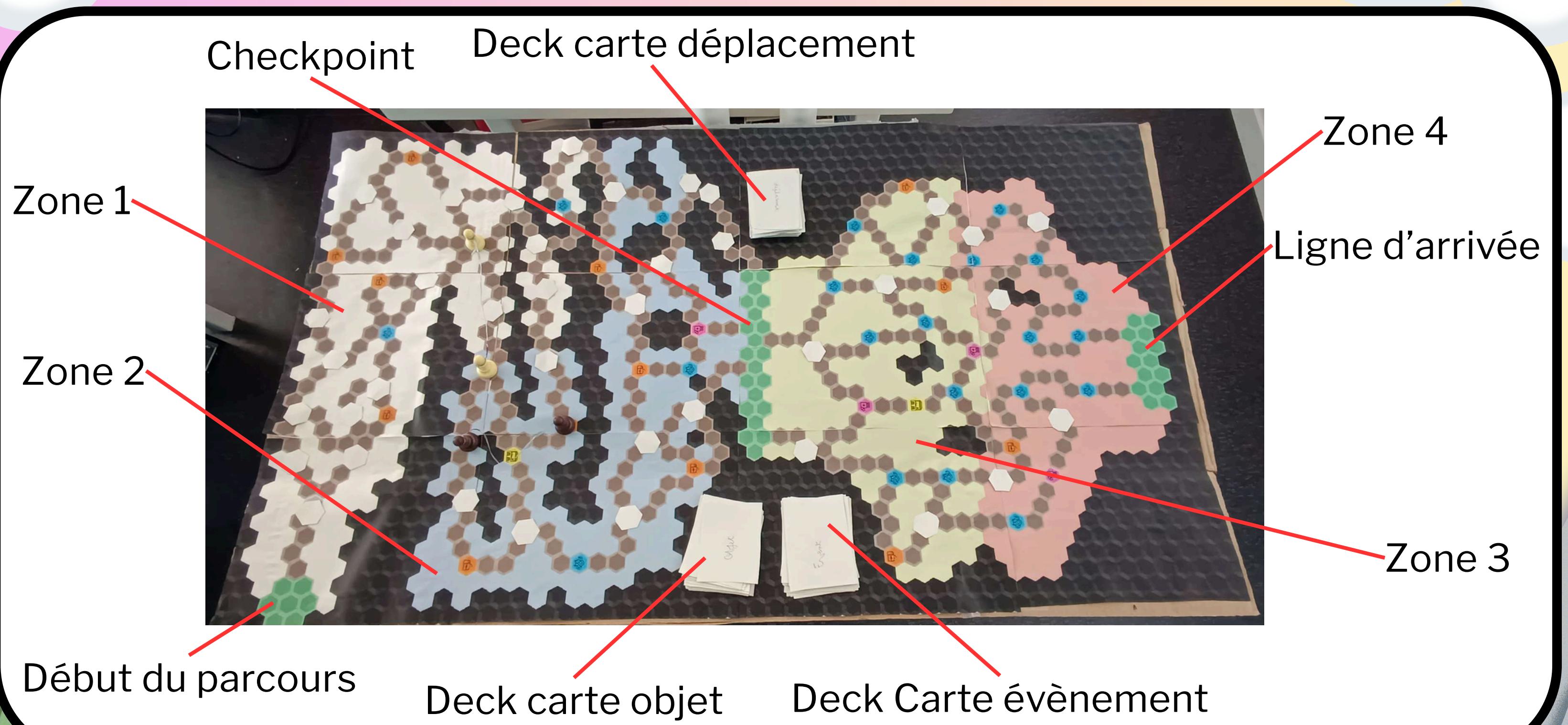
Pour **atteindre le sommet** et entrer dans la légende vous aurez besoin :

- **1 Plateau**
- **4 Pions**
- **2 Ficelles**
- **29 Cartes Événement**
- **43 Cartes Objet**
- **120 Cartes Déplacements**
- **4 Cases Ressorts**
- **23 Cases Vides**
- **12 Jetons de Vie**
- **18 Jetons de Tours**
- **3 Jetons Case Brisée**
- **12 Cases Monstre**

Mise en place

- Dépliez le plateau de jeu et placez-le au centre de la table.
- Mélangez les cases du sachet et placez-les face cachée sur le plateau
- Chaque joueur choisit un pion. Les joueurs forment deux équipes de deux, et chaque duo relie ses pions avec une ficelle.
- Chaque joueur pioche 3 cartes déplacement et 1 carte objet.
- Chaque équipe dispose de 6 jetons de vie.
- L'équipe dont la somme des cartes déplacement est la plus faible commence.
- En cas d'égalité, départagez-vous avec un pierre-feuille-ciseaux.

Visuel du plateau



But du jeu et Condition de victoire

But du Jeu → Chaque équipe doit faire grimper ses **deux joueurs** jusqu'au sommet de la Montagne Céleste.

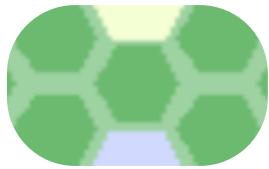
Condition de Victoire → La première équipe dont les **deux membres** atteignent le sommet gagne la partie.

Déroulement d'un tour de jeu

1. Chaque équipe définit l'ordre de ses joueurs, modifiable à chaque tour
2. À son tour, le joueur peut :
 - Passer son tour (*si souhaité*)
 - Utiliser une **Carte Objet** (une fois par tour, avant ou après la **Carte Déplacement**, ou conservée pour plus tard.)
 - Jouez une **Carte Déplacement** pour avancer **votre pion** du **nombre** de cases indiqué.
 - Piochez pour toujours avoir 3 cartes de **Déplacement** en main après chaque action (hormis durant les duels).
 - Si il est sur la même case que son coéquipier, échangez 1 carte du même type par tour (objet ↔ objet ou déplacement ↔ déplacement)
 - Si le joueur recule l'effet de la case s'active
3. Quand les **2 joueurs** d'une équipe ont joué, l'équipe adverse joue à son tour de la même façon.

Explication du plateau :

Checkpoint :



Au checkpoint, les joueurs doivent se rejoindre avant de poursuivre.

Une fois réunis, l'équipe choisit librement son chemin pour la section suivante.

Cases :



Les cases sont des **hexagone** de couleur **bleu / orange / gris / rose / jaune** qui sont séparés par des chemins

Chemin :



Hexagone permettant d'**indiquer les chemins** possible entre les cases

Cases :

Coffre au trésor :



- Piochez une carte objet

Événement :



- Piochez une carte événement, lisez-la à haute voix : son effet se déclenche immédiatement.

Ennemis :



Si un joueur tombe sur une case ennemie, un duel s'active. **Il doit jouer une carte déplacement** dont la valeur est supérieure ou égale au nombre de cœurs de la case du monstre.

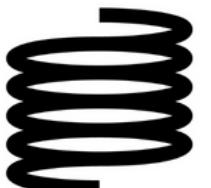
En cas d'échec, il recule d'une case et **perd des points de vie égaux à la différence entre les cœurs du monstre et la valeur de sa carte.**

Boutiques :



- Le magasin pioche 3 cartes Objet, face visibles.
- Le joueur peut en acheter une seule (ou rien) en payant exactement son prix avec une carte Déplacement.
- Les cartes non achetées sont remises dans la pioche.

Bumper :



- Déplace l'équipe de 2 cases vers l'autre équipe.

Soin :



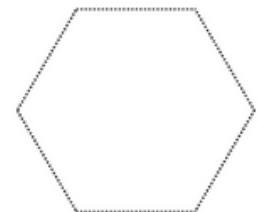
- Soigne l'équipe de 2 PV

Case brisé :



- Indique qu'une case est brisée et bloque ainsi le passage.

Case face caché :



- Une case inconnue jusqu'à ce qu'on la révèle.
(Peut contenir un ennemi, une case vide ou un bumper.)

Case Vide :



- Une simple case vide,
rien ne ce passe.

Jetons :

Jeton PV



- Indique les points de vie de l'équipe.

Jeton de Tours



Indique la durée restante d'un effet : ajoutez-en selon la durée, retirez-en un à chaque fin de tour.

Cas Particulier

Duel: si **deux joueurs** de **différentes équipes** se retrouvent sur la **même case**, un **duel** s'enclenche.

- **Chaque joueur** a la possibilité **d'utiliser** une **carte objet**.
- **Chaque joueur** pose une **carte déplacement** ; la **plus haute valeur gagne**.
- Le **perdant perd 1 point** de **vie** et **recule** de **1 case**.
- En cas **d'égalité**, **rejouez** une **carte déplacement**. Si l'**égalité persiste** et qu'**aucun joueur n'a de carte**, **piochez-en une** et **poursuivez** ainsi **jusqu'à la fin du duel**.
- Une **fois** le **duel terminé**, **chaque joueur repioche** jusqu'à avoir **3 cartes de déplacement**.

Corde Tendu :

À chaque fois que la corde se tend, le joueur avancé de l'équipe doit utiliser 1 point de déplacement pour tirer son coéquipier vers lui. (répéter à chaque tension) (l'effet de la case s'active)

Mort de l'équipe :

Si l'équipe perd toute sa vie :

- Reculez de 3 cases (effets des cases désactivés)
- Perdez un objet au hasard (l'équipe adverse défaisse une de vos cartes objet face cachée)
- Immobilisés pendant 1 tour
- Limite de vie réduite à 4 PV

Crédit

Aymeric Moreau

Houcine HACHEMAOUI

Julien lautier

Lucas Dodé

Ethan Lacomme