

TO THE TOP

MAXIME ALZIEU-ORÉAL
VALÈRE CUCHE

CÉDRIC BEKKAR
IGUELD MEHDI

DANS TO THE TOP, VOUS FAITES LA COURSE POUR LA PREMIÈRE ASCENSION, DE L'HISTOIRE, DU CÉLÈBRE SOMMET TIBÉTAÏN : LE KARJIANG. ADAPTEZ-VOUS AUX DIVERSES EMBUCHES SEMÉES PAR VOS CONCURRENTS POUR ÊTRE LE PREMIER À ATTEINDRE LE SOMMET !



10+



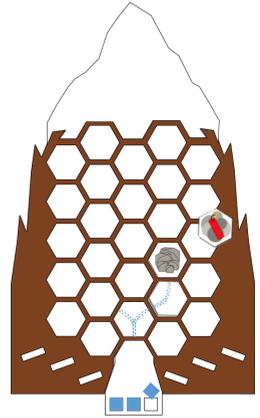
2-4



25~

Contenu de la boîte

- 4 plateaux personnel « Flanc de Montagne »
- 4 plateaux « Sommet de Montagne »
- 82 tuiles « Sentier »
- 18 tuiles « Piège »
- 5 pièces « Personnage »
- 9 jetons « Capacité »
- 20 cartes « Météo »
- 1 petit sac en toile pour la pioche
- 1 livret de règles



But du jeu

Dans To The Top, vous faites la course pour la première ascension du célèbre sommet Tibétain : Le Karjiang.

Adaptez-vous aux diverses embûches semées par vos concurrents pour être le premier à atteindre le sommet !

Mise en place

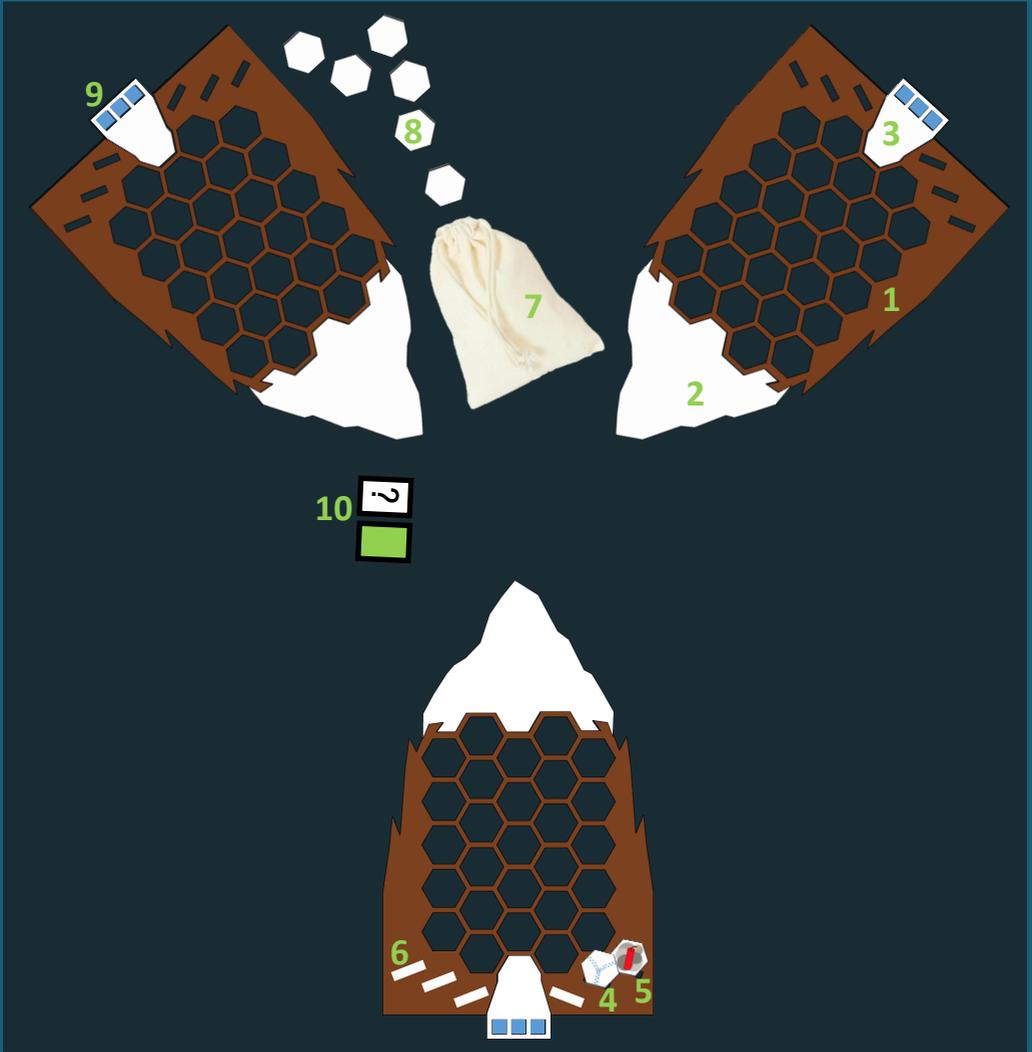
Chaque joueur place devant lui un plateau personnel « Flanc de Montagne » et accroche au-dessus un « Sommet de Montagne ».

Ensuite, distribuez aléatoirement une pièce « Personnage » à chacun des joueurs et remplissez les emplacements « Capacité » des personnages qui en ont avec les jetons associés.

Mélangez les cartes Météo à l'exception de la carte « Avalanche » et de la carte spéciale « Beau Temps ». Placez la carte « Avalanche » au bas de la pile et la carte « Beau Temps » au sommet puis placez la pile au centre de la table.

Les joueurs piochent 6 tuiles dans le sac de pioche qu'ils placent faces cachées dans les encoches de leur plateau respectif.

Mise en place



1. plateau « Flanc de Montagne »
2. plateau « Sommet »
3. pièce « Personnage »
4. tuile « Sentier »
5. tuile « Dynamite »

6. tuiles dans leurs encoches
7. sac de pioche
8. six tuiles de début de partie
9. jetons « Capacité »
10. pile de cartes « Météo »

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule au tour par tour.

Le dernier joueur à avoir fait une randonnée commence la partie.

À chaque tour global, on retourne une **carte « Météo »**.

Les cartes « Météo » affectent les possibilités de jeu. (*voir p. 6*)

Un tour se déroule de la manière suivante :

- **Placer une tuile en jeu**

Le joueur place une **tuile « Sentier »** sur son plateau qui connecte avec l'un de ses chemins existants.

OU

Le joueur place une **tuile « Piège »** sur le plateau d'un de ses concurrents ou se débarrasse d'un piège. (*voir p. 4*)

- **Utiliser une capacité (optionnel)**

Le joueur peut utiliser une de ses capacités, seulement après avoir posé une tuile ou s'il ne peut pas en poser.

- **Piocher une tuile pour en avoir six sur son plateau**

Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Rappel : Il ne faut pas oublier de retourner une carte « Météo » au début du tour global.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un des joueurs atteint le sommet, ou bien après 20 tours de jeu lorsque la montagne emporte tous les joueurs dans une avalanche.

Les types de tuiles

Les tuiles « Sentier » :

Elles représentent des petits chemins allant d'un bord de la tuile à un ou plusieurs autres.

Elles permettent au joueur de créer l'itinéraire qui le guidera au sommet de la montagne.

- Il n'y a pas de restrictions sur le placement d'une tuile si ce n'est qu'elle doit être liée à une tuile par un chemin.
- Il peut donc y avoir des culs-de-sac sur votre chemin, ce qui compte est qu'un sentier guide directement jusqu'au sommet.

Les tuiles « Piège » :

« Éboulement »

Ces tuiles se jouent sur un emplacement vide du plateau d'un de vos adversaires et permettent de bloquer son chemin.

Elles doivent être placées à la sortie d'une tuile « Sentier » de votre adversaire afin de le gêner.

Ces tuiles peuvent être détruites par une tuile « Dynamite » ou lorsque la carte météo « Tempête de Neige » est retournée. *(voir p.6)*

« Dynamite »

Ces tuiles se jouent sur la tuile « Sentier » la plus haute du plateau d'un adversaire afin de saboter son chemin. *(voir p.7)*

Lorsqu'on joue une tuile « Dynamite » chez un adversaire, la tuile ciblée est détruite ainsi que toutes les tuiles adjacentes, y compris les tuiles « Éboulement ».

Elles peuvent servir également à se débarrasser d'une tuile « Éboulement » qui encombre notre chemin.

Lorsque l'on détruit des tuiles « Sentier », on les remet dans le sac de pioche mais on ne remet pas les tuiles « Pièges ».

Les pièces « Personnage »

Les pièces « Personnage » ont une capacité et/ou un passif.

Les capacités des personnages sont indiquées par les trois jetons « Capacité » intégrés directement dans les pièces « Personnage » que les joueurs retirent au fur et à mesure qu'ils utilisent leurs capacités.

L'Artificier :

Capacité : L'Artificier possède une capacité qu'il peut utiliser uniquement sur la tuile la plus haute (*voir p.7*) d'un de ses concurrents. Il s'agit d'une dynamite moins puissante qui détruit une seule tuile.

Passif : L'Artificier n'est pas affecté par la météo « Pluie » et peut donc utiliser des dynamites pendant la pluie.

Le Géologue :

Capacité : Le Géologue possède une capacité qu'il peut utiliser sur son plateau afin de détruire une tuile « Éboulement ».

Le Guide :

Passif : Le Guide n'est pas affecté par la météo « Brouillard » et peut donc poser une tuile « Sentier » pendant le brouillard.

Le Dameur :

Capacité : Le Dameur possède une capacité qu'il peut utiliser sur son plateau ou celui de ses adversaires afin de pivoter une tuile (la plus haute sur le plateau d'un adversaire, *voir p.7*). Cette tuile doit rester correctement liée au chemin principal.

Passif : Les tuiles « Sentier » du Dameur ne sont pas affectées par la météo « Tempête de Neige » mais les tuiles « Éboulements » sont affectées par cette météo et sont donc détruites.

L'Influenceur :

Capacité : L'influenceur possède une capacité qui lui permet de remettre une tuile parmi les siennes dans le sachet de pioche, d'en piocher trois puis d'en choisir une parmi les trois pour remplacer celle jetée. Il remet ensuite les autres dans le sachet.

Les cartes « Météo »

Les cartes « Météo » représentent les événements aléatoires qui surviennent sur une montagne.

Elles sont mélangées entre elles avant la partie, sauf la carte « Beau Temps » avec un dos différent qui sera la première de la pioche et la carte « Avalanche » qui sera la dernière.

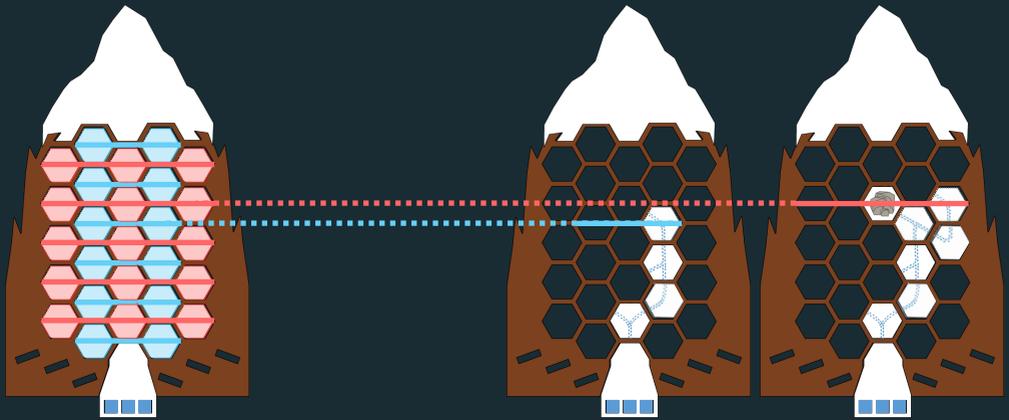
La carte « **Beau Temps** » n'a pas d'effets.

La carte « **Pluie** » empêche l'utilisation des tuiles « Dynamites » sauf pour « L'Artificier ».

La carte « **Brouillard** » empêche l'utilisation des tuiles « Sentier » sauf pour « Le Guide ».

La carte « **Tempête de Neige** » détruit la ligne la plus élevée de chaque joueur.

La ligne horizontale détruite est soit une ligne de 3 tuiles, soit une ligne de 2 tuiles en fonction d'où est la tuile la plus élevée sur le plateau des joueurs.



Pour le personnage « Le Dameur », les tuiles « Sentier » ne sont pas détruites.

La carte « **Avalanche** » annonce le dernier tour de jeu.

A la fin de celui-ci, l'avalanche emporte tout le monde et personne ne gagne la partie.

Les cartes « Météo »

Composition des cartes « Météo » :

11 cartes « **Beau Temps** », dont une avec un dos différent qui sera toujours la carte retournée au premier tour.

3 cartes « **Brouillard** »

3 cartes « **Pluie** »

2 cartes « **Tempête de Neige** »

1 carte « **Avalanche** », également avec un dos différent qui sera toujours la carte retournée en dernière.

Cas particuliers

Cibler la case la plus haute

Lorsqu'on doit cibler la tuile « Sentier » la plus haute, notamment avec une tuile « Dynamite », la capacité du « Dameur » ou de « L'Artificier », il est possible que plusieurs tuiles soit au même niveau. On choisit alors dans ce cas celle que l'on cible.

Partie à 2 joueurs

Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur prend comme personnage « Le Randonneur ». Ce personnage ne possède pas de passif et pas de capacité. Vous pouvez décider de tous prendre ce personnage pour une partie à 3 ou 4.

Jeu réalisé par Valère Cuche, Mehdi Igueld, Maxime Alzieu-Oréal et Cédric Bekkar au LUDOMAKER de l'Université Sorbonne Paris Nord dans le cadre de la licence professionnelle métiers du jeu vidéo.

Merci à Nicolas de nous avoir superviser sur ce projet.