

tranquillité

L'ASCENSION

Un jeu de James Emmerson
Illustré par Tristam Rossin

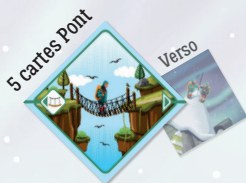


Guide
d'alpinisme

1. MATÉRIEL



De valeur 1 à 12, de trois types différents et en 2 exemplaires chacune. La boîte contient donc 6 Versants de chaque valeur (par exemple 2 × le « 12 » herbeux, 2 × le « 12 » enneigé et 2 × le « 12 » rocheux).



Uniquement pour le mode solo.



Ils représentent le pied de la montagne.
La séquence de valeurs au recto ne sert qu'avec le module Documentaire alpin.



1 meeples
Randonneur



12 meeples
Bouquetin



Ce livret de
règles

2. BUT DU JEU

Dans **Tranquillité : L'Ascension**, vous bravez collectivement les périls de la montagne dans l'espoir d'atteindre le sommet.

Pour ce faire, vos compagnons de cordée et vous allez devoir remplir la montagne (représentée par une grille pyramidale de 45 cartes) avec des Versants, avant d'y ajouter le Sommet.

Si vous y parvenez, l'expédition sera couronnée de succès et toute votre équipe vivra son heure de gloire.

En revanche, si un seul alpiniste ne peut plus jouer ou défausser de cartes (cf. **section 4**), l'ascension échoue et la partie est perdue.

La communication est limitée dans **Tranquillité : L'Ascension**.
Vous ne pouvez PAS discuter de vos actions avec les autres joueurs.

À qui lira ces mots.

Depuis l'aube des temps, la montagne nous nargue et nous met au défi d'envisager l'ascension.

Bien des années ont passé depuis que j'ai bravé ses dangers et enduré ses épreuves. Aujourd'hui, votre tour est venu de vivre cette aventure vertigineuse...

Suivez les sentiers parsemés d'herbe tendre, franchissez les pics d'un blanc immaculé et gravissez les parois escarpées de roche rouge.

Les compagnons de cordée devront faire preuve d'une coopération inébranlable pour atteindre le sommet.

Bonne chance.

X

*Ô, belle et mortelle montagne !
De tes attraits neigeux, tu séduis l'audacieux :
mais seul un vrai grimpeur peut vaincre tes hauteurs.*



3. MISE EN PLACE (2-5 JOUEURS)

(Pour jouer en solo, consultez la **section 7**.)

1. Alignez les 10 Panoramas triangulaires face cachée, comme illustré ci-dessous.



Ils constituent le pied de la montagne. Assurez-vous de laisser assez de place au-dessus pour y placer 9 rangées de cartes.

2. Désignez le premier joueur au hasard ; la partie se déroulera en sens horaire à partir de lui. Donnez 1 carte Pont à certains alpinistes, tel qu'indiqué :
 - à 2-3 joueurs, le 2^e reçoit un Pont ;
 - à 4-5 joueurs, le 2^e et le 4^e reçoivent un Pont chacun.
3. Mélangez toutes les cartes Versant, Sommet et Feu de camp avec le reste des Ponts, face cachée. Rangez les cartes Grappin dans la boîte : elles ne servent qu'en mode solo (cf. page 14).

Certains Versants affichent l'icône Bouquetin. Ils fonctionnent comme les autres lors d'une partie standard ; leurs effets spéciaux ne s'appliquent qu'au module Faune montagnarde (cf. **section 6.3**).



4. Distribuez les cartes face cachée et le plus équitablement possible entre les alpinistes pour former leurs paquets respectifs. Si la répartition est inégale, le premier joueur reçoit l'un des plus gros paquets et les autres sont donnés au hasard.

Par exemple, si vous êtes 4 alpinistes, divisez les 83 cartes en trois paquets de 21 (dont un est remis au premier joueur) et un paquet de 20.
5. Chacun pioche ensuite les 5 premières cartes de son paquet pour constituer sa main.

Remarque : tout joueur ayant reçu une carte Pont à l'étape 2 ne pioche que 4 cartes.

Vous voilà prêts à vous lancer dans **Tranquillité : L'Ascension** !

4. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le premier joueur, les alpinistes effectuent leur tour l'un après l'autre en sens horaire. À votre tour, vous **devez** accomplir l'une des actions suivantes :

A) Jouer une carte ou B) Défausser deux cartes

Piochez ensuite des cartes de votre paquet jusqu'à en avoir de nouveau 5 **en main**. S'il est épuisé, continuez de jouer aussi longtemps que possible avec les cartes qu'il vous reste en main.

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que les joueurs décrochent la victoire en posant une carte Sommet en haut de la montagne, ou échouent dans leur ascension (cf. **section 5**).

A) Jouer une carte

La montagne se forme à mesure que vous ajoutez des cartes sur chaque rangée individuelle de la grille, **de gauche à droite et de bas en haut**. Le premier Versant est *toujours* posé dans l'emplacement en bas à gauche.

À votre tour, choisissez une carte de votre main et posez-la dans un emplacement valide de la grille, en respectant les règles de placement correspondantes (cf. *sections dédiées 6 à 10*).

IMPORTANT : l'adjacence est déterminée à partir des **coins gauche et droit** des cartes posées côte à côte **sur la même rangée**, ainsi que le rappellent les deux flèches latérales.

B) Défausser deux cartes

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas jouer une carte pendant votre tour, vous pouvez **en défausser 2** à la place. Choisissez-les dans votre main et posez-les **face cachée** devant vous.

Personne ne peut consulter les défausses, pas même leur propriétaire, et elles ne sont JAMAIS remélangées. Une fois votre paquet épuisé, vous ne pouvez plus piocher de cartes.



Pour ne pas la confondre avec votre paquet, vous pouvez laisser votre défausse en désordre au lieu d'empiler soigneusement les cartes.

Cartes Versant

1. Un Versant doit être joué :

- soit adjacent à une carte déjà en place (sur sa droite)* ;
- soit au début d'une nouvelle rangée (tout en observant la règle 3, ci-après) ;
- soit pour recouvrir un Pont (cf. page 9).

*Chaque rangée peut contenir un nombre maximum de cartes (de 9 à 2), comme indiqué sur l'illustration au dos de ce livret.



Ce Versant « 3 » rocheux peut être joué dans différents emplacements :

- a. au début de la rangée supérieure ;
- b. par-dessus le Pont déjà en place, de manière à le recouvrir ;
- c. à droite du Versant « 5 » enneigé.

La montagne s'élève différemment d'une partie à l'autre. Tant qu'ils respectent toutes les règles de placement, les alpinistes peuvent commencer une nouvelle rangée même si la précédente n'est pas complète.

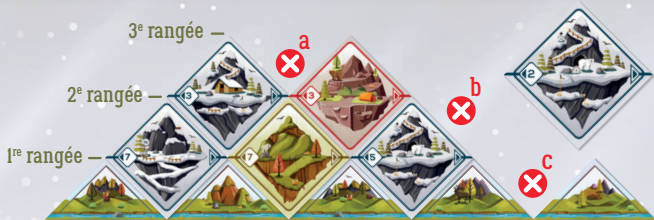
2. Deux cartes **du même type** (Versant et/ou Feu de camp) ne peuvent jamais être adjacentes.

Par exemple, vous ne pouvez jouer aucune carte enneigée dans l'emplacement « c » sur l'illustration précédente (à droite du « 5 » enneigé).

3. Une carte ne peut être posée qu'**au-dessus de 2 cartes déjà en place** pour la soutenir. Cela vaut aussi pour la première rangée : rien ne peut « déborder » de la ligne de Panoramas au pied de la montagne.

4. Un Versant ne peut être joué que sur une **rangée inférieure ou égale** à sa valeur.

Par exemple, un « 2 » ne peut être ajouté qu'à la première ou deuxième rangée, alors qu'un « 8 » peut aller n'importe où (sauf au Sommet).



Aucun emplacement n'est valide pour poser ce Versant « 2 » enneigé car :

- a. cette rangée est supérieure à la valeur de la carte (règle 4) ;
- b. il n'y a qu'une seule carte en soutien au-dessous (règle 3) ;
- c. il ne peut pas être adjacent à une carte du même type (règle 2).

5. Si vous jouez un Versant **adjacent à un autre Versant** déjà en place, vous devez défausser face cachée autant de cartes de votre main que la différence entre leurs valeurs (ou 0 si elles sont égales).



Mary place son Versant « 5 » à droite d'un « 3 » et défausse donc 2 cartes.



Les cartes défaussées doivent toujours provenir de votre main, jamais de votre paquet. Si le coût d'adjacence d'un Versant vous obligerait à défausser plus de cartes que vous n'en avez en main, vous ne pouvez pas le jouer.

Remarque : tout comme les paquets, les défausses sont propres à chaque joueur.

Cartes Sommet

Vous ne pouvez jouer une carte Sommet qu'au **point culminant de la montagne** et *uniquement* si la grille est complète. Tous les emplacements doivent être occupés par des cartes Versant ou Feu de camp (et aucun Pont ne doit être apparent, cf. page 9) pour que vous puissiez atteindre le Sommet.

Si vous y parvenez avant qu'un joueur n'ait **plus assez de cartes en main** pour effectuer la moindre action pendant son tour, votre équipe d'alpinistes remporte la partie.



Les cartes Sommet peuvent être défaussées comme les autres, mais attention : **il n'y a que 5 en jeu** ! Vous ne pouvez gagner la partie qu'après avoir placé le Sommet de la montagne, marquant la réussite de votre expédition et la renommée qui vous attend pour avoir accompli cet exploit.

Cartes Feu de camp

Les Feux de camp permettent aux alpinistes de remplacer des Versants déjà en place pour les faire grimper plus haut dans la montagne. À votre tour, vous pouvez jouer un Feu de camp de votre main (au lieu d'une autre carte) en respectant les règles suivantes :

- il peut uniquement remplacer un **Versant**, jamais un Pont ;
- il doit prendre la place d'un Versant du **même type**.

N'ayant pas de valeur, un Feu de camp peut prendre la place d'un Versant sur n'importe quelle rangée et sans déclencher aucun coût d'adjacence. Posez-le à l'endroit choisi et décalez le Versant **au moins une rangée plus haut** dans la montagne, en suivant les règles de placement habituelles (cf. pages 6-7). Si aucun emplacement n'est valide, vous ne pouvez pas remplacer ce Versant.



Laura remplace le « 7 » herbeux par le Feu de camp du même type.

Elle fait ensuite grimper le Versant « 7 » au début d'une nouvelle rangée, car c'est le seul emplacement valide.

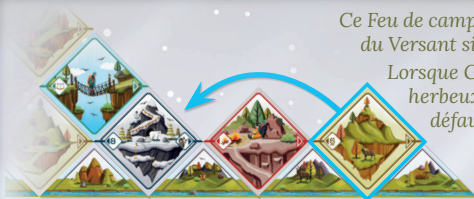
Sitôt qu'il est joué, un Feu de camp adopte **la valeur du Versant le plus proche sur sa gauche**, peu importe qu'ils soient :

- du même type ou non ;
- directement adjacents ou séparés par d'autres cartes (Feu de camp ou Pont).

Si vous jouez un Versant adjacent à un Feu de camp déjà en place, vous devez payer le coût correspondant à la différence entre votre carte et **la valeur adoptée** par ce Feu de camp. Puisqu'il ne change pas de type, la règle 2 de placement s'applique toujours.

Ce Feu de camp rocheux a adopté la valeur du Versant situé sur sa gauche : un « 8 ».

Lorsque Gareth joue un « 6 » herbeux à sa droite, il doit donc défausser 2 cartes.



Rien ne peut recouvrir un Feu de camp ; une fois installé sur la montagne, il y reste jusqu'à la fin de la partie.

Cartes Pont

Les Ponts offrent une solution temporaire à l'absence de placements valides, mais **ils doivent tous être recouverts** par des Versants avant de pouvoir ajouter le Sommet de la montagne. À votre tour, vous pouvez jouer un Pont de votre main (au lieu d'une autre carte) en respectant les règles suivantes.

Un Pont peut être posé uniquement :

- dans un emplacement **vide** ;
- **adjacent** à une carte déjà en place (sur sa droite) ;
- au-dessus de **deux cartes en soutien** ;
- **à l'intérieur** d'une rangée (jamais à une extrémité).

N'ayant ni valeur ni type, un Pont peut être adjacent à n'importe quelle autre carte et sur n'importe quelle rangée (sauf au Sommet). De plus, jouer un Versant adjacent à un Pont déjà en place (ou l'inverse) ne déclenche aucun coût d'adjacence.



Sam joue un Pont adjacent au Versant « 6 », puis Angela ajoute un Versant « 9 » à sa droite. Aucun d'entre eux ne défausse de cartes.

En revanche, vous devez suivre la règle 2 de placement des Versants et payer le coût d'adjacence lorsque vous **recouvrez** un Pont. S'il se trouve entre deux autres cartes, référez-vous à celle dont la valeur est **la plus éloignée** de votre Versant (y compris à travers un Feu de camp adjacent) et défaussez autant de cartes que la différence.



Pour respecter la règle 2 de placement, ce Pont ne peut être recouvert qu'avec un Versant enneigé. Stewart joue un « 7 » de ce type et le compare au Feu de camp herbeux (qui a adopté la valeur « 9 » du Versant sur sa gauche) ainsi qu'au « 7 » rocheux.

La plus grande différence de valeurs étant entre 7 et 9, il doit donc défausser 2 cartes.

Rappel : vous ne pouvez pas jouer de carte Sommet tant que **tous les Ponts** de la montagne ne sont pas **recouverts par des Versants**. Il est donc impossible de gagner s'il reste le moindre Pont apparent.

5. FIN DE LA PARTIE

Une fois que la grille est complète et que toutes les cartes Pont sont recouvertes, les alpinistes décrochent la **victoire** si un joueur qui a une carte Sommet en main la pose tout en haut de la montagne pendant son tour.



En revanche, la partie se solde immédiatement par un **échec** si un joueur ne peut effectuer aucune action lors de son tour, pour l'une ou l'autre de ces raisons :

- la grille est incomplète mais il ne peut pas jouer de carte (car les valeurs/types ne conviennent pas ou parce qu'il n'est pas en mesure de payer le coût d'adjacence) ;
- la grille est incomplète mais il ne peut pas défausser 2 cartes (car il ne lui en reste que 1 ou 0 en main) ;
- la grille est complète mais il ne lui reste que 1 carte en main, et ce n'est pas un Sommet.

Conseils de communication

Tranquillité : L'Ascension doit normalement se jouer en silence pour éviter de provoquer une avalanche. Nous vous déconseillons tout particulièrement de partager des informations secrètes comme le contenu de vos mains, vos intentions de jeu, etc.

Cependant, vous pouvez profiter de l'occasion pour discuter d'autres sujets avec vos compagnons de cordée !

6. MODULES D'EXTENSION

Vous maîtrisez le mode standard de **Tranquillité : L'Ascension** ? Si vous pensez avoir le courage nécessaire pour relever un défi encore plus éprouvant, mesurez-vous à l'un ou l'autre de ces modules ! Ils peuvent être inclus ensemble ou séparément à vos parties et sont présentés par ordre croissant de difficulté.

6.1 Sentier verdoyant

Ce module est le plus facile à mettre en œuvre pour complexifier l'expérience de jeu.

Tout en respectant les règles énoncées précédemment, les alpinistes doivent accomplir une tâche supplémentaire : créer une série consécutive de cartes herbeuses, qui parte du pied de la montagne et grimpe une rangée après l'autre jusqu'au Sommet.

Vous pouvez démarrer plusieurs sentiers pendant la partie, mais un seul d'entre eux doit conduire au Sommet.



Comme dans les règles habituelles, deux cartes du même type ne peuvent jamais être adjacentes. Pensez-y et prenez vos précautions pour assurer la continuité du sentier !

Nous vous conseillons d'utiliser le meeple Randonneur pour suivre l'avancée de cette nouvelle mission. Il avance le long du sentier chaque fois que vous y ajoutez une carte herbeuse, peut être déplacé d'un sentier à l'autre au besoin et n'a aucun effet : il fait seulement office de rappel visuel pour ce module.



6.2 Documentaire alpin

Ce module ajoute une nouvelle couche de difficulté en demandant aux alpinistes de filmer des séquences précises de cartes Versant au cours de leur expédition jusqu'au Sommet.

Comme dans la mise en place standard, mélangez les 10 Panoramas face cachée et alignez-les de gauche à droite pour former le pied de la montagne. Révélez ensuite les **trois premiers** en partant de la gauche.



Les Panoramas face visible déterminent ce que vous allez tenter de filmer pendant cette partie, en créant des séries de Versants correspondant à ces séquences. Pour que le documentaire soit réussi, les cartes qui composent chaque série doivent être **adjacentes** et suivre **l'ordre exact** de la séquence ciblée, dans le sens de lecture des valeurs (de gauche à droite).

Vous pouvez filmer les différentes séquences dans n'importe quel ordre, à condition de respecter les restrictions ci-dessus. Lorsque vous en terminez une, retournez ce Panorama face cachée ; la série de Versants n'a alors plus besoin de demeurer intacte.



Jonny vient de terminer la séquence 3-4-3 et il retourne immédiatement ce Panorama.

Lorsque les trois séquences auront été filmées, il restera à atteindre le Sommet (selon les règles habituelles) pour gagner la partie.

Si ce module vous plaît et que vous souhaitez accentuer davantage la difficulté, vous pouvez révéler **quatre** ou **cinq** Panoramas. Nous vous déconseillons cependant d'aller plus loin, car cela rendrait la partie presque injouable et gâcherait votre expérience.

6.3 Faune montagnarde

Ce dernier module constitue le défi le plus éprouvant. En plus d'atteindre l'objectif habituel, les alpinistes doivent également conduire des Bouquetins égarés jusqu'au Sommet de la montagne, où l'air est plus vivifiant et l'herbe plus verte.



Pendant la mise en place, mettez de côté les 12 meeples Bouquetin puis suivez les mêmes étapes que lors d'une partie classique de **Tranquillité : L'Ascension**.

Chaque fois qu'un alpiniste ajoute un Versant affichant l'icône ci-contre à la montagne, il doit aussitôt poser **1 meeples Bouquetin** sur cette carte. Dès lors, une troisième action devient disponible à chaque tour : **C) Mener le troupeau**.



C) Mener le troupeau

Au lieu d'effectuer l'une des deux actions habituelles, vous pouvez défausser une ou plusieurs cartes de votre main pour déplacer des Bouquetins en suivant ces règles :

- vous ne pouvez mener qu'**un seul troupeau** à la fois et par tour ;
- les Bouquetins grimpent **toujours vers le haut** de la montagne (jamais à l'horizontale), une rangée après l'autre ;
- le nombre de cartes défaussées détermine la **distance parcourue** (une rangée par carte).

Tous les Bouquetins qui se trouvent sur une même carte font partie du **même troupeau** et se déplacent ensemble. Mener le troupeau à travers des cartes occupées lui permet de grossir en « attroupant » ces Bouquetins au passage ; n'ayant pas à les déplacer individuellement, vous économisez ainsi des actions.

Dès que le Sommet est joué en haut de la montagne, tous les Bouquetins **sur la 8^e rangée** y grimpent automatiquement.

Par exemple, en tant qu'action de son tour, Amy défausse 1 carte pour mener un Bouquetin vers la rangée directement supérieure : il passe du « 12 » herbeux au « 3 » rocheux.

James défausse ensuite 3 cartes afin de déplacer un autre Bouquetin de trois rangées, en attroupant ceux qu'il croise au passage.

Un troupeau de 4 Bouquetins occupe à présent le « 8 » enneigé de la quatrième rangée :



Règles spéciales des Bouquetins

- Ces animaux ont le vertige et ne peuvent ni traverser un Pont ni s'y arrêter.
- Une carte occupée par un ou plusieurs Bouquetin(s) ne peut PAS être remplacée par un Feu de camp. N'espérez pas téléporter vos troupeaux : ils préfèrent marcher pour s'ouvrir l'appétit ! (En revanche, un Feu de camp peut remplacer un Versant qui affiche l'icône Bouquetin mais ne contient aucun meeples.)

Les cartes Versant avec l'icône Bouquetin peuvent être défaussées comme les autres, mais attention : **il n'y en a que 12 en jeu** ! Vous ne gagnez la partie que si **au moins 8 Bouquetins** atteignent le Sommet.

7. MODE SOLO

Cette version de **Tranquillité : L'Ascension** utilise principalement les mêmes règles que lors d'une partie en multijoueur, avec les ajustements suivants.

1. Avant de mélanger le paquet, rangez les 6 Versants de valeur « 1 » dans la boîte.
2. Récupérez les 3 Grappins et posez-les face visible près de votre paquet.
3. Jouez avec une limite de main de 6 cartes au lieu de 5.

Cartes Grappin

Au lieu d'effectuer une action pendant votre tour, vous pouvez **défausser un Grappin** pour renouveler votre main. Remélangez toutes vos cartes **dans le paquet** et piochez une nouvelle main de 6 cartes.



Nous vous conseillons d'utiliser les 3 Grappins disponibles lors de vos premières parties en solo, puis de retirer tout ou partie de ces cartes si vous souhaitez pimenter un peu les choses.

Par ailleurs, nous recommandons à un alpiniste solitaire de commencer par se familiariser avec le **Sentier verdoyant** avant de s'essayer aux modules **Documentaire alpin** et/ou **Faune montagnarde**, qui augmentent la difficulté et modifient les mécaniques de jeu.

8. FOIRE AUX QUESTIONS

Q : Est-il possible de gagner en ajoutant le Sommet puis en recouvrant le dernier Pont ?

R : Non. Tous les Ponts doivent être recouverts *avant* de poser le Sommet.

Q : Si nous commettons une erreur mais ne nous en apercevons que plus tard, comment la rectifier ?

R : Mieux vaut recommencer la partie, qui n'est pas très longue à mettre en place ni à jouer. En outre, il est souvent difficile de corriger en cours de partie les erreurs les plus communes (comme poser une carte adjacente à une autre du même type ou sur une rangée supérieure à sa valeur).

Q : Si je ne peux jouer aucune carte pendant mon tour, la partie est-elle perdue ?

R : Pas forcément. S'il vous reste au moins 2 cartes en main, vous pouvez les défausser avec l'action correspondante. La partie ne se solde par un échec que si le joueur actif ne peut ni jouer une carte ni en défausser deux.

Q : Si un Feu de camp remplace le Versant le plus à gauche d'une rangée, quelle valeur adopte-t-il ?

R : Aucune, puisqu'il n'a pas de Versant auquel se référer sur sa gauche. Ignorez ce Feu de camp si vous devez déterminer le coût d'adjacence pour jouer un Versant (seul ou par-dessus un Pont) sur sa droite.

Q : La séquence d'un Panorama peut-elle être filmée à l'envers ?

R : Non. Si vous révélez le Panorama 9-8-7, des cartes placées dans l'ordre 7-8-9 ne constituent pas une série valide. Les valeurs des Versants doivent correspondre *exactement* à la séquence, de gauche à droite.

Q : Les Bouquetins peuvent-ils se déplacer horizontalement, vers la gauche ou la droite ?

R : Non. Ces animaux sont têtus : ils veulent atteindre le Sommet aussi vite que possible et grimpent donc *directement* sur la rangée supérieure.

Jouez une carte ou Défaussez deux cartes

puis piochez jusqu'à votre limite de main

1. Commencez une nouvelle rangée par la gauche / Jouez à droite d'une carte / Recouvrez un Pont ou remplacez un Versant
2. Deux cartes adjacentes (côté à côté sur la même rangée) ne peuvent pas être du même type.
3. Une carte doit toujours être jouée au-dessus de 2 autres en soutien.
4. La valeur de la rangée doit être inférieure ou égale à celle de la carte (exemple : un « 2 » ne peut être joué que sur la première ou la deuxième rangée).
5. Si nécessaire, défaussez des cartes pour payer le coût d'adjacence.



RAPPEL : la montagne doit s'élever de gauche à droite et de bas en haut.

CRÉDITS

Conception du jeu : James Emmerson
Illustrations : Tristam Rossin
Conception graphique : James Hitchmough
Révision : Jonny Foster
Développement : Peter Hazlewood
Responsable de fabrication : Radosław Milewski
Producteur : Vincent Vergonjeanne

Testeurs : Emma Hazlewood, Andrew Hazlewood, James Hitchmough, Jacob Bell, Jonny Foster, Stewart Matt, Gareth Hughes, Sam Guille, Watt Warwick, Karen Lodge ainsi que toutes les personnes qui ont joué à **Tranquillité : L'Ascension** au cours de son développement !
James remercie tout particulièrement **Bridgett et David Emmerson pour leur patience, leurs encouragements et leur aide pendant les bêta-tests !**

Version française
Traduction et responsabilité éditoriale : Elodie Nelow
Relecture : Elric Rozet
Maquette : Sandra Tessierres (Good Heidi)
Distribution : Davy Spychala
Marketing et événementiel : Guillaume Poueys, Théo Vitte
© 2024 Lucky Duck Games
ul. Zielińskiego 11,
30-320 Cracovie, Pologne
luckyduckgames.com/fr

