

UN POUR TOUS, TOUS POUR UN

Tous ensemble, grimpons jusqu'au sommet



Chers parents,

Le comportement collectif joue un rôle important dans la société. Gagner sans vanité, perdre sans se décourager ou sans se mettre en colère, cela s'apprend en jouant. Mais la plupart des jeux «de société» consistent à gagner **contre** les autres. En voici un où l'on gagne – ou perd – **avec** les autres. Il est destiné à développer la coopération entre joueurs et l'esprit d'équipe.

Dans ce jeu, les joueurs sont des alpinistes attachés par une corde pour escalader une montagne. Toute la cordée joue contre le temps, représenté par le mouvement du soleil dans le ciel, de l'aube à la nuit. Des dangers menacent l'ensemble des joueurs: le mauvais temps, les événements imprévus. L'esprit d'équipe permet de les surmonter. A la fin de la partie, les enfants ont vraiment le sentiment de faire partie du groupe et pensent «nous tous» plutôt que «moi je».

En jouant, votre enfant apprendra:

- à prendre les autres en considération et à les respecter
- à prendre des décisions dans l'intérêt général
- l'esprit d'équipe, et à développer son sens de la coopération



- que l'entraide apporte des avantages à l'ensemble du groupe
- que la poursuite en commun d'un même but peut être aussi enthousiasmante que la compétition individuelle.

Nombre de joueurs: 2 à 4

Age: de 5 à 10 ans

Durée d'une partie: 10 à 20 minutes

Le jeu contient:

1 plateau de jeu

4 alpinistes avec leur corde

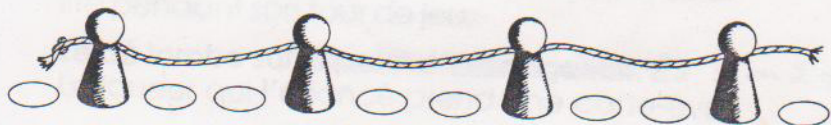
1 soleil


22 cartes-événements

1 dé

Avant de commencer la première partie:

... encordez l'équipe d'alpinistes en les reliant avec la corde qui est dans la boîte. N'oubliez pas de faire un noeud après le dernier alpiniste. Il doit y avoir une distance de deux cases entre chaque alpiniste:





Pour jouer:

Posez le soleil à gauche du plateau de jeu, près de sa première case, et la cordée (c'est-à-dire les 4 alpinistes reliés par leur corde) dans la grande case départ jaune. Enfin, mélangez bien les cartes et empilez-les, face cachée, près du plateau.

Chacun jette le dé à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Peu importe qui joue le premier.

Le dé donne un chiffre (3, 4, 5 ou 6 points):

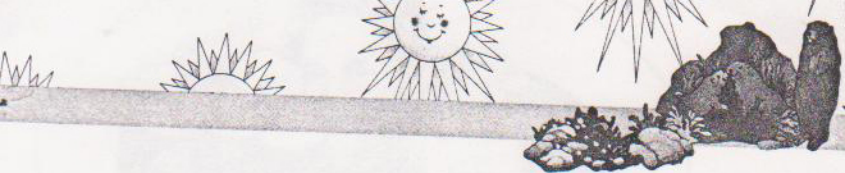
L'équipe (appelée la «cordée») se met en route. Avec un „4" par exemple, le premier avance de 2 cases et les deux suivants d'une seule case, ou bien de 3 cases et le suivant d'une seule case. Le résultat du dé se partage entre les alpinistes:

- chaque alpiniste est séparé de celui qui le précède ou de celui qui le suit de deux cases au maximum;
- les alpinistes ne se doublent pas;
- jamais deux alpinistes sur la même case, sauf dans la prairie où ils vont se reposer tous ensemble, et bien sûr lorsqu'ils arrivent au sommet.

Ainsi, chaque joueur lance le dé pour l'ensemble de l'équipe: il en prend la responsabilité pendant son tour de jeu.

Le dé tombe sur le point d'interrogation: *Le 1 ou 2 points.*

Le joueur qui l'a lancé prend une carte-évé-



nement et applique les instructions qu'elle lui donne. Si la carte événement représente:

– **un soleil**, il faut mettre le soleil sur sa première case, à gauche et en haut du plateau de jeu. Chaque fois qu'une carte soleil est tirée, le soleil se déplace d'une case vers la droite sur le plateau de jeu.

– **la prairie** au milieu du plateau de jeu permet aux alpinistes de souffler un peu: ils vont s'y rassembler tous les quatre. Comme lorsqu'on atteint le sommet, on n'est pas obligé de jouer tous les points du dé.

De plus, lorsque l'équipe a déjà quitté la prairie mais qu'une carte-événement l'oblige à reculer, les alpinistes s'arrêtent dans la prairie: ils ne redescendent pas plus bas.

– **la passerelle** est dangereuse. un seul alpiniste à la fois peut la traverser. Mais si une carte-événement oblige un ou plusieurs alpinistes à reculer, ils peuvent la franchir à plusieurs.

Pour gagner:

Les joueurs gagnent la partie tous ensemble dès que le quatrième alpiniste de la cordée atteint le sommet, avant le coucher du soleil. Si le soleil quitte sa dernière case, en haut et à droite du plateau de jeu, avant que le quatrième arrive au sommet, les joueurs ont tous perdu.