





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 bâtir 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^{ème} 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 pour achever 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 bâtir.
- 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.





RULES OF GAME

the game : by overlaying cards, each player must assemble his or her mountain - the highest possible wins.

Principle for assembling mountains (refer to the back of the box):

The cards are assembled one by one, starting from the base. The cards of the upper row are then laid, overlapping the cards from the lower row. An upper row can be started as soon as possible, it is not necessary to wait until the base is full. The card laid must be higher than the cards it covers. If you refer to the example at the back of the box, 9 is higher than 8 and 5.

The maximum number of cards for the base is 10. Each card (except for the base) must lie on two cards both of lower value. Important note: it is not necessary that the card laid be higher than the sum of the two cards it covers.

Starting of the game, setup:

Mix up the cards and distribute 6 of them to each player. They will choose 4 of them which they will keep; this will be their "hand". The 2 cards that are not kept will be added to the remaining cards thus forming the deck placed in the centre of the table. The youngest player starts the game.

Each player must take it in turns to take a card from the deck, and then he must choose to:

- Lay the card taken in his or her mountain
- Discard the card into a discard pile placed in the centre of the table
- Lay this card (and only the card taken) in an opponent's mountain
- Place the card in his/her hand. The player must then remove a card from his/her hand and build his/her mountain with it
- Replace one card of his/her mountain which has not been covered yet (only with the card taken from the deck). The card that is replaced will be discarded.

Then the next player has his/her turn.

The "animal" cards are numbered cards which are laid like the other.

Who is the winner at the end?

The party ends when there are no more cards left in the deck. The players can then use the cards they have in their hand to continue building their mountain. Every player who succeeds in placing all the cards held in his/her hand (except the Saint-Bernards) already earns a point.

Then, the number of floors of the mountain is counted, to which the number of animals is added. Only the animals placed from the 4th floor are counted. The Saint Bernards kept in the hand of each player are also added (1 point per Saint-Bernard)

The winner is the player who has the highest total.

Use of the "special" cards:

- The "cable cars" can be laid on all the cards even the "avalanche" cards, they will have a "0" value. In our example at the back of the box, the card T3 has been placed upon 9 and 0. A cable car card can be placed at the base.

- The "avalanches" can only be put in an opponent's mountain. No card, except a "cable car" card can be placed upon it. They prevent your opponent from making any progress with their mountain. An avalanche card can be removed by using a "Saint-Bernard" card.

- The "Saint-Bernards" must be used to remove an "avalanche" card from one's mountain. They can be kept as a hand or used immediately after being taken from the deck. A player can remove an avalanche card from his/her mountain, when it is his turn to play, he must then:

- Take a "Saint-Bernard" card from the deck (if he is lucky), which will eliminate the "avalanche" card, then the player throws away the two cards into the discard pile, or
- Take a "mountain" card from the deck, keeping this in his/her hand whilst taking a "Saint-Bernard" card (which it has previously been stored). He then throws away the two cards ("Saint-Bernard" and "avalanche") into the discard pile.



Particular points:

- Every card that is covered (even by half) cannot be replaced.
- Each new card placed within a mountain must touch an existing card.
- The player is not allowed to skip his/her turn: A card must be taken from the deck on each turn.
- The player must always have 4 cards in his/her hand _ no more and no less. Only when there are no cards left in the deck, the player may then use the cards in his/her hand to finish building the mountain.
- The player is forbidden to place a card within an opponent's mountain before he/she has started to build it.
- The player is also forbidden from throwing any card he/she holds in his/her hand into the discard pile.
- Each player must place the card he holds in his/her "hand" in his/her own mountain.
- The "avalanche" cards are taken into account to help determine the height of a mountain.
- One card from the discard pile cannot be taken back
- The cards from the base can be put either from the right to the left or vice versa.
- One card from a player's mountain cannot be replaced by a card held in his/her hand.
- As soon as the mountain of a player reaches 5 floors (animals included), he/she plays twice at each turn.
- Rule for a single player: It is like playing patience. The same rules apply.



SPIELREGEL

Ziel des Spiels: Jeder soll durch das übereinanderlegen von Karten einen möglichst hohen Berg zusammenstellen.

Zusammensetzen der Berge (sich auf die Rückseite der Schachtel beziehen):

Die Karten werden eine nach der anderen zusammengesetzt, angefangen mit der Grundreihe. Dann legt man die Karten der oberen Reihen an, indem jeweils zwei Karten der tieferliegenden Reihe halb überdeckt werden. Man kann eine höher liegende Reihe sobald wie möglich anfangen, es ist nicht nötig, abzuwarten, dass die Grundreihe komplett ist. Die angelegte Karte muss höher sein als die Karten, die sie abdeckt. Auf der Rückseite der Schachtel ist 9 zum Beispiel höher als 8 und 5.

Die Grundreihe darf nicht mehr als maximal 10 Karten aufweisen. Jede Karte (außer der Grundreihe) muss auf zwei Karten mit darunter liegenden Werten ruhen. Wichtiger Hinweis: es ist nicht erforderlich, dass die angelegte Karte höher ist als die Summe der beiden Karten, auf denen sie ruht.

Beginn der Runde, Kartenverteilung:

Mischen Sie die Karten und verteilen Sie 6 an jeden Spieler, die nach Wahl 4 davon in der Hand behalten. Die 2 nicht aufbewahrten Karten kehren zum Rest der Karten zurück, die den Kartenstock bilden, den Sie in die Tischmitte legen. Der jüngste Spieler beginnt.

Der Reihe nach muss jeder eine Karte aus dem Kartenstock ziehen und dann nach Wahl:

- Die Karte an seinen Berg anlegen, oder
- Die Karte abwerfen (Tischmitte), oder
- Diese Karte (und ausschließlich die gezogene Karte) an den Berg eines Gegners anlegen, oder
- Diese Karte in sein Blatt aufnehmen. Der Spieler muss dann eine Karte aus seinem Blatt nehmen und an seinen Berg anlegen, oder
- Eine Karte seines Berges, die noch nicht bedeckt ist, ersetzen (ausschließlich mit der gezogenen Karte). Die ersetzte Karte wird abgeworfen.

Ende der Spielrunde des Spielers

Die „Tierkarten“ sind nummerierte Karten, die wie die anderen abgelegt werden.

Wer gewinnt?

Die Partie ist beendet, wenn im Kartenstock keine Karten mehr vorhanden sind. Die Spieler können die Karten aus ihrem Blatt benutzen, um den Bau ihres Berges fortzusetzen. Jeder Spieler, dem es gelingt, alle Karten aus seiner Hand abzulegen (mit Ausnahme der Bernhardiner), bekommt bereits einen Punkt. Dann zählt man die Anzahl der Etagen des Berges und fügt die Anzahl der Tiere hinzu. Nur die ab der 4. Etage angelegten Tiere zählen.

Die Bernhardiner, die jeder Spieler in der Hand behalten hat, werden ebenfalls hinzugefügt (1 Punkt pro Bernhardiner).

Der Gewinner ist derjenige Spieler, der die höchste Punktzahl besitzt.

Benutzung der „Sonderkarten“:

- Die „**Seilbahnen**“ können an alle Karten angelegt werden, selbst an die „Lawinen-Karten“, ihr Wert beträgt „0“. Auf der Rückseite der Schachtel wurde die Karte 13 zum Beispiel an 9 und 0 angelegt. Eine Seilbahnkarte kann in der Grundreihe liegen.
- Die „**Lawinen**“ können nur an den Berg eines Gegners angelegt werden. Mit Ausnahme einer „Seilbahn-Karte“ darf keine Karte darauf gelegt werden. Sie dienen dazu, den Weiterbau des Berges eines Gegners an einer Stelle zu blockieren. Man kann eine Lawinen-Karte durch Benutzung einer „Bernhardiner-Karte“ entfernen.
- Die „**Bernhardiner**“ dienen dazu, eine „Lawinen-Karte“ von seinem Berg zu nehmen. Sie können im Blatt aufbewahrt werden oder sofort nach dem Ziehen benutzt werden. Ein Spieler kann eine Lawinen-Karte aus seinem Berg entfernen, wenn er an der Reihe ist, dazu muss er:
 - Eine „Bernhardiner-Karte“ ziehen (wenn er Glück hat), er entfernt dann die „Lawinen-Karte“ und wirft die beiden Karten ab, oder
 - Eine „Berg-Karte“ ziehen, sie in sein Blatt aufnehmen und eine „Bernhardiner-Karte“ benutzen, die er dort aufbewahrt hatte. Er wirft dann die beiden Karten („Bernhardiner“ und „Lawine“) ab.



Besonderheiten:

- Jede (selbst zur Hälfte) bedeckte Karte darf nicht mehr ersetzt werden.
 - Jede neue an einen Berg angelegte Karte muss eine existierende Karte berühren.
 - Man darf keine Spielrunde aussetzen: Jedes Mal muss eine Karte gezogen werden.
 - Man muss immer 4 Karten im Blatt haben, nicht mehr und nicht weniger. Außer wenn der Kartenstock verbraucht ist. Dann kann man die Karten aus seinem Blatt benutzen, um den Bau des Berges abzuschließen.
 - Man darf keine Karte an den Berg eines Gegners anlegen, bevor er angefangen hat zu bauen.
 - Man darf keine Karte abwerfen, die aus dem eigenen Blatt stammt.
 - Eine aus einem „Blatt“ stammende Karte muss an den Berg seines Spielers angelegt werden.
 - Die „Lawinen-Karten“ werden bei der Festlegung der Höhe eines Berges berücksichtigt.
 - Man darf keine abgeworfene Karte wieder aufnehmen.
 - Man kann die Karten der Grundreihe gleichermaßen von rechts nach links oder von links nach rechts anlegen.
 - Man darf eine Karte seines Berges nicht durch eine Karte aus dem eigenen Blatt ersetzen.
- Sobald der Berg eines Spielers 5 Etagen erreicht (Tiere inbegriffen) spielt er in jeder Spielrunde zweimal.
- Regel für einen einzigen Spieler: es handelt sich um eine Art von Patience. Die gleichen Regeln werden angewendet.



REGLAS DEL JUEGO

Objetivo del juego: superponiendo cartas, cada jugador debe ensamblar su montaña, la más alta posible.

Principio de ensamblaje de las montañas (referirse al reverso de la caja):

Las cartas se ensamblan una por una, empezando por la base. Se colocan después las cartas de las filas superiores a caballo entre las cartas de la fila inferior. Se puede empezar una fila superior lo antes posible, no es necesario esperar a que la base sea completa. La carta colocada debe ser superior a las cartas que cubre. En el ejemplo del reverso de la caja, 9 es superior a 8 y 5.

El número máximo de cartas para la base es 10. Cada carta (salvo para la base) debe descansar sobre dos cartas de valores inferiores. Nota importante: no es necesario que la carta colocada sea superior a la suma de las dos cartas que cubre.

Inicio de la partida e instalación:

Mezcla las cartas y reparte 6 de ellas a cada jugador. Elegirán 4 para guardárselas, es su "mano". Las 2 cartas que no se han guardado se añadirán al resto de las cartas para formar el mazo, que será colocado en el centro de la mesa. El jugador más joven empieza.

Por turno, cada jugador debe robar una carta del mazo, y debe, después, a elección:

- Colocar en su montaña la carta, o
- Echar la carta en una pila de descartes en el centro de la mesa, o
- Colocar esta carta (y únicamente la carta robada) en la montaña de un oponente, o
- Colocar esta carta en su mano. El jugador debe entonces sacar una carta de su mano y construir su montaña con ella, o
- Reemplazar una carta de su montaña que aún no está cubierta (sólo con la carta robada). La carta reemplazada se echará en la pila de descartes.

Final del turno del jugador

Las cartas "animales" son cartas numéricas que se ponen como las otras.

¿Quién ha ganado al final?

La partida se termina cuando no haya más cartas en el mazo. Los jugadores pueden luego utilizar las cartas de su mano para seguir construyendo su montaña. Cada jugador que logra colocar todas las cartas que hayan quedado en su mano (excepto los "San Bernardos") ya gana un punto.

Después, se cuenta el número de niveles de la montaña al cual se añade el número de animales. Sólo los animales colocados a partir del cuarto nivel serán contados. Se añaden también los "San Bernardos" que hayan quedado en la mano de cada jugador (1 punto por "San Bernardo")

El ganador será el jugador que tiene el total más elevado.

Utilización de las cartas "especiales":

- Los "teleféricos" pueden ser colocados sobre todas las cartas aun las cartas "avalancha", tienen el valor "0". En nuestro ejemplo del reverso de la caja, la carta 13 ha sido colocada sobre 9 y 0. Una carta teleférico puede ser colocada en la base.

- Las "avalanchas" pueden ser colocadas únicamente en la montaña de un oponente. Ninguna carta puede ser colocada encima, salvo una carta "teleférico". Permiten bloquear el progreso de una montaña de un oponente. Se puede eliminar una carta avalancha utilizando una carta "San Bernardo".

- Los "San Bernandos" deben ser utilizados para quitar una carta "avalancha" de su montaña. Estas cartas pueden ser conservadas en una mano o utilizadas inmediatamente después de haberlas robado. Un jugador puede eliminar una carta avalancha de su montaña, debe entonces, cuando sea su turno de jugar:

- Robar una carta "San Bernardo" (si tiene suerte), el jugador elimina entonces la carta "avalancha" y echa las dos cartas en la pila de descartes, o
- Robar una carta "montaña", ponerla en su mano y tomar una carta "San Bernardo" que haya sido previamente conservada en su mano. Luego, el jugador echa las dos cartas ("San Bernardo" y "avalancha") en la pila de descartes.

Puntos particulares:

- Cada carta cubierta (aun por mitad) no puede ser reemplazada.
- Cada nueva carta colocada en una montaña debe tocar una carta existente.
- No se puede ceder el turno: hay que robar una carta en cada turno.
- Siempre se debe tener 4 cartas en la mano, no más ni menos. Sólo cuando se acaba el mazo, se puede utilizar las cartas de su mano para acabar la montaña.
- No se debe colocar ninguna carta en la montaña de su oponente antes de que haya empezado a construirla.
- No se debe echar en la pila de descartes una carta que venga de su mano.
- Una carta que venga de una "mano" debe ser colocada en la propia montaña de su jugador.
- Las cartas "avalancha" se tienen en cuenta en la determinación de la altura de una montaña.
- No se debe sacar una carta de la pila de descartes
- Se puede colocar las cartas de la base indistintamente de la derecha hacia la izquierda o de la izquierda hacia la derecha.
- No se debe reemplazar una carta de su montaña con una carta que venga de su mano.
- El jugador juega dos veces en cada turno tan pronto como su montaña alcance 5 niveles (animales incluidos).
- Reglas para un solo jugador: es como un solitario. Las mismas reglas se aplican.





REGOLE DEL GIOCO

Scopo del gioco: impilando delle carte, ogni giocatore deve costruire la propria montagna, più alta possibile.

Principio di costruzione delle montagne (fare riferimento al retro della confezione):

Le carte vengono assemblate una ad una, partendo dalla base. Le carte delle file superiori vengono disposte a cavallo sulle carte della fila inferiore. Si può iniziare una fila superiore appena possibile, non è necessario aspettare che la base sia completa. La carta impilata deve essere di valore superiore alle carte che ricopre. Nell'esempio sul retro della confezione, 9 è superiore a 8 e 5.

Il numero di carte massimo per la base è 10. Ogni carta (ad eccezione di quelle che compongono la base) deve poggiare su due carte di valore inferiore. Nota importante: non è necessario che la carta poggiata sia superiore alla somma delle due carte che copre.

Inizio della partita, preparazione:

Si mischiano le carte e se ne distribuiscono 6 a ogni giocatore i quali ne conserveranno 4 a scelta. Si tratta della loro «mano». Le 2 carte scartate verranno aggiunte al resto delle carte che formano il mucchio da piazzare in mezzo alla tavola. Comincia il giocatore più giovane.

Uno alla volta, ogni giocatore pesca una carta dal mazzo, poi sceglie se:

- Poggiare la carta pescata sulla sua montagna, o
- Scartare la carta pescata gettandola in un mucchio di carte scartate sulla tavola, o
- Poggiare questa carta (e solo questa carta pescata) sulla montagna di un avversario, o
- Mettere questa carta nella propria mano. Il giocatore deve quindi estrarre una carta dalla propria mano e costruirci la propria montagna, o
- Sostituire una carta della propria montagna che non è ancora coperta (soltanto con la carta pescata). La carta sostituita verrà gettata nel mucchio delle carte scartate.

Fine del turno del giocatore

Le carte «animali» sono delle carte numerate che si giocano come le altre.

Chi vince alla fine?

La partita finisce quando non ci sono più carte nel mucchio. I giocatori possono quindi usare le carte delle proprie mani per continuare la formazione della propria montagna. Ogni giocatore che riesce a mettere tutte le carte della propria mano (ad eccezione di "San Bernardo") guadagna già un punto.

Poi, si contano i livelli della montagna ai quali si aggiunge il numero di animali. Solo gli animali posizionati a partire dal 4° livello vengono contati. Si aggiunge anche le "San Bernardo" tenuti in mano di ogni giocatore (1 punto per "San-Bernardo")

Vince il giocatore che ottiene il totale più alto.

Uso delle carte «speciali»:

- Le «**funivie**» possono essere poste su tutte le carte, anche sulle carte «valanga» e hanno come valore «0». Nel nostro esempio sul retro della confezione, la carta 13 è stata poggiata sul 9 e sullo 0. Una carta funivia può essere posta sulla base.

- Le «**valanghe**» possono essere poggiate solo sulla montagna di un avversario. Nessuna carta può essere posta sopra, ad eccezione di una carta «funivia». Permettono di bloccare lo sviluppo di una parte della montagna di un avversario. È possibile eliminare una carta valanga usando una carta «San Bernardo».

- Le «**San Bernardo**» si usano per eliminare una carta «valanga» dalla propria montagna. Possono essere conservate in mano o usate immediatamente dopo essere state pescate. Un giocatore può eliminare una carta valanga dalla propria montagna. Per fare ciò, quando è il suo turno, deve :

- Pescare una carta «San Bernardo» (se è fortunato). Elimina quindi la carta «valanga» e mette le due carte nel mucchio delle carte scartate, o
- Pescare una carta «montagna», posarla nella propria mano e prendere una carta «San Bernardo», pescata precedentemente. Il giocatore scarta in seguito le due carte («San Bernardo» e «valanga»).



Punti particolari:

- Nessuna carta coperta (anche a metà) può essere sostituita.
- Ogni nuova carta posta su una montagna deve toccare una carta esistente.
- si può passare il turno: Bisogna pescare una carta ad ogni turno.
- Bisogna sempre avere 4 carte in mano, né più né meno. Solo quando non ci sono più carte nel mucchio, è possibile usare le carte della propria mano per terminare la propria montagna.
- Non si può poggiare una carta sulla montagna di un avversario prima che questi abbia cominciato a costruirla.
- Non si possono scartare carte provenienti dalla propria mano.
- Una carta proveniente da una «mano» deve essere posizionata sulla montagna del proprio giocatore.
- Le carte «valanghe» sono prese in considerazione nella determinazione dell'altezza della montagna.
- Non è possibile ripescare una carta scartata
- Le carte che costituiscono la base possono essere posizionate indifferentemente da destra verso sinistra o da sinistra verso destra.
- Non è possibile sostituire una carta della propria montagna con una carta proveniente dalla propria mano.
- Non appena la montagna di un giocatore raggiunge 5 livelli (compresi gli animali), gioca due volte ogni turno.
- Regole per un solo giocatore: Una sfida con se stessi. Si applicano le stesse regole.



Les Jeux du Lac

6, rue des francs tireurs
74000 Annecy
jeuxdulac@gmail.com