

# THE CLIMBERS

## Spelregels

### Kort speloverzicht

Ze staren naar het enorme bouwwerk, dat uit netjes op elkaar gestapelde gekleurde blokken is opgebouwd. Het doel is eenvoudig: klim naar het hoogst mogelijke niveau. Dat blijkt echter lastiger dan het op het eerste gezicht lijkt. Er is er maar één die de top bereikt. Ben jij dat?

De spelers proberen als eerste de top van het bouwwerk te bereiken. Ze mogen daarbij blokken verplaatsen en draaien. Ze kunnen ladders inzetten om grote hoogteverschillen te overbruggen of blokkeerschijven gebruiken om de andere spelers te hinderen. Wie zijn middelen op het juiste moment gebruikt, maakt de grootste kans om het avontuur richting de top winnend af te sluiten!

### Spelmateriaal

- 2 neutrale blokken (driezijdige kubus)
- 12 gekleurde blokken van maat 1 (halve kubus)
- 12 gekleurde blokken van maat 2 (kubus)
- 9 gekleurde blokken van maat 4 (dubbele kubus)

Alle blokken (met uitzondering van de neutrale) hebben de volgende kleuren op tegenoverliggende zijden:

- Blauwgroen / Paars
- Geel / Rood
- Roze / Neutraal
- 5 klimmers (1 per spelerskleur)
- 5 blokkeerschijven (1 per spelerskleur)
- 5 korte ladders
- 5 lange ladders
- De spelregels

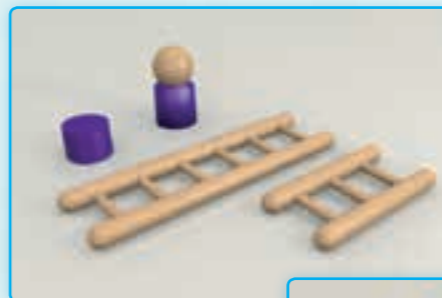


### Vorbereiding

1. Zet de 2 neutrale blokken verticaal naast elkaar op tafel. Bouw alle gekleurde blokken er willekeurig omheen zodat de 2 neutrale blokken niet meer zichtbaar zijn.



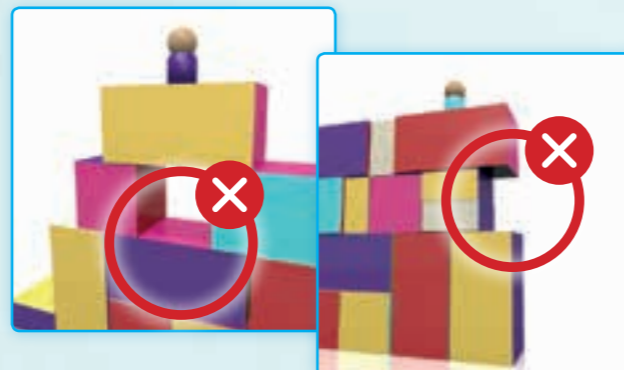
Alle spelers kunnen helpen bij het vormen van dit bouwwerk. We raden aan om de grotere blokken zoveel mogelijk onderin te leggen en de kleinere bovenaan. Blokken mogen op meerdere andere blokken rusten. Elk blok moet echter volledig op andere blokken liggen. Er mogen zich dus geen gaten in het bouwwerk of onder blokken bevinden en blokken mogen niet uitsteken. Elk blok moet met ten minste 1 denkbeeldig vierkant (zie blz. 2) 1 of meer andere blokken raken. Alle denkbeeldige vierkanten moeten precies op elkaar aansluiten.



2. Iedere speler kiest een klimmer en neemt de blokkeerschijf in dezelfde kleur, 1 korte en 1 lange ladder.



3. Zet alle klimmers naast het bouwwerk.



Gaten en uitstekende blokken zijn niet toegestaan! Blokken moeten volledig in contact staan met 1 of meer blokken eronder.

### Spelverloop

De speler die als laatste een berg heeft beklommen, is startspeler. Heeft niemand een berg beklommen, bepaal de startspeler dan door loting. Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, voert iedere speler steeds zijn beurt uit.

De speler die aan de beurt is voert de volgende fasen in de aangegeven volgorde uit:

- A. Klimmer verplaatsen
- B. 1 onbezet blok verplaatsen en/of draaien
- C. Klimmer verplaatsen
- D. Blokkeerschijf leggen

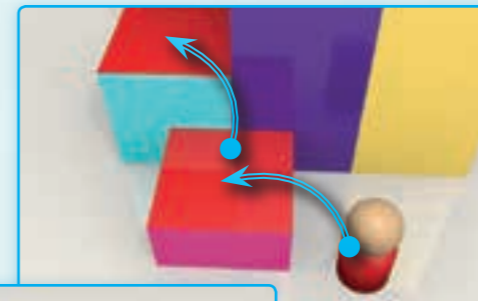
Geen van de bovenstaande fasen is verplicht. Wil een speler 1 of meer van de fasen in zijn beurt niet uitvoeren, dan slaat hij deze eenvoudigweg over.

#### Klimmer verplaatsen

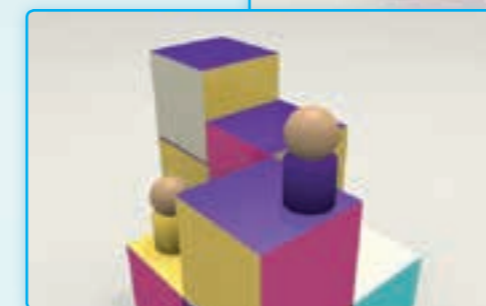
Een klimmer mag in een beurt zo vaak verplaatst worden als de speler wil zolang hij zich aan onderstaande spelregels houdt:

- Een klimmer mag tijdens zijn beurt op hetzelfde niveau blijven of naar hogere niveaus klimmen. Hij mag tijdens het spel **nooit** afdalen.
- Een klimmer mag uitsluitend oppervlakken van zijn eigen kleur of neutrale oppervlakken betreden.
- Een klimmer mag niet diagonaal naar een ander blok bewegen.
- Een klimmer mag geen neutraal oppervlak betreden dat al het maximale aantal klimmers bevat.
- Een speler mag tijdens dezelfde verplaatsing 1 of beide eigen ladders gebruiken.

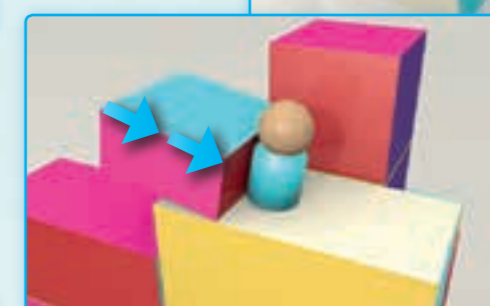
De rode klimmer kan met 1 verplaatsing 2 stappen klimmen.



De speler verplaatst een blok van maat 1 en voldoet daarbij aan de minimale eis: het raakt het bouwwerk met 1 denkbeeldig vierkant.



De paarse klimmer mag niet diagonaal naar het andere blok worden verplaatst.



Het is toegestaan om klimmers naar een ander denkbeeldig vierkant op hetzelfde oppervlak te verplaatsen om ruimte voor een blok te maken.

De paarse klimmer mag nu naar het hoogste oppervlak bewegen.



#### 1 onbezet blok verplaatsen en/of draaien

Een speler mag een onbezet blok naar keuze verplaatsen, ongeacht de kleur en afmeting ervan (eventueel ook een groot neutraal blok). **Uitzondering:** hij mag niet het blok verplaatsen dat door de vorige speler werd verplaatst.

Een speler mag een blok waar dan ook leggen, mits het met ten minste 1 denkbeeldig vierkant het bouwwerk raakt. Na de verplaatsing moeten alle denkbeeldige vierkanten precies op elkaar aansluiten. Het is toegestaan om een blok te draaien en op dezelfde plek terug te leggen.

Ook bij het verplaatsen van een blok is het niet toegestaan om gaten te creëren of blokken te laten "overhangen".

Een speler mag onder een blok kijken om het oppervlak eronder te bestuderen. Legt hij het blok terug, dan geldt dit niet als een verplaatsing, mits hij het blok niet heeft gedraaid.

Het is mogelijk dat het bouwwerk in meerdere gescheiden delen wordt gesplitst.

Een speler mag een blok op een blok met 1 of meer klimmers zetten als er ruimte voor is. Daarbij mag hij de klimmers naar andere denkbeeldige vierkanten op het betreffende oppervlak verplaatsen. Hij mag klimmers niet naar een ander blok verplaatsen, ook niet als dat zich op hetzelfde niveau bevindt.



De oppervlakken van de blokken zijn in kleinere, denkbeeldige vierkanten verdeeld, die elk plaats bieden aan 1 klimmer. De vierkanten zijn ook nodig om twijfelachtige situaties te voorkomen bij het plaatsen van blokken.



## Blokkeerschijf leggen

Een speler mag aan het einde van zijn beurt zijn blokkeerschijf op een onbezett oppervlak naar keuze leggen (dit mag een gekleurd of een neutraal oppervlak zijn). Dit blok is deze ronde geblokkeerd. Het blok mag niet worden verplaatst. Een klimmer mag het niet beklimmen of passeren. Er mogen ook geen andere blokken op worden gelegd. Als de speler die de schijf legde weer aan de beurt is, neemt hij zijn schijf en verwijdert deze uit het spel.



*Een blok met een blokkeerschijf mag deze ronde niet worden verplaatst en is voor alle klimmers verboden terrein.*

Nadat de actieve speler zijn beurt heeft afgesloten, mogen de andere spelers, te beginnen met de speler links van de actieve speler en daarna met de klok mee, hun klimmers verplaatsen volgens de spelregels van fase A. Daarna begint de speler links van de actieve speler met zijn gewone beurt.

## Einde van het spel

Het spel eindigt als geen van de klimmers in een ronde ten minste 1 niveau heeft geklommen. De speler met de klimmer die zich op het hoogste niveau bevindt, wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met de klimmer die dat niveau als eerste bereikte.

## Overige spelregels en verduidelijkingen

### De gekleurde blokken

Een klimmer mag uitsluitend op een oppervlak van zijn eigen kleur staan of op een neutraal oppervlak. Daarom kan er altijd maar 1 klimmer op een niet-neutraal oppervlak staan. Op een neutraal oppervlak mogen meer klimmers staan, mits er voldoende ruimte is.

### Blokken van maat 1

Deze blokken kunnen horizontaal (liggend) of verticaal (staand) worden gelegd. In horizontale positie kunnen ten hoogste 4 klimmers op het neutrale oppervlak ervan staan. De hoogte van het blok is in dat geval 1, de ooghoogte van een klimmer. Een klimmer kan zonder hulp van een ladder hoogte 1 overbruggen.

In verticale positie is de hoogte van het blok 2. Een klimmer heeft een ladder nodig om op een blok van maat 1 in verticale positie te klimmen. Op het neutrale oppervlak van een blok van maat 1 in verticale positie is plaats voor ten hoogste 2 klimmers.

*Op neutrale oppervlakken mogen klimmers van alle kleuren staan. In alle andere gevallen moet de kleur van de klimmer overeenkomen met de kleur van het oppervlak waarop hij staat.*



*Blokken met hoogte 1 kunnen zonder ladder worden beklimmen.*



### Blokken van maat 2

Deze blokken hebben elk een neutraal oppervlak dat plaats biedt aan ten hoogste 4 klimmers. Ze hebben in elke positie hoogte 2. Een klimmer heeft een ladder nodig om deze blokken te beklimmen.

*Om blokken van maat 2 te beklimmen, heeft een klimmer ten minste een korte ladder nodig.*



*Het neutrale oppervlak is volledig bezet. De blauw-groene klimmer kan er dus niet naartoe klimmen.*

### Blokken van maat 4

Deze blokken kunnen horizontaal (liggend) of verticaal (staand) worden gelegd. In horizontale positie kunnen alle klimmers op het neutrale oppervlak ervan staan. De hoogte van het blok is in dat geval 2. Een klimmer heeft een ladder nodig om het blok te kunnen beklimmen.

In verticale positie is de hoogte van het blok 4. Een klimmer heeft een lange ladder nodig om hoogte 4 te kunnen overbruggen. Op het neutrale oppervlak van een blok van maat 4 in verticale positie is plaats voor ten hoogste 4 klimmers.

*Om een blok met hoogte 4 te beklimmen, heeft een klimmer een lange ladder nodig.*



*Op het neutrale oppervlak van een blok van maat 4 in horizontale positie is plaats voor alle klimmers.*



## De ladders

Een klimmer heeft een ladder nodig om hoogtes te overbruggen die boven zijn ooghoogte liggen.

Een klimmer mag zonder ladder een hoogteverschil van 1 (gelijk aan de hoogte van een liggend blok van maat 1) overbruggen. Voor het beklimmen van blokken met een groter hoogteverschil heeft hij een ladder nodig.

Hij kan een korte ladder gebruiken voor een hoogteverschil van 2.

Hij kan een lange ladder gebruiken voor een hoogteverschil van 2, 3 of 4.

Een klimmer mag een ladder uitsluitend gebruiken om de zijde van een blok te beklimmen. Diagonaal klimmen is niet toegestaan.

Een klimmer mag in zijn beurt beide ladders gebruiken, maar hij moet vóór het gebruik van zijn tweede ladder een oppervlak hebben bereikt. Hij mag de 2 ladders dus niet combineren om 1 extra lange ladder te vormen.

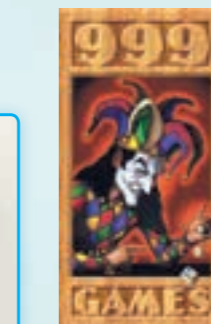
Verwijder een ladder na gebruik direct uit het spel.



Korte ladder



Lange ladder



© 2018 Capstone Games  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice: 0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice

Auteur: Holger Lanz  
Illustraties: Konstantin Vohwinkel  
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.



Alle rechten voorbehouden.  
Made in China





# THE CLIMBERS

## Règles du jeu

### Aperçu court du jeu

Ils regardent l'énorme construction qui est composée de blocs colorés empilés de manière appropriée. Le but est simple : Grimpez jusqu'au niveau le plus haut possible. Cela s'avère plus difficile de ce que cela apparaît à première vue. Il n'y a qu'un seul à atteindre le sommet. Ce sera vous ?

Les joueurs essaient d'atteindre comme premier le sommet de la construction. Ils peuvent déplacer et tourner les blocs. Ils peuvent utiliser des échelles pour jeter un pont sur des différences de hauteur ou des disques de blocage pour gêner d'autres joueurs. Celui qui utilise ses moyens au bon moment, aura le plus de chances de terminer l'aventure vers le sommet en tant que gagnant !

### Matériel du jeu

- 2 blocs neutres (cube triple)
- 12 blocs colorés de la taille 1 (demi cube)
- 12 blocs colorés de la taille 2 (cube)
- 9 blocs colorés de la taille 4 (double cube)

Tous les blocs (à l'exception des neutres) ont les couleurs suivantes sur les côtés opposés :

- Vert bleu / Violet
- Jaune / Rouge
- Rose / Neutre
- 5 grimpeurs (1 par couleur de joueur)
- 5 disques de blocage (1 par couleur de joueur)
- 5 échelles courtes
- 5 échelles longues
- Les règles du jeu

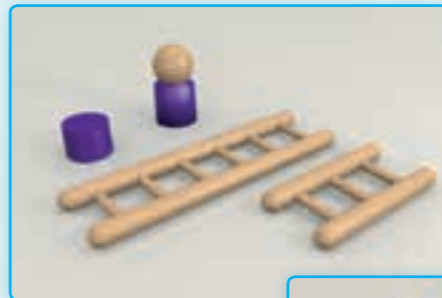


### Préparation

1. Déposez les 2 bloc neutres verticalement l'un à côté de l'autre sur la table. Construisez tous les blocs colorés autour de manière aléatoire de sorte que les 2 blocs neutres ne soient plus visibles.



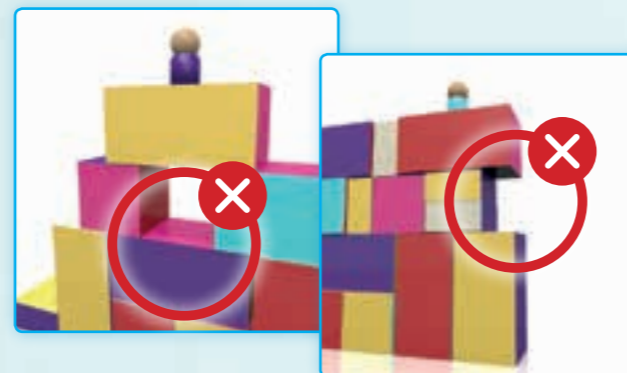
Tous les joueurs peuvent aider avec la réalisation de cette construction. Nous vous conseillons de mettre les blocs plus grands le plus possible en dessous et les plus petits en haut. Des blocs peuvent reposer sur plusieurs autres blocs. Par contre, chaque bloc doit se situer entièrement sur d'autres blocs. Il ne peut donc pas y avoir des trous dans la construction ou en dessous des blocs et les blocs ne peuvent pas dépasser la construction. Chaque bloc doit toucher au moins 1 carré imaginaire (voir page 2) 1 ou plus d'autres blocs. Tous les carrés imaginaires doivent correspondre parfaitement l'un avec l'autre.



2. Chaque joueur choisit un grimpeur et prend un disque de blocage de la même couleur, 1 échelle courte 1 échelle longue.



3. Déposez tous les grimpeurs à côté de la construction.



Des trous et des blocs qui dépassent ne sont pas autorisés ! Les blocs doivent être en contact avec 1 ou plus de blocs en dessous.

### Déroulement du jeu

Le joueur qui a gravi la montagne comme dernier, est le joueur qui commence. Si personne n'a gravi la montagne, le joueur qui commence sera déterminé par tirage au sort. A commencer par le joueur qui commence et ensuite dans le sens de rotation des aiguilles d'une montre, chaque joueur à son tour.

Le joueur qui intervient exécute les phases suivantes dans l'ordre indiquée :

- A. Déplacer le grimpeur
- B. Déplacer et/ou tourner 1 bloc non occupé
- C. Déplacer le grimpeur
- D. Déposer un disque de blocage

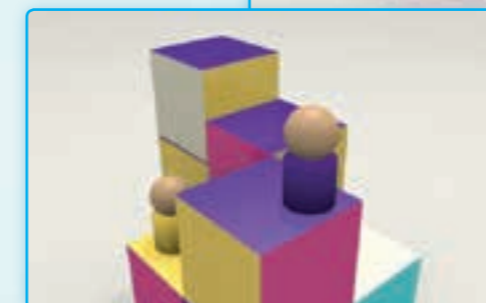
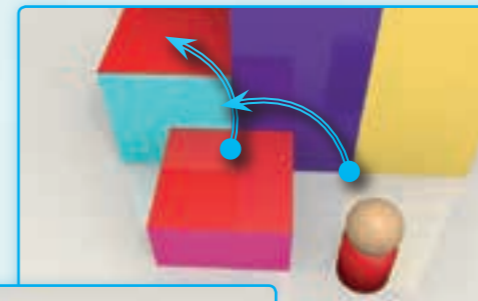
Aucune des phases ci-dessous n'est obligatoire. Si un joueur ne veut pas exécuter 1 ou plus de phases pendant son tour, il le sautera tout simplement.

#### Déplacer le grimpeur

Pendant un tour, un grimpeur peut être déplacé autant de fois que le joueur veut, à condition qu'il respecte les règles de jeu suivantes :

- Pendant son tour, un grimpeur peut rester au même niveau ou grimper vers des niveaux supérieurs. Pendant le jeu, il ne peut **jamais** descendre.
- Un grimpeur peut uniquement accéder aux zones de sa propre couleur ou neutres.
- Un grimpeur ne peut pas bouger diagonalement vers un autre bloc.
- Un grimpeur ne peut pas accéder à une zone neutre qui contient déjà le nombre maximal de grimpeurs.
- Lors d'un même déplacement, un joueur peut utiliser 1 ou ses propres deux échelles.

Le grimpeur rouge peut, avec 1 déplacement grimper 2 étapes.



Le grimpeur violet ne peut pas être déplacé diagonalement vers un autre bloc.

Le grimpeur violet peut maintenant bouger vers la surface supérieure.



#### Déplacer et/ou tourner 1 bloc non occupé

Un joueur peut déplacer un bloc non occupé au choix, quelle que soit la couleur ou la taille (éventuellement aussi un grand bloc neutre). **Exception** : il ne peut pas déplacer le bloc qui a été déplacé par le joueur précédent.

Un joueur peut mettre un bloc où il veut, à condition qu'il touche la construction au moins avec 1 carré imaginaire. Après le déplacement, tous les carrés imaginaires doivent correspondre parfaitement l'un avec l'autre. Il est autorisé de tourner un bloc et de le remettre dans le même endroit.

Lors d'un déplacement d'un bloc non plus, il n'est pas autorisé de créer des trous ou de laisser 'dépasser' des blocs.

Un joueur peut regarder sous un bloc pour analyser la surface en dessous. Quand il remet le bloc, cela n'est pas considéré comme un déplacement car il n'a pas tourné le bloc.

Il est possible que la construction soit divisée en plusieurs parties séparées.

Un joueur peut mettre un bloc sur un bloc avec 1 ou plus de grimpeurs si l'espace le permet. Pour le faire, il peut déplacer les grimpeurs vers d'autres carrés imaginaires de la surface concernée. Il ne peut pas déplacer les grimpeurs vers un autre bloc, même pas s'il se trouve au même niveau.



Les surfaces des blocs sont divisées en petits carrés imaginaires, qui donnent chacun la place à 1 grimpeur. Les carrés sont aussi nécessaires pour éviter des situations douteuses lorsqu'on dépose des blocs.

Le joueur déplace un bloc de la taille 1 et répond à la condition minimale : il touche la construction avec 1 carré imaginaire.



Il est permis de déplacer les grimpeurs vers un autre carré imaginaire de la même surface afin de laisser de la place pour un bloc.



## Déposer un disque de blocage

A la fin de son tour, un joueur peut mettre son disque de blocage sur une surface non occupée au choix (cela peut être une surface colorée ou neutre). Pendant ce tour, ce bloc est bloqué. Le bloc ne peut pas être déplacé. Un grimpeur ne peut pas le gravir ni passer. On ne peut pas non plus y mettre d'autres blocs. Quand c'est de nouveau le tour au joueur ayant déposé le disque, il prend ce disque et il le retire du jeu.



*Pendant ce tour, un bloc avec un disque de blocage ne peut pas être déplacés et est terrain interdit pour tous les grimpeurs.*

Après que le joueur active n'ait terminé son tour, les autres joueurs, à commencer par le joueur à gauche du joueur active et ensuite dans le sens de rotation des aiguilles d'une montre, pourront déplacer leurs grimpeurs selon les règles du jeu de la phase A. Après, le joueur à gauche du joueur active procède à son tour normal.

## Fin du jeu

Le jeu termine quand pendant un tour aucun des grimpeurs n'a grimpé au moins 1 niveau. Le joueur avec le grimpeur qui se trouve au niveau supérieur, gagne le jeu. En cas d'une remise, le joueur avec le grimpeur qui a atteint ce niveau comme premier, gagne le jeu.

## Autres règles du jeu et éclaircissements

### Les blocs colorés

Un grimpeur peut uniquement se positionner sur une surface de sa propre couleur ou sur une surface neutre. Voilà pourquoi 1 seul grimpeur à la fois peut se trouver sur une surface non neutre. Sur une surface neutre, il peut y avoir plus de grimpeurs, si l'espace le permet.

### Blocs de la taille 1

Ces blocs peuvent être déposés horizontalement (couchés) ou verticalement (debout). Dans une position horizontale, 4 grimpeurs au maximum peuvent se trouver sur la surface neutre. Le cas échéant, la hauteur de ce bloc est 1, le niveau de l'œil d'un grimpeur. Sans l'aide d'une échelle, un grimpeur peut traverser la hauteur 1.

Dans une position verticale, la hauteur du bloc est 2. Un grimpeur aura besoin d'une échelle pour gravir un bloc de la taille 1 en position verticale. Sur la surface neutre d'un bloc de la taille 1 en position verticale, il y a de la place pour 2 grimpeurs au maximum.

*Des grimpeurs de toutes les couleurs peuvent se trouver sur des surfaces neutres. Dans tous les cas, la couleur du grimpeur doit correspondre à la couleur de la surface sur laquelle il se trouve.*



*Les blocs avec la hauteur 1 peuvent être gravis sans échelle.*



### Blocs de la taille 2

Ces blocs ont chacun une surface neutre qui donne de la place à 4 grimpeurs au maximum. Ils ont la hauteur 2 dans chaque position. Un grimpeur a besoin d'une échelle pour gravir ces blocs.

*Pour gravir des blocs de la taille 2, un grimpeur aura au moins besoin d'une échelle courte.*



*La surface neutre est entièrement occupée. Le grimpeur vert bleu ne peut donc pas y grimper.*

### Blocs de la taille 4

Ces blocs peuvent être déposés horizontalement (couchés) ou verticalement (debout). Dans une position horizontale, tous les grimpeurs peuvent se trouver sur la surface neutre. Le cas échéant, la hauteur du bloc est 2. Un grimpeur aura besoin d'une échelle pour gravir le bloc.

Dans une position verticale, la hauteur du bloc est 4. Un grimpeur aura besoin d'une longue échelle afin de pouvoir traverser la hauteur 4. Sur la surface neutre d'un bloc de la taille 4 en position verticale, il y a de la place pour 4 grimpeurs au maximum.

*Pour pouvoir gravir un bloc de hauteur 4, un grimpeur aura besoin d'une longue échelle.*



*Sur la surface neutre d'un bloc de la taille 4 en position horizontale, il y a de la place pour tous les grimpeurs.*



## Les échelles

Un grimpeur aura besoin d'une échelle pour traverser les hauteurs au-dessus de son niveau de l'œil.

Sans échelle, un grimpeur peut traverser une différence de hauteur de 1 (égale à la hauteur d'un bloc couché de taille 1). Pour gravir des blocs avec une différence de hauteur supérieure, il aura besoin d'une échelle.

Il peut utiliser une échelle courte pour une différence de hauteur de 2.

Il peut utiliser une échelle longue pour une différence de hauteur de 2, 3 ou 4.

Un grimpeur peut uniquement utiliser une échelle pour gravir le côté d'un bloc. Les escalades diagonales ne sont pas autorisées.

Pendant son tour, un grimpeur peut utiliser les deux échelles, mais avant l'utilisation de sa deuxième échelle, il devra avoir atteint une surface. Il ne peut donc pas combiner les 2 échelles pour créer 1 échelle longue supplémentaire.

Après l'utilisation, retirez immédiatement l'échelle du jeu.



Échelle courte



Échelle longue



© 2018 Capstone Games  
Éditeur et distributeur:  
999 Games b.v.  
Boîte postale 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Service client : 0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice

Auteur : Holger Lanz  
Illustrations : Konstantin Vohwinkel  
Traduction et rédaction finale : 999 Games b.v.



Tous droits réservés.  
Made in China