VARIANTES

MODE ÉLU : la partie n'est gagnée que si **un pion en particulier** (pion de l'extrémité, pion en deuxième position, pion du centre...) arrive au sommet. **Le pion élu sera désigné** en début de partie **par les joueurs.**

MODE STRATÈGE : les pions ne peuvent être placés que dans les trous disponibles, on ne peut pas **faire tomber les pions adverses. Les trous cerclés de noir sont donc sans effet** et les joueurs ne sont **pas obligés de passer par un camp de ravitaillement**. Le premier arrivé au sommet a gagné.

MODE BASTON : les trous cerclés de noir ne protègent plus les pions qui s'y trouvent. Les pions peuvent **être poussés où qu'ils se trouvent**.

MODE SOLITAIRE (se joue à un joueur) : le joueur doit **atteindre le sommet en un minimum de coups**. Les pions de la cordée non utilisée peuvent alors servir d'obstacles et permettre de modifier le plateau selon l'envie.

MODE À TÂTONS : les joueurs jouent avec **un bandeau sur les yeux** et sans les camps de ravitaillement ni les trous cerclés de noir. Pour débuter, ils peuvent décider d'interdire de pousser les pions adverses, et ajouter cette règle après plusieurs parties les yeux fermés !

ROMAIN EYHERAMENDY & SEMIR KRYIDY

TOM HAUGOMAT

UN PETIT MOT DES AUTEURS

Les meilleures cordées sont celles qui avancent de concert jusqu'au sommet, sans jamais oublier personne en chemin.
C'est pourquoi nous avons une pensée pour les copains Cédric & Seb, pour nos papas Ali & Gérard, tous partis bien trop tôt.
Nos guides, nos sherpas, nos premiers de cordée à nous.
Pensée enfin pour Léana, Nahia et Mélina qui écriront la suite...

Semir et Romain

Directrice éditoriale : Laura Lévy
Responsable éditoriale : Déborah Schwarz – Assistante éditoriale : Emma Lombois
Responsable studio graphique : Alice Nominé – Fabrication : Germain Bruyas
Correction : Vscript

© 2023, éditions Auzou. Fabriqué par les éditions Auzou.

24-32, rue des Amandiers, 75020 Paris – France.
Imprimé et fabriqué en Chine. Printed and made in China. Tous droits réservés pour tous pays.
auzou.fr



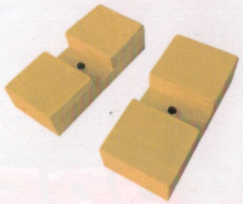
RÈGLES DU JEU

Retrouvez la règle sur notre chaîne : Jeux Auzou YouTube

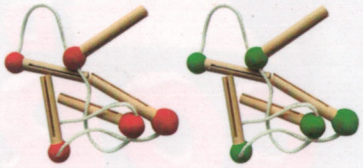
- **1 plateau de jeu vertical en bois**



- **2 socles en bois**



- **2 cordées de 5 pions**



BUT DU JEU

Être le premier à atteindre le sommet !

Chaque joueur est à la tête d'une cordée de **5 grimpeurs** et joue sur **sa propre façade de la montagne**. **Le premier** qui parvient à hisser l'un de ses pions sur le trou au sommet de la montagne a gagné.

MISE EN PLACE

- Insérer le plateau triangulaire **sur les socles**.
- **Chaque joueur choisit une cordée de couleur** ainsi que **la façade du plateau** sur laquelle il va la faire avancer (il n'y a pas de différence entre les deux façades).
- Les joueurs insèrent leurs **5 pions sur la ligne du bas**, à raison d'**un pion tous les deux trous**, en commençant par laisser deux trous vides à leur gauche.

Exemple du point de vue du joueur rouge :



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui a été le plus récemment à la montagne commence.

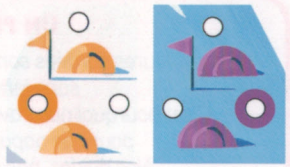
- À tour de rôle, les joueurs vont déplacer un pion au choix de leur cordée **dans n'importe quel trou, tant que la longueur de leur corde le permet**, que tous les pions de la cordée placés dans le plateau restent enfoncés au maximum et qu'aucun de leurs pions ne s'y trouve déjà.
- Si un joueur choisit de déplacer son pion dans un trou où se trouve déjà un pion adverse, **le pion adverse est alors chassé et tombe en dehors du plateau**. Un pion qui vient d'être chassé d'un trou ne peut pas chasser à son tour le pion qui l'a poussé en reprenant sa place dans le même trou. Il peut rester dehors ou bien être replacé dans un autre trou.

ATTENTION :

- Si un joueur se retrouve avec **deux pions poussés en dehors du plateau simultanément**, il perd la partie **immédiatement**.
- Si un pion est **dans un trou cerclé de noir**, il est **protégé par une cavité rocheuse et ne peut pas en être poussé**.



- À mi-hauteur sur le plateau se trouvent **deux camps de ravitaillement**, un à l'extrémité gauche, l'autre à l'extrémité droite. Ces camps sont symbolisés par **des tentes orange et violettes.** Les trous cerclés de couleur sont des **passages obligatoires** : chaque joueur doit y faire passer au moins **un de ses pions** avant de pouvoir dépasser cette zone.
Mais attention, **les deux joueurs ne peuvent pas passer par le même camp de ravitaillement** : le joueur qui passe en premier par un des camps, oblige l'autre joueur à passer par le second.



FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur **place un de ses pions sur le trou au sommet de la montagne, il gagne la partie !**

