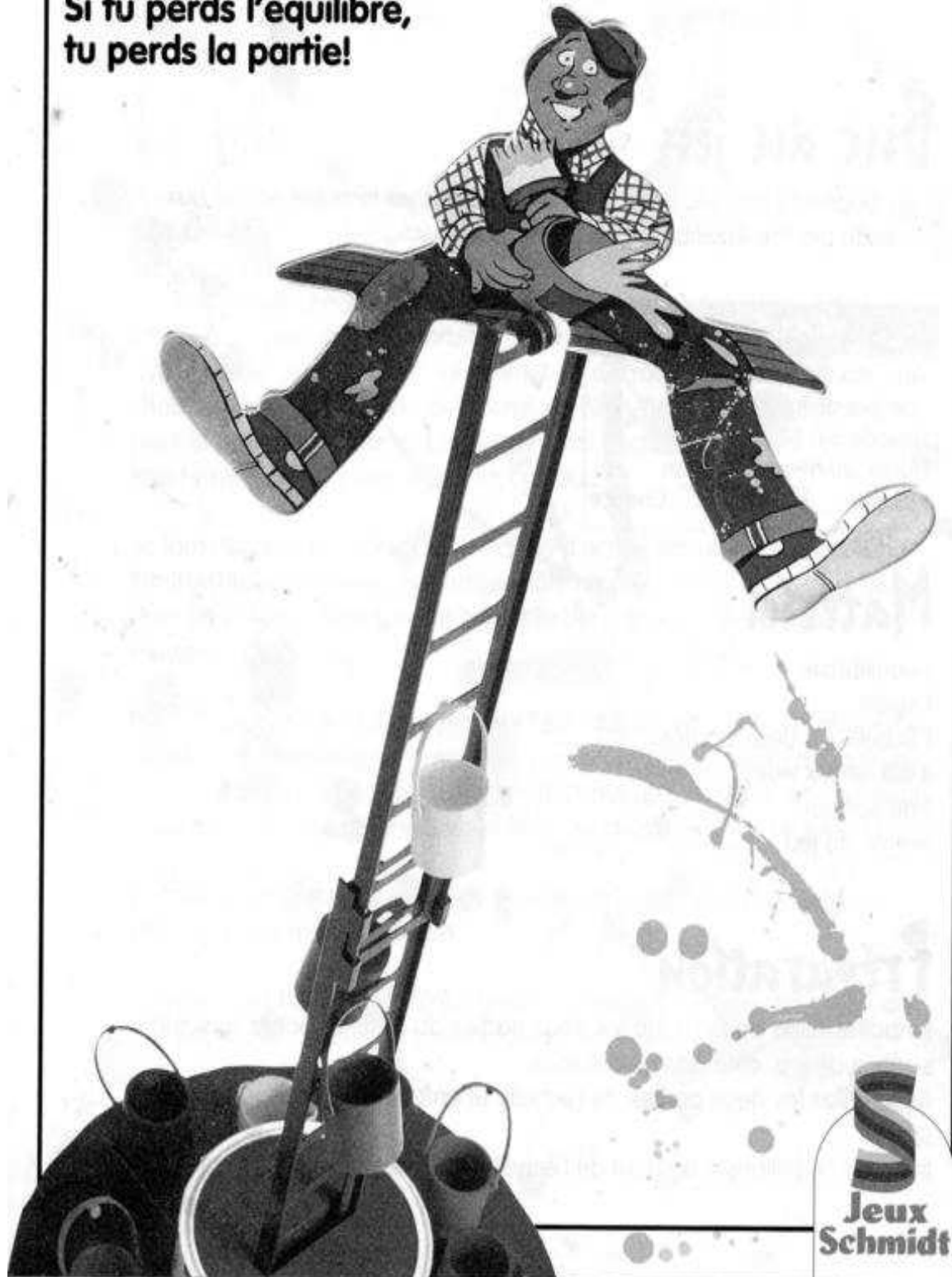


'L'échelle infernale'

Si tu perds l'équilibre,
tu perds la partie!



S
Jeux
Schmidt

Le peintre équilibriste est perché tout en haut d'une échelle instable. Il essaie de repeindre le plafond. Accrochés à l'échelle et sur son pied, les seaux pleins de peinture oscillent dangereusement. Est-ce qu'il va y arriver? Ne va-t'il pas plutôt dégringoler avec ses seaux? Mais rassurez-vous: ce n'est qu'un jeu.

But du jeu

Pour gagner, il faut réussir le premier à accrocher tous ses seaux aux pieds du peintre équilibriste.

Infojeu Schmidt

Type: jeu d'adresse
Nombre de joueurs: 2 à 4
Age: de 5 à 88 ans
Durée: 20 minutes environ
Habilité ○ ○ ● ○ ○ Chance

Matériel

1 équilibriste
1 socle
1 échelle en deux parties
4 x 3 seaux vides
1 dé spécial
1 règle du jeu

Préparation

Emboîtez l'une dans l'autre les deux parties du socle et posez-le sur la surface de jeu, côté courbe dessous.

Assemblez les deux parties de l'échelle et enfoncez-la dans la fente du socle.

Installez l'équilibriste en haut de l'échelle, entre les deux petits galets.

L'équilibriste se trouve maintenant à une hauteur vertigineuse sur une échelle branlante.

Chaque joueur prend trois seaux de la même couleur et les pose sur le socle, dans les cuvettes de leur couleur.

Le premier joueur est tiré au sort.

Le jeu

6 = 3 seaux +
1 = 1 seau -

A son tour de jouer, le joueur lance le dé:

- S'il fait 2, 3 ou 4, il déplace l'un de ses seaux du nombre d'échelons correspondant et l'accroche.
- Si le symbole „seau-plus“ apparaît, il accroche directement l'un de ses seaux à un pied de l'équilibriste.
- Le symbole „seau-moins“ lui permet de décrocher le seau de son choix (éventuellement l'un des siens) de l'échelle ou de l'équilibriste pour le poser sur le socle. Les seaux ainsi décrochés doivent toujours être remis dans la cuvette de leur couleur.

Si, faute de place, il n'est pas possible d'accrocher un seau à un échelon (maximum un seau de chaque côté d'un échelon), on l'accroche au premier échelon libre suivant ou sur le bord de l'un de ses seaux déjà pendus à l'échelon.

Pour passer de l'échelle au pied de l'équilibriste, on n'est pas obligé de faire le nombre exact de points: les points en trop ne comptent pas. Le dernier échelon avec l'équilibriste ne compte pas. On peut accrocher un seau à l'un de ses propres seaux déjà pendu au pied de l'équilibriste.

Les seaux en place peuvent être bougés lorsqu'on accroche un nouveau seau au même échelon.

Le joueur qui fait tomber l'équilibriste est éliminé et retire ses seaux du jeu. Les seaux des joueurs restants sont tous remis sur le socle et la partie reprend.

Remarque: en cas de perte d'équilibre et de chute, regardez bien sa position par rapport à la surface de jeu. On considère qu'il est tombé dès que la partie du socle où l'on range les seaux entre en contact avec la surface de jeu- dans cette position, il ne peut plus peindre...

Conseil: c'est aux joueurs de décider si les seaux doivent être accrochés d'une seule main ou si on a le droit de s'aider de l'autre main. L'important est d'éviter qu'il bascule lorsqu'on le lâche.

Fin de la partie

La partie continue jusqu' au moment où il ne reste plus qu' un seul joueur, ou qu' un joueur a réussi à accrocher ses trois seaux aux pieds de l'équilibriste: il a gagné.