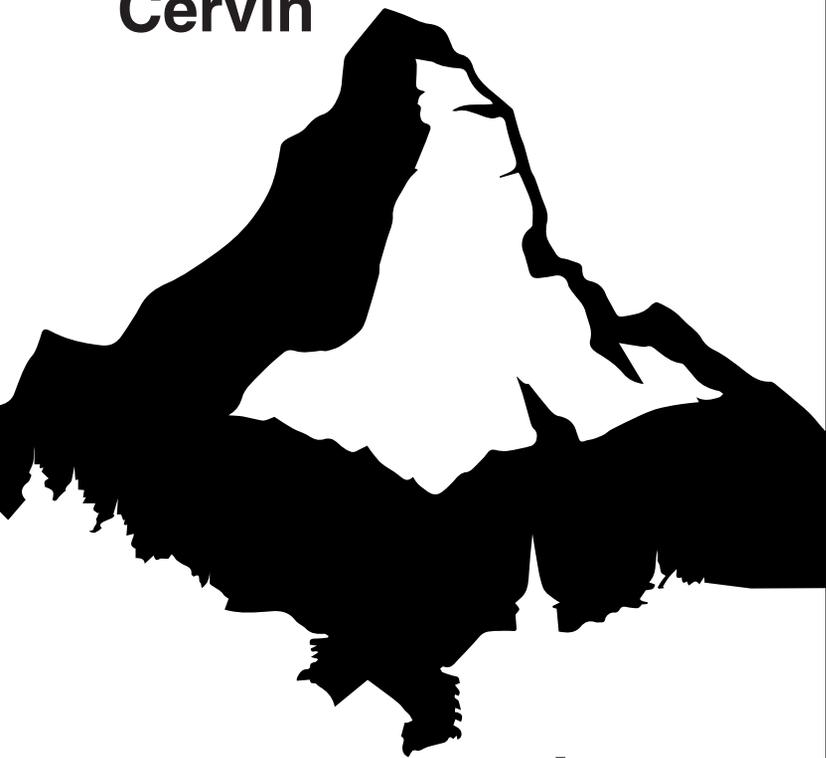


Les cordées du Cervin



Règles du jeu

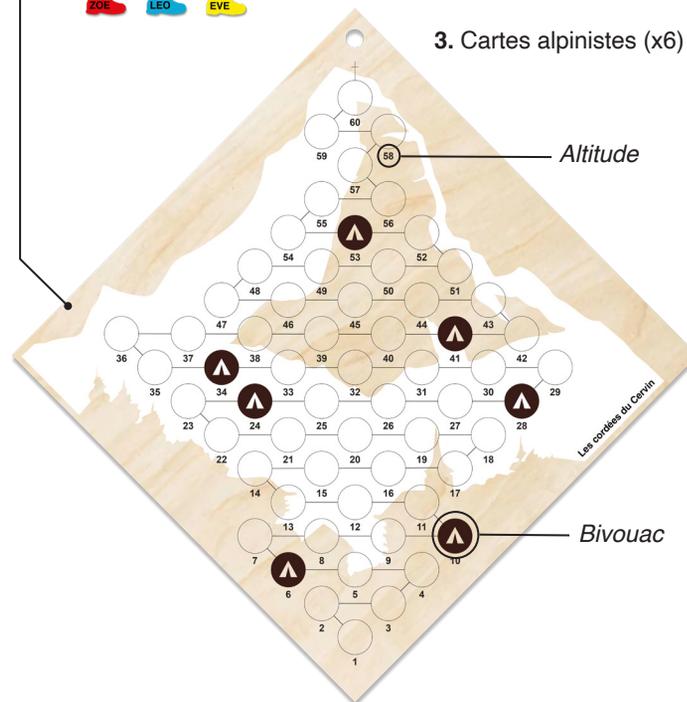
Matériel

1. Pateau de jeu (x1)

2. Pions alpinistes (x6)



3. Cartes alpinistes (x6)



4. Dés alpinistes (x3)



5. Tablette affectation (x1)



6. Dé opération (x1)



7. Dé valeurs ou bonus (x1)



But du jeu

Avec votre équipier, vous vous aventurez en cordée pour réaliser la première ascension du Cervin !

Tour à tour, vous progresserez dans votre ascension de la montagne et le jeu s'arrête lorsqu'un·e alpiniste atteint le sommet.

Si le nombre de tours de jeu ne permet pas à un des alpinistes d'atteindre le sommet, alors le classement est donné par la somme des altitudes des alpinistes de chaque cordée.



Préparation à l'ascension

1. Formation des cordées

Les alpinistes constituent des cordées de deux personnes en se répartissant les cartes alpinistes de même couleur:



... ainsi que les pions correspondants:



2. Positionnement des joueuses et joueurs

Les alpinistes se placent autour du plateau en alternance de cordée:



3. Placement des alpinistes au départ

Chaque alpiniste lance deux fois le dé valeurs.



Le cumul de ces jets de dé correspond à son altitude de départ sur le plateau. Il y place son pion alpiniste pour le départ du jeu.



Attention! Dans ce contexte seulement, la valeur «bonus» du dé valeurs est égale à 6.



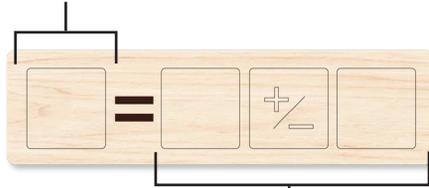
Déroulement du tour de jeu

L'alpiniste ayant l'altitude la plus élevée sur le plateau débute le tour en lançant les 5 dés :



Avec ces dés, il peut modifier l'altitude de n'importe lequel des alpinistes sur le plateau, dont la sienne. Pour cela, il utilise la tablette affectation en recouvrant entièrement les annotations présentes sur la tablette.

Emplacement sur lequel **doit être obligatoirement** placé le dé alpiniste dont l'altitude sera modifiée.



Emplacement sur lequel se réalisera le calcul de la nouvelle altitude.

1. Exemples d'utilisation de la tablette affectation

Avec les 5 dés tirés, le ou la joueur.se peut composer de plusieurs manières sa tablette affectation. Par exemple, avec les 5 dés suivants :



... et selon sa stratégie, il ou elle peut réaliser les calculs suivants :



«nouvelle altitude de EVE = altitude actuelle de KIM + 5»



«nouvelle altitude de EVE = altitude actuelle de KIM + altitude actuelle de KIM»



«nouvelle altitude de KIM = altitude actuelle de KIM + 5»



«nouvelle altitude de KIM = altitude actuelle de EVE + altitude actuelle de KIM»

2. Bonus: choix de l'altitude!

Sur le dé variable se trouve une valeur «bonus» représentée par les deux chaussures des cordées. Lorsqu'un-e alpiniste tire ce dé, il peut choisir de le remplacer par la valeur de l'altitude de n'importe quel alpiniste, dont la sienne.



Par exemple, si on remplace le 5 dans l'une des tablettes affectations ci-dessus, alors on lit :



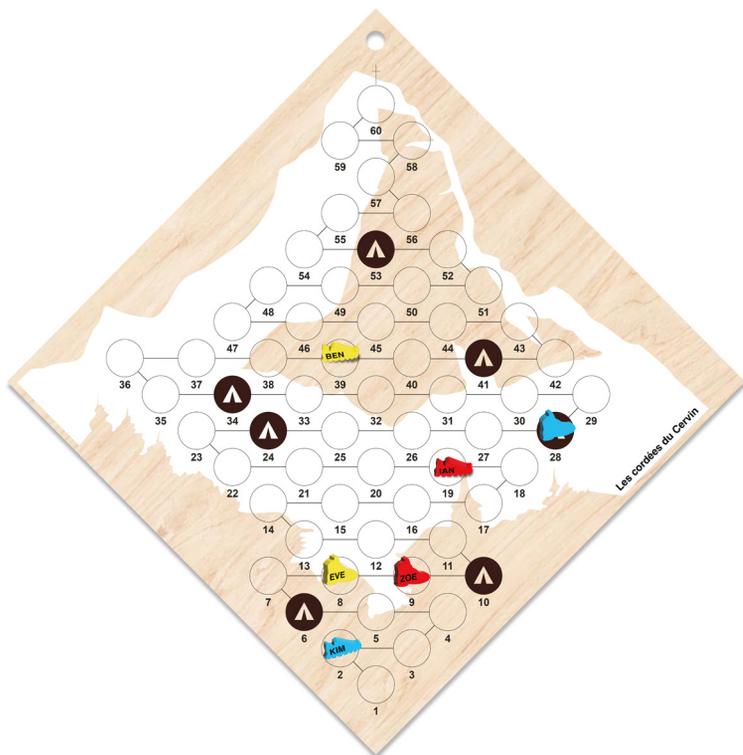
«nouvelle altitude de KIM = altitude de n'importe quel alpiniste + altitude de EVE»

3. Bivouac: protection pendant 1 tour!

Si un-e alpiniste arrive sur une case «bivouac», il ou elle retourne son pion alpiniste et les autres cordées ne peuvent plus modifier son altitude pendant un tour. Par contre, son ou sa camarade de cordée peut le faire (avec un réveil imprromptu!).



Exemple d'un tour de jeu



Nous sommes dans le cas de figure du plateau ci-dessus.
Lors de son tours de jeu, supposons qu'un.e alpiniste obtienne les dés suivants:



Il peut alors choisir les options détaillées ci-dessous.

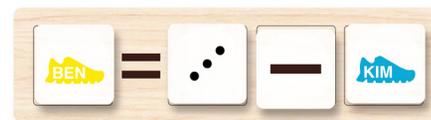
1. Il peut modifier l'altitude de BEN de plusieurs façons:



«nouvelle altitude de BEN = altitude actuelle de LEO - altitude actuelle de KIM»
soit «nouvelle altitude de BEN = 28 - 2»



«nouvelle altitude de BEN = altitude actuelle de LEO - 3»
soit «nouvelle altitude de BEN = 28 - 3»



«nouvelle altitude de BEN = 3 - altitude actuelle de KIM»
soit «nouvelle altitude de BEN = 3 - 2»

Par contre, il ne pourrait pas modifier l'altitude de BEN de la manière suivante, car son altitude serait alors en dehors du plateau:



«nouvelle altitude de BEN = altitude de KIM - 3»
soit «nouvelle altitude de BEN = 2 - 3»

2. Il peut aussi modifier l'altitude de KIM de plusieurs façons:



«nouvelle altitude de KIM = altitude actuelle de BEN - 3»
soit «nouvelle altitude de KIM = 39 - 3»



«nouvelle altitude de KIM = altitude actuelle de LEO - altitude actuelle de LEO»
soit «nouvelle altitude de KIM = 39 - 28»

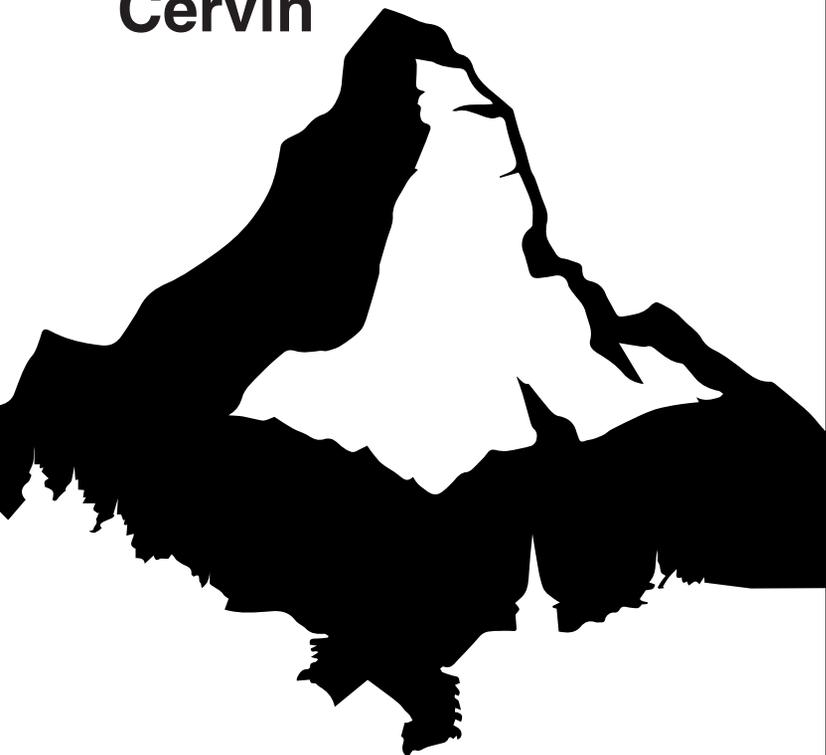
Par contre, il ne pourrait pas modifier l'altitude de KIM de la manière suivante, car son altitude serait alors en dehors du plateau:



«nouvelle altitude de KIM = altitude actuelle de LEO - altitude actuelle de BEN»
soit «nouvelle altitude de KIM = 28 - 39»

3. Attention! Il n'est pas possible de modifier l'altitude LEO car celui-ci se trouve sur une case bivouac depuis moins d'un tour!

Les cordées du Cervin



**Instructions
professeur.e**

Condition de jeu

Le nombre de participants doit être de 6, ou de 3. Dans le cas où ils sont 3: les joueurs incarnent les deux personnages de leur cordée, et jouent donc deux fois lors d'un tour de jeu.

Nombre de tours de jeu

Dans le cas où le jeu doit être limité dans le temps, il est possible de limiter le nombre de tours de jeu.

Si le nombre de tours de jeu ne permet pas à un des alpinistes d'atteindre le sommet, alors le classement est donné par la somme des altitudes des alpinistes de chaque cordée.