



Avalanches

coopératif - 2 à 6 joueurs - 30 min

Matériel *(le proto en dernière page 😊)*

- 46 cartes Avalanche
- 6 cartes takiwaki
- 38 tuiles recto-verso
- 24 cartes Risque
- 6 pions d'alpinistes et 3 pions Parapente
- 1 sablier 1 minute

Univers

Des alpinistes tentent de gravir le Pic à Siette, un sommet alpin encore inexploré. Ils doivent se coordonner, éviter les avalanches, et s'échapper du sommet en parapente pour gagner.

Déroulement du jeu

Mise en place de la montagne → position des alpinistes → placement des parties du parapente → tours de jeu

Mise en place

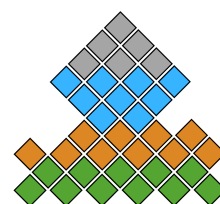
Réunir les cartes Avalanche et les cartes Risque, bien les mélanger et former 2 piles distinctes.

Chaque alpiniste choisit son pion. À 2 joueurs, chaque joueur incarne 2 alpinistes.

La cordée se donne un nom, nom qui rentrera peut-être dans le livre d'histoire.

Distribuer 1 carte takiwaki à chaque alpiniste.

Mélanger les tuiles en les secouant dans la boîte. Laisser les 2 tuiles "camp de base" dans la boîte et disposer aléatoirement (recto ou verso) les tuiles pour former la montagne telle que présentée. Chaque tuile doit être disposée selon sa couleur mais sa position au sein de son niveau est aléatoire. Le Pic à Siette est disposé au sommet de la montagne.



Les alpinistes décident où débiter à la base de la montagne (en dessous des premières tuiles). Les espaces formés en dessous de la montagne sont considérés comme des tuiles à part entière.

Tirer 3 cartes Avalanche au hasard et placer un pion Parapente sur chacune. Re-mélanger les cartes.

NOTE : pour une 1ère partie, les alpinistes peuvent communiquer en permanence (et oublier les cartes takiwaki).

Déroulement d'un Tour

1. **Actions des alpinistes :** Chaque alpiniste peut effectuer jusqu'à 2 actions par tour. Les alpinistes agissent individuellement dans l'ordre de leur choix.

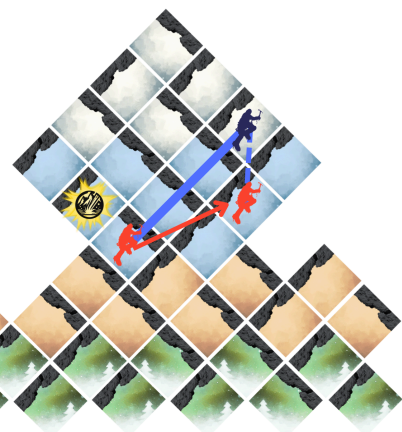
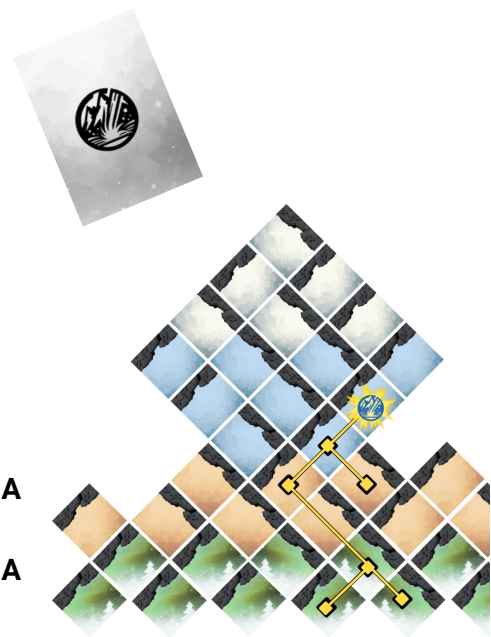
2. **Tirer une Carte Avalanche** : Déclenche une avalanche depuis la tuile correspondante et propager l'avalanche. Retourner la tuile.

Propagation de l'avalanche

L'avalanche se propage en suivant le chemin permis par les barres rocheuses.

La coulée de l'avalanche descend selon 3 cas :

- 0 Chemin : bloquée par 2 barres rocheuses, la coulée de l'avalanche s'arrête.
- 1 Chemin : La coulée continue par le chemin possible.
- 2 Chemins : L'avalanche se divise en 2 coulées.



CHUTE (ASSURÉ)

Effet sur les alpinistes

Lorsqu'un alpiniste **A** est pris dans une avalanche, **A** tombe forcément, qu'il soit assuré ou non.

- Si son compagnon de cordée **B** l'assure, **A** se retrouve juste sous **B** par l'effet de la gravité.
- Si **A** n'est pas assuré :
 - Si **A** est dans la 1^{ère} partie de la montagne (stades vert, orange et bleu), **A** est emporté par la coulée et tombe jusqu'à être bloqué par 2 barres rocheuses (ou jusqu'à la base de la montagne). Il est blessé (pion à l'horizontal). Un alpiniste blessé ne peut pas se déplacer (il peut faire toutes les autres actions).
 - Si **A** est dans la zone de la mort (tuiles blanches), sa chute lui est fatale et **A** quitte la partie.

Effet sur les parties du parapente

Si une partie du parapente est prise dans une avalanche, elle chute jusqu'à rester bloquée par 2 barres rocheuses ou être à la base de la montagne.

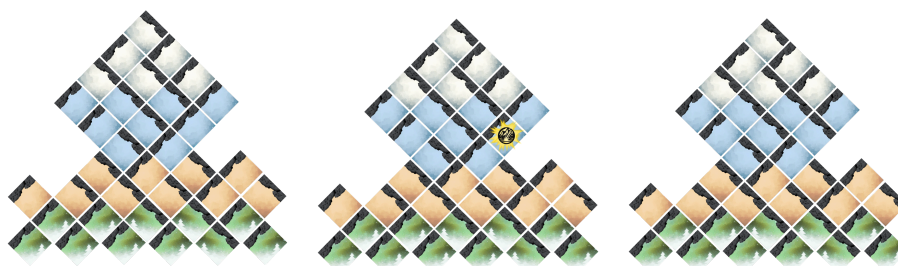
Avalanche déclenchée par un alpiniste (nécessite une action)

Les alpinistes sur la tuile en question ne sont pas entraînés dans l'avalanche, mais les autres alpinistes (et les parties du parapente) le sont.

Après l'avalanche

La tuile de départ de l'avalanche est RETOURNÉE, modifiant la structure des coulées futures.

Le texte de la tuile doit toujours être à l'horizontal.



AVANT

PENDANT

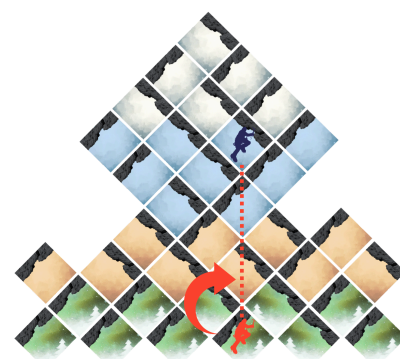
APRÈS

Actions des alpinistes

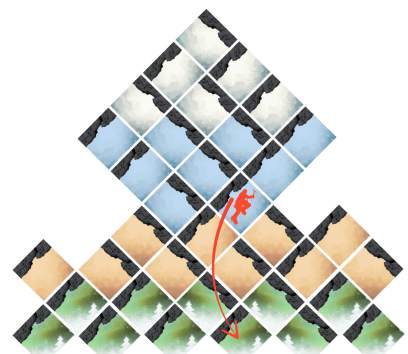
Les actions possibles :

- Avancer : Se déplacer sur une tuile adjacente sans passer au-dessus d'une barre rocheuse. 2 alpinistes peuvent partager une tuile.
- Déclencher une avalanche : Sur sa propre tuile (les alpinistes sur la tuile ne sont pas concernés par l'avalanche), puis tirer une carte Risque.
- Récupérer une partie du parapente: Sur la tuile où se trouve l'alpiniste.
- Remonter un compagnon : En ligne directe et d'un "étage".
- Réanimer un compagnon blessé.
- Descendre en rappel : Se déplacer sur une des tuiles dans l'alignement du bas.
- Construire un camp de base (nécessite 2 actions, 2 camps de base maximum par partie).
- S'envoler en parapente depuis le Pic à Siette avec tous les alpinistes présents.

Un alpiniste peut effectuer 2 actions par tour. Il n'y a pas d'ordre dans les actions des alpinistes.



REMONTER UN COMPAGNON



DESCENDRE EN RAPPEL

Camp de base



Un camp de base arrête la propagation d'une avalanche qui y viendrait. Pour construire le camp de base, l'alpiniste doit être sur la tuile et y pose une des tuiles camp de base.

Construire un camp de base nécessite 2 actions. Pas plus de 2 camps de base peuvent être construits. Une fois construit, un camp de base ne peut pas être démonté ou déplacé.

On ne peut pas construire un camp de base dans la zone de la mort (les tuiles blanches, les 6 du sommet).

2 alpinistes sur la même tuile peuvent utiliser une action chacun pour construire le camp de base. Pour cela ils se serrent la main (toujours sans se parler).

Les alpinistes ne peuvent jamais être TOUS ensemble sur le même camp de base (même juste pour y passer).

NOTE : ce sont les camps de base qui définissent la difficulté du jeu. Une ascension avec 2 camps de base construits est une réussite pour des alpinistes débutants. Le graal est de gravir le Pic à Siette sans camp de base (voir **Livre d'histoire** à la fin).

Parties du parapente

Lorsqu'un alpiniste récupère une partie du parapente, elle est en sa possession. Elle devient la possession commune de la cordée lorsque cet alpiniste passe dans un camp de base. Si un alpiniste est pris dans une avalanche avec une partie du parapente avant d'être passé par un camp de base, les autres alpinistes doivent aller récupérer la partie du parapente sur sa dépouille. Pour s'envoler du Pic à Siette, les alpinistes qui y sont doivent être en possession des 3 parties du parapente.

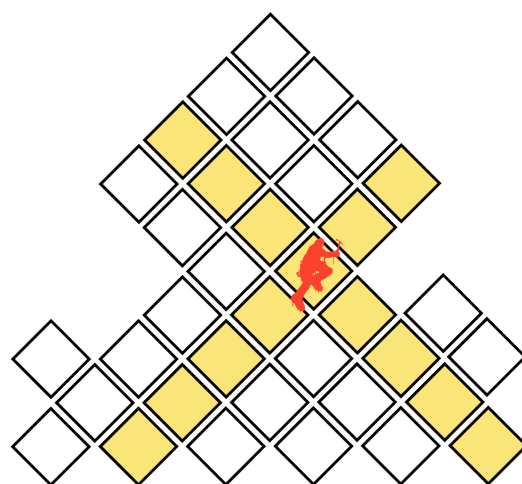
Carte Risque

Après avoir déclenché une avalanche, l'alpiniste doit piocher une carte Risque. Soit l'effet de la carte est résolu immédiatement, soit la carte est attribuée à un des alpinistes. Un alpiniste peut jouer une carte qui lui a été attribuée quand il le souhaite (même blessé). Une fois résolue, la carte Risque est défaussée.



Assurance

2 alpinistes s'assurent mutuellement s'ils sont alignés, indépendamment des barres rocheuses. En jaune sont représentées toutes les tuiles assurées par l'alpiniste rouge.



Communication et cartes takiwaki

La communication entre les alpinistes est limitée. Pour communiquer une information aux autres alpinistes, il faut dépenser une barre de batterie de son takiwaki. Les autres alpinistes entendent mais ne peuvent pas répondre, à moins de dépenser eux aussi une barre de batterie.

Condition de victoire ou de défaite

Les alpinistes qui arrivent à s'envoler depuis le Pic à Siette avec les 3 parties du parapente gagnent la partie. Libre au premier alpiniste sur le Pic à Siette d'attendre ou non ses compagnons. La cordée peut perdre des alpinistes et gagner quand même. Si tous les alpinistes sont morts ou blessés, les joueurs ont perdu.



Cas d'angle

Je peux tomber à droite où à gauche. Où aller ?

Lors de la chute d'un alpiniste non assuré ou d'une partie du parapente, 2 chemins sont possibles, le pion doit "garder son élan". C'est-à-dire aller à droite s'il vient de la gauche, et aller à gauche s'il vient de la droite. Si l'avalanche se déclare exactement sur le jeton, le choix est laissé aux alpinistes.

2 alpinistes m'assurent, qui choisir ?

Vous choisissez !

2 blessés sur la même tuile, que faire ?

Même blessé, vous pouvez réanimer un compagnon. Vous pouvez donc vous réanimer mutuellement. La seule chose impossible lorsqu'on est blessé est de se déplacer et de s'auto-réanimer.

Peut-on sortir de la montagne (sur les côtés) ?

Non !

Un cas de figure n'est pas couvert par les règles, que faire ?

Résolvez le problème de la manière la plus crédible possible ! Suivez vos connaissances alpestres et la gravité.



Livre d'histoire

Notez-ici le nom de la cordée ayant réussi la première ascension du Pic à Siette

# alpinistes difficulté	2	3	4	5	6
2 camps de base					
1 camp de base					
0 camp de base					



Variantes

La parlante (idéale pour une première partie)

Comme conseillé pour une première partie, les joueurs peuvent communiquer autant qu'ils le souhaitent et ne pas être pressés par le sablier.

Le silence de la montagne

Les joueurs ont l'interdiction de communiquer. Ils doivent synchroniser leurs actions sans échanger entre eux.

La tête brûlée (Fab le fou)

Pour corser le jeu, les joueurs peuvent ajouter un alpiniste fou : il s'agit d'une tête brûlée qui se déplace automatiquement chaque tour. Tant qu'il peut monter il monte. S'il est bloqué, il déclenche une avalanche pour pouvoir continuer à avancer. Dans cette variante, la tête brûlée emporte avec lui une partie du parapente dès le début. Il n'y a donc que 2 parties du parapente à récupérer lors de l'ascension

La tête brûlée

- rentre en compte dans l'assurage des compagnons de cordée.
- joue dès qu'il peut, avant tous les autres alpinistes.
- ne se préoccupe pas des autres parties du parapente.
- attend sagement au Pic à Siette (s'il l'atteint) les autres alpinistes.
- retourne soigner 1 alpiniste s'ils sont TOUS blessés (il a un minimum d'empathie).
- se sépare de sa partie du parapente SEULEMENT en cas de décès.

L'Asphyxiante

Lors de la mise en place, les cartes avalanches sont mélangées et on en tire 16 pour constituer la pioche. La pioche correspond au niveau d'oxygène de la cordée. Les alpinistes doivent atteindre le sommet avant de manquer d'oxygène (c'est-à-dire avant que la pioche avalanche soit vide).

Le proto !

