



4 players

12+

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

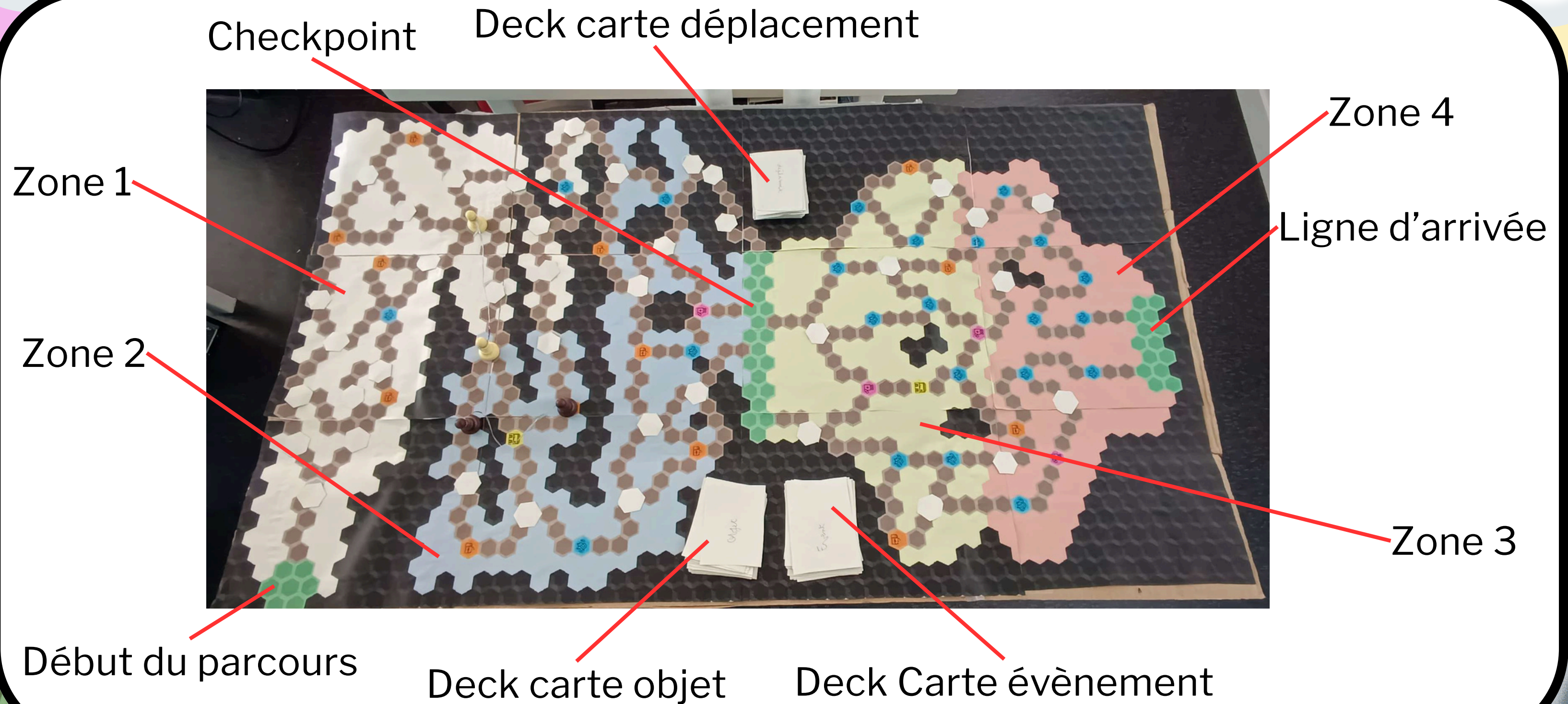
Pour **atteindre le sommet** et entrer dans la légende vous aurez besoin :

- **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 case sont des **hexagone** de couleur **bleu** / **orange** / **gris** / **rose** / **jaune** qui sont séparé par des chemins

Chemin :



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

Cases :

Coffre au trésor :



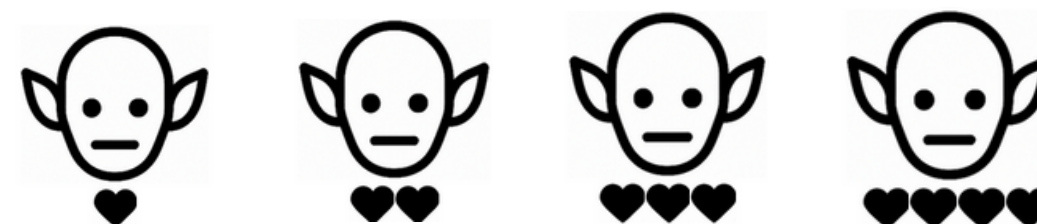
- Piochez une carte objet

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.

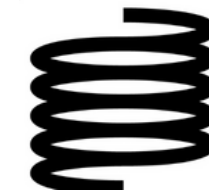
En cas d'échec, il recule d'une case et **perd des points de vie égaux à la différence entre les cœurs du monstre et la valeur de sa carte.**

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 :



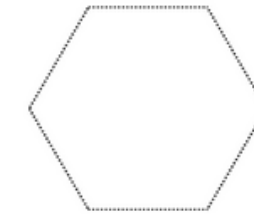
- Soigne l'équipe de 2 PV

Case brisé :



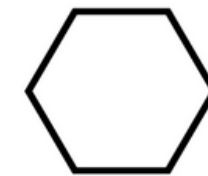
- Indique qu'une case est brisée et bloque ainsi le passage.

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 se 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 Tendue :

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**

The background features a gradient from pink on the left to yellow on the right. White, fluffy clouds are scattered across the top. At the bottom, there are stylized mountains in shades of green and blue. A white, wavy line, resembling a path or a ribbon, winds through the lower right portion of the image.

Crédit

Aymeric Moreau

Houcine HACHEMAOUI

Julien lautier

Lucas Dodé

Ethan Lacomme