

# ÉCHELLES ET GLISSADES

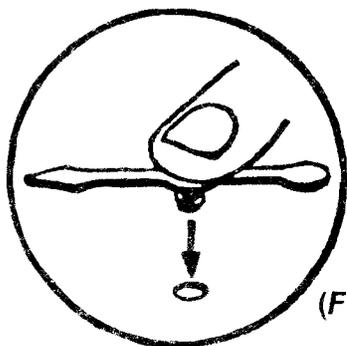
## INSTRUCTIONS

### 2-4 joueurs

**OBJET DU JEU:** Etre le premier joueur à finir le parcours, de la case No. 1 à la case No. 100.

#### LE CADRAN

**Important :** Il ne faut pas retirer la plateforme de la boîte. Pour fixer l'aiguille sur la plateforme, presser sur l'aiguille en plastique en vue de l'insérer dans le trou central du cadran (Fig. 1).



(Fig. 1)

#### POUR COMMENCER LA PARTIE

Regardez la table de jeu et vous constaterez que toutes les cases sont numérotées. La case No. 1 est située dans le coin inférieur gauche. Au cours de la partie, vous avancerez et reculerez, sur la droite jusqu'à la case 10, puis sur la gauche jusqu'à la case 20, puis de nouveau sur la droite jusqu'à la case 30, etc, jusqu'à l'arrivée, c'est-à-dire, jusqu'à la case 100 située en haut de la table de jeu.

#### LA PARTIE :

1. Détachez soigneusement les pions de la bande cartonnée. Insérez chaque pion dans un support en plastique. Chaque joueur choisit un pion différent.
2. Faites tourner l'aiguille du cadran pour désigner le joueur qui commencera le premier. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points commence le premier. Puis, la partie continue à tour de rôle, sur la gauche du premier joueur.
3. Tous les joueurs placent leurs pions à côté de la table de jeu, à proximité de la case No. 1 et

se déplacent du nombre de cases indiqué par l'aiguille du cadran. Par exemple, si l'aiguille du cadran indique 5, vous déplacez votre pion de 5 cases. Chaque joueur a droit à un tour seulement à la fois.

4. **Les échelles :** Si votre pion s'arrête sur une case illustrée au *BAS* d'une *ÉCHELLE*, sur la case 9 par exemple, vous devez grimper en *HAUT* de cette échelle, jusqu'à la case illustrée No. 31. Durant votre tour suivant, vous avancerez votre pion en direction de la case No. 40. **LES ÉCHELLES SERVENT À MONTER SEULEMENT.**

5. **Les glissades :** Si votre pion s'arrête sur une case illustrée en *HAUT* d'une *GLISSADE*, sur la case 49 par exemple, vous devez *DESCENDRE* jusqu'à la case 11 au bas de cette *GLISSADE*. Durant votre tour suivant, vous avancerez votre pion en direction de la case No. 20. **LES GLISSADES SERVENT À DESCENDRE SEULEMENT.** Remarque: toutes les échelles et glissades commencent et finissent par une case "illustrée" qui raconte le début et la fin d'une histoire.

6. Les cases qui ne sont pas illustrées mais qui sont traversées par un morceau de glissade ou d'échelle, comptent pour des cases normales.

7. Deux joueurs ou plus peuvent occuper n'importe quelle case en même temps si le nombre de points indiqué par l'aiguille du cadran indique de se poser sur une case déjà occupée par une autre pion.

#### COMMENT GAGNER LA PARTIE

1. Vous devez vous poser sur la case No. 100 par compte exact. Vous pouvez aussi vous poser sur cette case, en empruntant l'*ÉCHELLE* qui se trouve sur la case illustrée No. 80.
2. Le **JOUEUR QUI GAGNE LA PARTIE** est celui qui se pose le premier sur la case avec un ruban bleu, c'est-à-dire, la case No. 100.