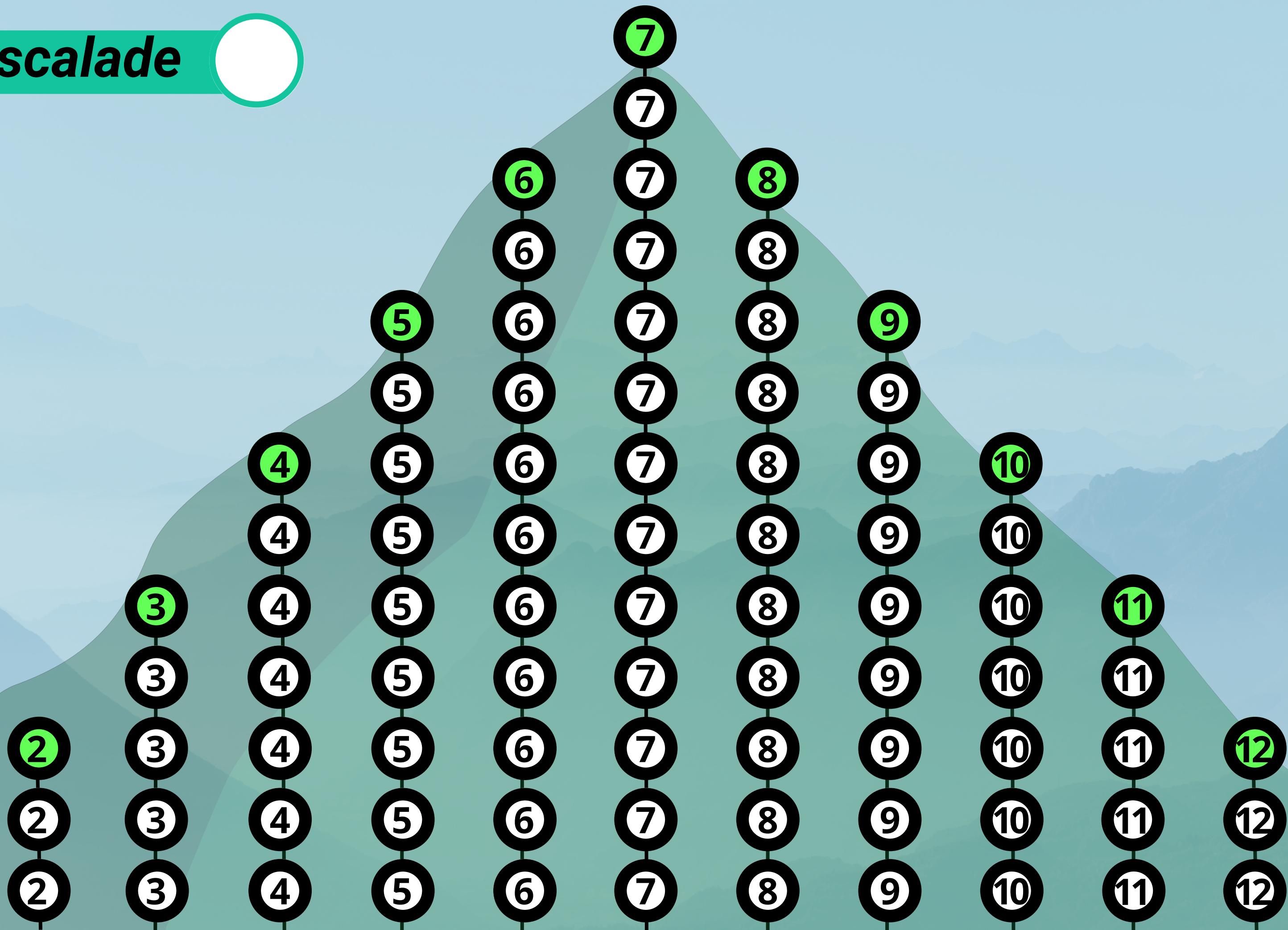


Escalade



Règles de jeu

Matériel : Planche de jeu, 4 dés, dizaine de jetons de chaque couleur (1 par joueur) et 3 jetons différents (grimpeurs).

But du jeu :

Être le premier joueur à conquérir 3 sommets différents, quelle que soit leur hauteur

Tour de jeu :

1. Lancer les quatre dés.
2. Grouper les dés deux par deux et les additionner pour former deux nombres. Par exemple le tirage 2, 3, 4, 5 permet de former les nombres suivants : soit 5 et 9 ($2+3=5$, $4+5=9$), soit 6 et 8 ($2+4=6$, $3+5=8$) soit 7 et 7 ($2+5=7$, $3+4=7$). Ces deux nombres qui peuvent donc aller de 2 à 12 indiquent les voies à gravir.
3. Avancer si c'est possible deux grimpeurs d'une case sur les voies ainsi déterminées, ou un grimpeur de deux cases sur la voie déterminée si les deux nombres composés sont identiques. S'il n'est pas possible d'avancer les deux grimpeurs, il faut au moins en avancer un sur l'une des deux voies. S'il est impossible d'avancer au moins un grimpeur, le tour du joueur est terminé, on dit qu'il a décroché. Il retire les trois grimpeurs du plan de jeu, ne touche pas aux jetons déjà posés et le tour passe au joueur suivant.
4. Si le joueur est parvenu à avancer au moins un grimpeur, il peut alors décider de continuer ou d'arrêter.
 - S'il continue, il attaque une nouvelle phase depuis le point 1.
 - S'il arrête, il remplace les grimpeurs par des pions de sa couleur. Ces pions indiquent où le joueur s'était arrêté. Si ultérieurement, il recommence à gravir cette voie, son grimpeur ne partira pas du sol, mais du pion posé. En quelque sorte, c'est son camp de base.