



## GRIMPE!

Un jeu de Benoit Michaud  
Pour 1 à 5 joueurs, à partir de 10 ans

### But

Chaque joueur escalade la paroi formée par les cartes à l'aide de ses doigts en tâchant de marquer des points sans chuter! Le joueur ayant le plus de points après trois montées remporte la partie!

\*Pour le jeu en solitaire, voir la variante « Jeu en solo » à la fin.

### 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 (Base et Sommet)  
4 cartes de figures explicatives  
1 feuillet de règlements

### Cartes Paroi

Chaque carte Paroi comporte:

- Un numéro pour noter les parcours et indiquer le niveau de difficulté.
- 1 à 3 trous (appelés prises) entourés de différentes couleurs indiquant le doigt devant y être inséré.

Noir = pouce,  
bleu = index,  
vert = majeur,  
jaune = annulaire,  
rouge = auriculaire

### Mise en place

Inscrivez le nom de chaque joueur sur une feuille de pointage et séparez les 2 cartes Aide de jeu (Base et Sommet) des autres cartes.

Posez la carte Base sur la table.

Le joueur avec les plus longs doigts choisit une carte Paroi et la pose sur la table dans le sens de son choix, au-dessus de la carte Base. Il doit laisser l'espace d'une carte entre les deux. Cet espace vide se nomme Zone de départ. Le deuxième joueur sur la feuille de pointage choisit à son tour une carte et la pose de façon adjacente à la première: à droite, à gauche ou au-dessus, mais pas dessous. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'au moins 10 prises soient en jeu (peu importe le nombre de cartes

Paroi). Placez la carte Sommet au-dessus de la dernière carte Paroi mise en jeu, en laissant un espace vide d'une carte entre les deux. Vous pouvez maintenant escalader la montagne! (Figure 1)

Conseil: N'employez que les cartes pour débutants (1 à 14) lors des premières parties. Intégrez progressivement les cartes de niveau intermédiaire et expert par la suite.

### Le jeu

À tour de rôle et en commençant par le dernier joueur ayant placé une carte Paroi, chacun escalade le parcours. À la fin de chaque essai, on inscrit le pointage du joueur (voir Pointage). Un essai prend fin quand un joueur chute (voir Chute) ou atteint le sommet. La manche prend fin lorsque tous

les joueurs ont effectué un essai. La partie se termine après 3 manches.

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

### Escalader

Pour débuter, le joueur choisit avec quelle main il grimpera. Il place un doigt sur la table, à l'intérieur de la zone de départ (Figure 2). Le joueur amorce alors son ascension. Il exécute celle-ci en plusieurs MOUVEMENTS. Chaque mouvement lui rapporte des points.

### Mouvements

En gardant le premier doigt en appui sur la table, le joueur dépose d'autres doigts de sa main EN RESPECTANT LES CODES DE COULEURS. Il peut déposer 1, 2, 3

ou 4 doigts supplémentaires selon son choix et les possibilités. Ceci marque la fin d'un premier mouvement. Un autre joueur note les points qu'il se mérite pour ce mouvement.

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

Pour continuer, le joueur garde sur la table UN des doigts ajoutés durant ce mouvement et soulève TOUS les autres. Il exécute un autre mouvement en déposant de 1 à 4 doigts supplémentaires sur la table dans de nouvelles prises. Il marque les points. Le joueur continue ainsi jusqu'à ce qu'il atteigne la fin du parcours ou qu'il chute.

Note: Un joueur ne peut faire du surplace. Le doigt demeurant sur

la table doit différer pour chaque mouvement.

### Pointage

Chaque mouvement réussi donne des points selon le nombre de doigts posés sur la table.

2 doigts = 1 point  
3 doigts = 3 points  
4 doigts = 6 points  
5 doigts = 10 points

### 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. (Figure 1) On compte les points de ce mouvement. Le sommet est alors atteint et l'essai se termine.

Note: Un joueur n'est jamais obligé d'em-prunter toutes les prises d'un parcours.

### Chute

Si le joueur contrevient à une seule des 4 règles suivantes, il chute de la paroi et son essai se termine. Il conserve les points accumulés pour cet essai, mais ne peut plus en marquer d'autres pour cette manche. Les adversaires sont les juges et s'assurent du respect des règles. Un joueur commettant une erreur que personne ne remarque continue de grimper!

- Le joueur doit en tout temps avoir au moins un doigt en contact avec la table.
- Un doigt peut seulement être posé dans une prise correspondant à sa couleur.



3. Lorsqu'un doigt quitte une prise, il ne peut y revenir lors de cet essai.

4. Les cartes du parcours ne doivent en AUCUN CAS bouger (même d'un poil!).

#### Exemple de jeu

Le joueur amorce le parcours en plaçant le pouce de sa main droite dans la zone de départ (Figure 2). Il exécute ensuite son premier mouvement en posant l'annulaire et l'auriculaire – 3 doigts touchent la table (Figure 3). Pour son deuxième mouvement, il garde l'annulaire sur la prise jaune, soulève le pouce et l'auriculaire et dépose le majeur sur la prise verte – 2 doigts touchent la table (Figure 4). Au troisième mouvement, il garde le majeur sur la table, soulève l'annulaire et place

le pouce dans la zone d'arrivée – 2 doigts touchent la table (Figure 5).

Il a complété le parcours sans faute pour un total de 5 points :

1<sup>er</sup> mouvement: 3 doigts = 3 points

2<sup>e</sup> mouvement: 2 doigts = 1 point

3<sup>e</sup> mouvement: 2 doigts = 1 point

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

#### Fin de manche

Une fois que tous les joueurs ont réalisé un essai, la manche prend fin. Le joueur ayant obtenu le meilleur pointage commence la suivante. En cas d'égalité, le joueur ayant joué en premier se mérite les honneurs. Avant de commencer la nouvelle manche, il modifie le parcours de la

façon suivante. Il intervertit d'abord la première et la dernière carte Paroi du parcours. Il ajoute ensuite une carte Paroi de son choix sur un espace vide adjacent à la dernière carte du parcours. Finalement, il replace la carte Sommet au-dessus de celle qu'il vient d'ajouter en laissant un espace vide entre les deux. Une nouvelle manche débute et les joueurs effectuent chacun un essai sur le nouveau parcours. Modifiez le parcours de la même façon pour la troisième manche. Après 3 manches, la partie prend fin. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie! En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

#### Cartes spéciales

1. On doit absolument placer deux doigts dans les prises au contour double. Exemple: il faut placer l'index ET le majeur dans la prise bleu-vert de la carte 6. Pour le reste, les règles ne changent pas. Il faut toujours avoir deux DOIGTS minimum à la fin d'un mouvement; il faut laisser un SEUL doigt sur la table en amorçant le mouvement suivant; on considère uniquement le nombre de DOIGTS posés pour calculer un score.

2. Certaines prises offrent aux joueurs le choix de placer un doigt ou l'autre. Ce sont celles dont le contour est simple et de deux couleurs (une seule bande). Exemple: On peut poser le majeur OU l'annulaire dans la prise vert-jaune de la carte 4.

#### Variante expert

Lorsqu'un joueur expert chute, il ne marque aucun point pour cet essai. Aïe!

#### Jeu en solo

Vous pouvez créer des parcours de toutes sortes pour ensuite réaliser les meilleurs pointages sur ces derniers. Avec les numéros sur les cartes, prenez ces parcours en note pour les recréer plus tard et les soumettre à d'autres. Surveillez notre site où èb ([www.scorpionmasque.com](http://www.scorpionmasque.com)). Nous mettrons en ligne des parcours et un nombre de points à atteindre pour chacun.

Pour de plus amples informations:  
[www.scorpionmasque.com](http://www.scorpionmasque.com)  
[info@scorpionmasque.com](mailto:info@scorpionmasque.com)

L'auteur remercie Manon Lancôt, Bruno Martin, Guillaume Martin, Marc-André Lavallée et Maude Danis Coulombe.

Le Scorpion masqué remercie les classes de Marie-Claude et Nancy, de l'école Gendreau à Coaticook. Un merci spécial à Monsieur Monette et enfin Véronique, pour les corrections.

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre Grimpe!, du Scorpion masqué et de son logo est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

© 2008 Le Scorpion masqué inc.

