



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 13 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 übereinander legen 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 Bergs, 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.