

**L'ultime compétition d'escalade va bientôt débiter.
Réchauffez bien vos dix doigts, car vous en
aurez besoin pour escalader la paroi!**

GRIMPE!

Un jeu de Benoit Michaud
De 1 à 6 joueurs - 7 ans et plus

Matériel :

- 42 cartes Paroi:
 - 14 cartes de niveau débutant (numérotées de 1 à 14)
 - 14 cartes de niveau intermédiaire (numérotées de 15 à 28)
 - 14 cartes de niveau expert (numérotées de 29 à 42)
- 2 cartes Aide de jeu, indiquant le bas et le haut de la paroi (Départ et Arrivée).
- 1 Règle de jeu

Pour marquer les points, vous aurez aussi besoin d'un papier et d'un crayon.

But du jeu:

Escalader chaque paroi en utilisant habilement ses doigts sans jamais bouger les cartes! Selon le chemin utilisé, des points sont alloués pour chaque parcours réussi. Le joueur ayant amassé le plus de points en fin de partie est déclaré vainqueur!

Cartes Paroi:

Chaque carte comporte:

- Un numéro indiquant son niveau de difficulté et pouvant aussi servir à noter les parcours.
- 1 à 3 trous (appelés prises pour le reste de la règle) entourés de différentes couleurs indiquant le doigt devant y être inséré. (Noir/pouce, bleu/index, vert/majeur, jaune/annulaire et rouge/auriculaire.)

Préparation du jeu:

Inscrivez les noms de chaque joueur sur une feuille et séparez les 2 cartes Aide de jeu (Départ et Arrivée) du reste des cartes.

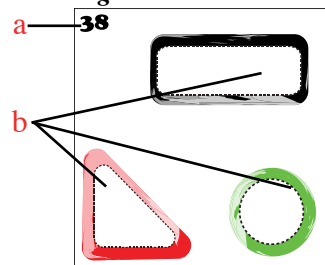
Création du parcours:

Le joueur le plus jeune débute et il place la carte Aide de jeu (Départ) sur la table. Ensuite, il prend en main le paquet de cartes Paroi, il choisit une carte et il la place sur la table dans le sens de son choix au dessus de la carte Départ en laissant un espace d'une carte entre les deux. Pour les premières parties, il est conseillé d'utiliser les cartes de niveau débutant (1 à 14). Par la suite, les joueurs pourront graduellement intégrer les cartes de niveau intermédiaire (15-28) et expert (29-42). En respectant l'ordre des noms inscrit sur la feuille, le joueur passe le paquet de cartes Paroi restantes au joueur suivant. Ce dernier ajoute à son tour une nouvelle carte sur un emplacement vide, soit à côté (gauche ou droite) ou au-dessus de la dernière carte posée. On continue ainsi jusqu'au moment où, après avoir déposé une carte, le parcours contient 10 prises ou plus. Le joueur qui a placé la dernière carte pose la carte Arrivée au-dessus de la dernière carte posée en laissant une carte d'espace entre les deux. Le parcours est maintenant terminé! (Figure 2)

Le jeu:

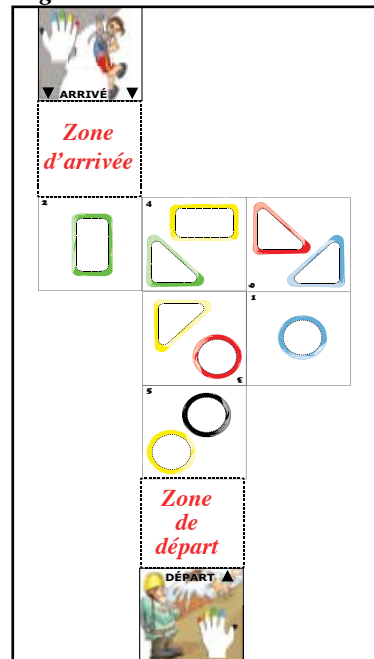
En débutant par le joueur qui a placé la dernière carte sur le parcours et à tour de rôle en suivant l'ordre des noms sur la feuille, chaque joueur doit tenter d'escalader le parcours. (Voir escalader un parcours.) À chaque essai, le pointage du joueur est inscrit sous son nom. (Voir Pointage). La manche prend fin lorsque tous les joueurs ont effectué un essai. Le joueur ayant obtenu le meilleur pointage devient le premier joueur pour la manche suivante. (En cas d'égalité, le joueur ayant effectué son essai en premier se mérite les honneurs.) Il prend le paquet de cartes Paroi et il en choisit une qu'il ajoute au parcours sur un espace vide, soit à côté (gauche ou droite) ou au-dessus de la dernière carte posée (celle en dessous de la carte Arrivée). Finalement, il remplace la carte Arrivée au dessus de celle qu'il vient d'ajouter en laissant une carte d'espace entre les deux. Une nouvelle manche débute et les joueurs effectuent chacun un essai sur le nouveau parcours. Après 5 manches, la partie prend fin. Pour chaque joueur, le pointage de chacune des manches est additionné et celui ayant le plus haut pointage est déclaré vainqueur! En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Figure 1



Carte Paroi

Figure 2



Parcours de 10 prises

Pour de meilleurs résultats, il est fortement recommandé de jouer debout!

Escalader un parcours :

4 règles doivent être respectées en tout temps. Si le joueur contrevient à l'une de celles-ci, son tour est terminé et il ne marque aucun point pour son essai.

1. Le joueur doit en tout temps avoir un doigt en contact avec la table durant le parcours.
2. Un doigt peut seulement être déposé dans une prise correspondant à sa couleur.
3. Lorsqu'un doigt quitte une prise, cette dernière ne peut plus être utilisée pour le reste du parcours.
4. Les cartes du parcours ne doivent en **aucun cas** bouger. (Même d'un poil!)

Les adversaires sont les juges et ils doivent s'assurer que ces règles soient respectées. Un joueur qui fait une erreur que personne ne remarque peut continuer à grimper et marquer des points!

Pour débiter, le joueur choisit la main avec laquelle il va grimper (gauche ou droite.) Il place un doigt de cette main sur la table, à l'endroit de son choix à l'intérieur de la zone de départ. (Voir la zone de départ, Figure 2) Le joueur amorce alors son ascension. Celle-ci va être exécutée en plusieurs mouvements.

Mouvements :

En gardant le premier doigt bien en appui sur la table, le joueur doit tenter de déposer les autres doigts de sa main dans les prises de la bonne couleur. Il peut déposer 1, 2, 3 ou 4 doigts de plus selon le cas. Ceci marque la fin d'un mouvement. Les joueurs doivent alors prendre note du nombre de doigts déposés lors de ce mouvement. (Les joueurs peuvent inscrire le résultat de chaque mouvement sur une feuille pour s'assurer de ne rien oublier.)

Note: À la fin d'un mouvement, il y aura toujours un minimum de 2 doigts sur le parcours.

Pour continuer, le joueur doit garder **un** des doigts ajoutés durant ce mouvement sur la table et soulever **tous** les autres. Le joueur exécute alors un autre mouvement en déposant entre 1 et 4 doigts de plus. Les autres joueurs prennent ce nombre en note. Le joueur continue ainsi jusqu'à ce qu'il atteigne la fin du parcours.

Note: Un joueur ne peut faire du surplace. C'est à dire qu'à chaque mouvement, le doigt qui demeure sur la table doit être différent.

Fin de parcours :

Pour terminer un parcours, le joueur doit, lors d'un mouvement, déposer un doigt dans la zone d'arrivée, à l'endroit de son choix. (Voir la zone d'arrivée, Figure 2) On décompte ce mouvement et le joueur doit ensuite retirer tous ses doigts du parcours en ne gardant sur la table que celui se trouvant dans la zone d'arrivée. Le sommet est alors atteint et l'on procède au pointage.

Note: Vous n'êtes, en aucun cas, obligé d'utiliser toutes les prises d'un parcours. Plus vous limiterez vos mouvements, meilleures seront vos chances de terminer le parcours!

Pointage:

Une fois le parcours réussi, on additionne les points marqués par le joueur, selon le nombre de doigts déposés à chaque mouvement. Ce total est ensuite inscrit sous son nom.

2 doigts = 1 point

3 doigts = 3 points

4 doigts = 5 points

5 doigts = 7 points.

Exemple de jeu:

Le joueur commence le parcours en plaçant son pouce de la main droite dans la zone de départ. (Figure 3) Il joue ensuite son premier mouvement et il réussit à placer un total de 3 doigts. (Figure 4) Pour son deuxième mouvement, il garde son annulaire sur la prise jaune, soulève son pouce ainsi que son auriculaire et il dépose son majeur sur la prise verte (Figure 5) Pour son troisième mouvement, il garde son majeur sur la table, soulève son annulaire et il place ensuite son pouce dans la zone d'arrivée. (Figure 6) Finalement, le joueur garde son pouce dans la zone d'arrivée et il soulève son majeur pour terminer le parcours. (Figure 7)

Le parcours ayant été réussi sans faute, on calcul le pointage du joueur:

1er mouvement 3 doigts = 3 points.

2e mouvement 2 doigts = 1 point

3e mouvement 2 doigts = 1 point

Pour un total de 5 points qui sont inscrits sous le nom du joueur.

Regardez bien, il est possible de marquer 17 points sur ce parcours!

Le joueur qui réussit le meilleur pointage sur ce parcours devient le premier joueur. Il ajoute une nouvelle carte au parcours et une nouvelle manche débute. (Figure 8 et 9)

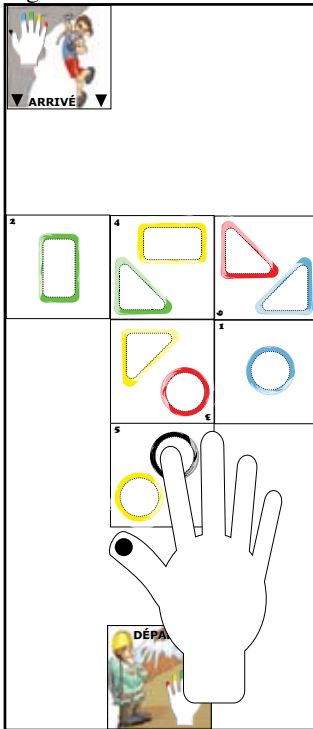
Solitaire:

On peut très bien jouer en solitaire et s'amuser à créer des parcours de toutes sortes. Avec les numéros sur les cartes, il est même possible de prendre note de ses parcours pour pouvoir les recréer plus tard et les faire essayer à ses amis.

Bonne grimpe!

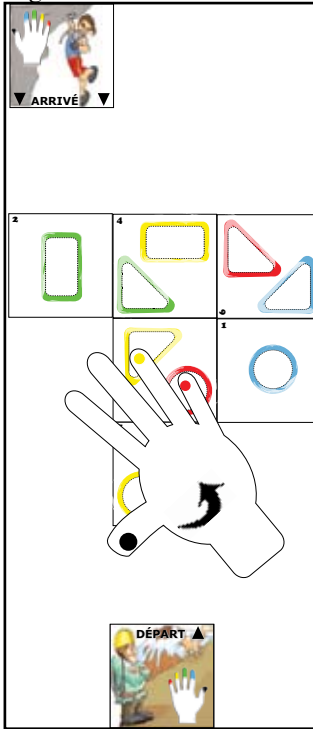
Ci-dessous, les points de couleur indiquent les doigts en contact avec la table.

Figure 3



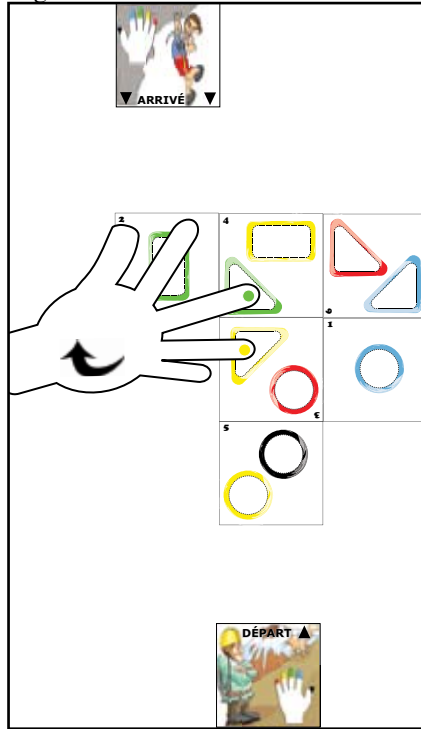
Départ

Figure 4



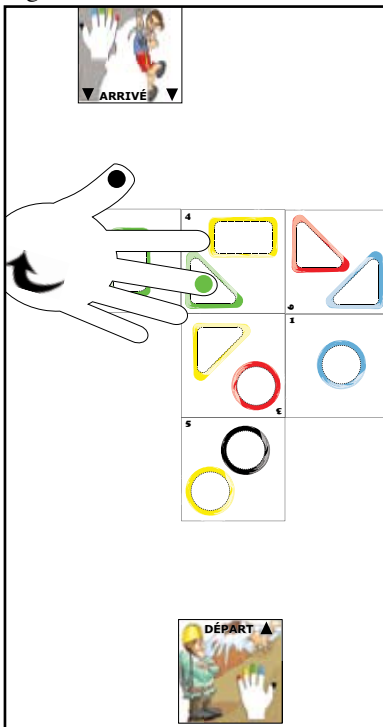
1er mouvement

Figure 5



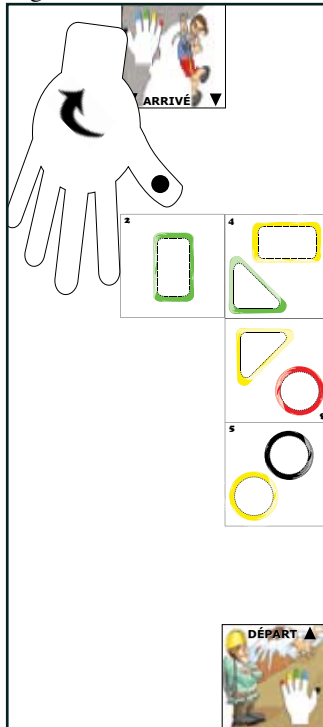
2e mouvement

Figure 6



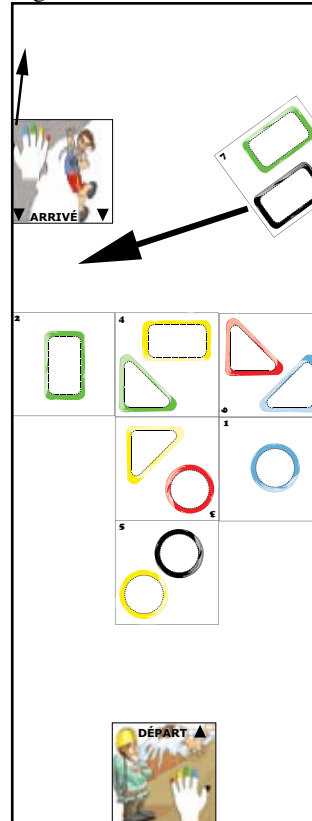
3e mouvement

Figure 7



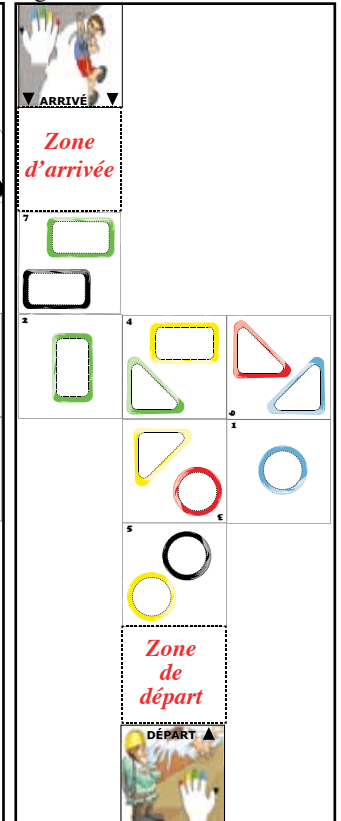
Arrivée

Figure 8



Une carte est ajoutée

Figure 9



Une nouvelle manche débute