

PRIME CLIMB

Règle du jeu : Prime Climb est un jeu de stratégie et de chance pour 2 à 4 joueurs

Durée

Environ 10 minutes par joueur. Recommandé pour tous à partir de 10 ans.

Inclus dans la boîte

- Un plateau de jeu Prime Climb
- Huit pions de quatre couleurs
- une table de multiplication
- 24 cartes « Premier »
- Deux dés à 10 faces

Mise en place

Déplier le plateau de jeu, mélanger les cartes, et les joueurs placent leur deux pions sur la case Start. Vous êtes prêts à jouer !

But du jeu

Le but de Prime Climb est de déplacer ses deux pions vers le cercle marqué 101, le grand cercle rouge au centre de la spirale. Le premier joueur qui met ses deux pions là a gagné.

Règles

Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que quelqu'un arrive à mettre ses deux pions sur le cercle 101. Un tour comprend quatre étapes : Rouler, Déplacer, Cogner et Tirer.

Rouler

Faire rouler les dés. Les deux chiffres que vous obtenez sont ceux que vous allez utiliser, un à la fois, pour déplacer vos pions à votre tour. N d'autres mots, si vous obtenez un 3 et un 5, vous devez utiliser un 3 et un 5 dans votre tour. Vous ne pouvez pas utiliser un 8, un 15 ou un 35.

Si vous faites un double vous pouvez utiliser le chiffre obtenu quatre fois au lieu de deux. Le 0 sur le dé correspond au 10. Vous devez utiliser tous les numéros tirés.

Déplacer

Pendant votre étape Déplacer, vous additionnez, soustrayez, multipliez, ou divisez le nombre sur lequel votre pion est placé par le nombre obtenu sur les dés pour envoyer le pion vers le nombre résultant. Vous devez utiliser tous les nombres des dés, un à la fois. Si vous avez des cartes Gardien (Keeper), voir plus loin, vous pouvez en jouer une ou plusieurs, avant, entre ou après l'application des numéros des dés. Pendant l'étape Déplacer, vos pions peuvent arriver sur n'importe quelle case, y compris une case occupée, mais ne peuvent pas tomber sur des cases en dehors du plateau, comme des nombres négatifs, non-entiers, ou supérieurs à 101.

Exemple. Supposons que vous ayez un pion sur 14 et vos dés donnent 3 et 9. Vous pouvez choisir de soustraire 3 de 14 pour arriver sur 11, ensuite multiplier 11 par

9 pour aller à 99. Vous notez que chaque dé est appliqué un à la fois. Vous ne pouvez pas multiplier 3 par 9 et utiliser 27 dans votre déplacement.

Pour plus de détails, voir les exemples plus loin dans ce document.

Cogner

Si à la fin de votre étape Déplacer vous tombez, avec l'un ou l'autre de vos pions, sur la même case qu'un autre pion, vous renvoyez ce pion sur la case Start. C'est le cas même si c'est votre propre pion. Cogner n'est pas une option.

Note : vous cognez un pion quand vous terminez votre déplacement sur une case occupée, pas si vous passez par une case occupée pendant votre déplacement.

Exemple: vous avez un pion sur 31. Vos adversaires ont des pions sur 33 et 37. Vos dés donnent un 2 et un 4, que vous appliquez en ajoutant le 2 au 31 pour arriver sur 33, puis en ajoutant le 4 vous le déplacez de 33 à 37. Vous cognez le pion du 37 et le renvoyez au Début. Vous ne cognez pas le pion sur 33 pour le renvoyer au Début, puisque vous ne terminez pas votre déplacement sur 33.

Tirer

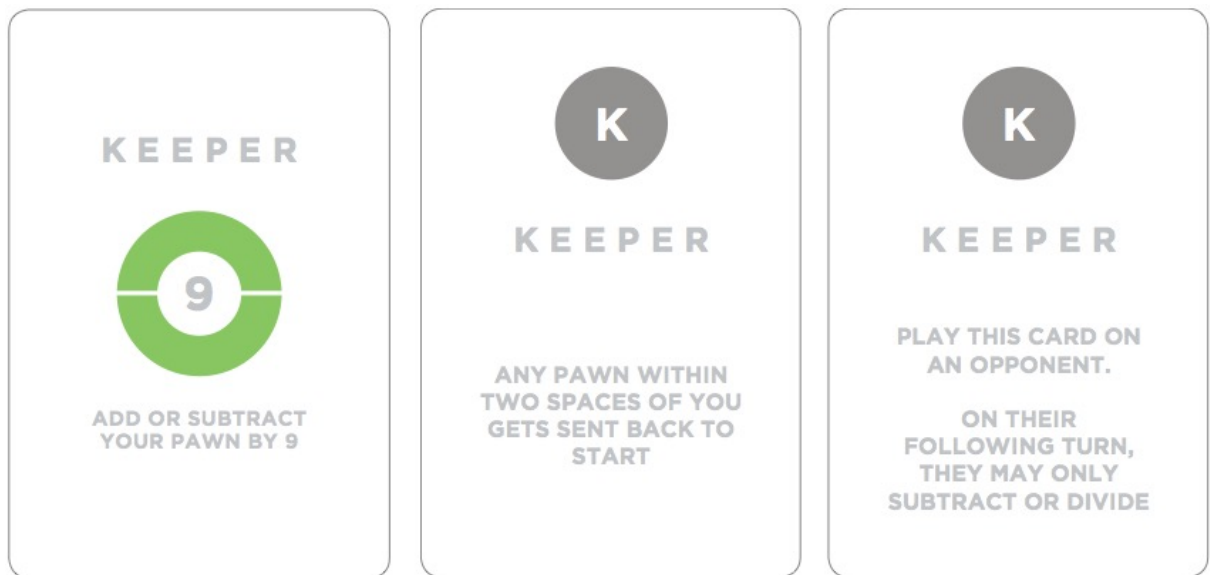
vous tirez une case Premier après les étapes Déplacer et Cogner, si :

- Au moins l'un de vos pions est sur une case entièrement rouge (c'est-à-dire un nombre premier supérieur à 10), et
- Ce pion n'a pas commencé son tour sur cette case.

Vous pouvez tirer seulement une carte par tour, même si vos deux pions arrivent sur des cases rouges. Les échanges de cartes ne sont pas autorisés.

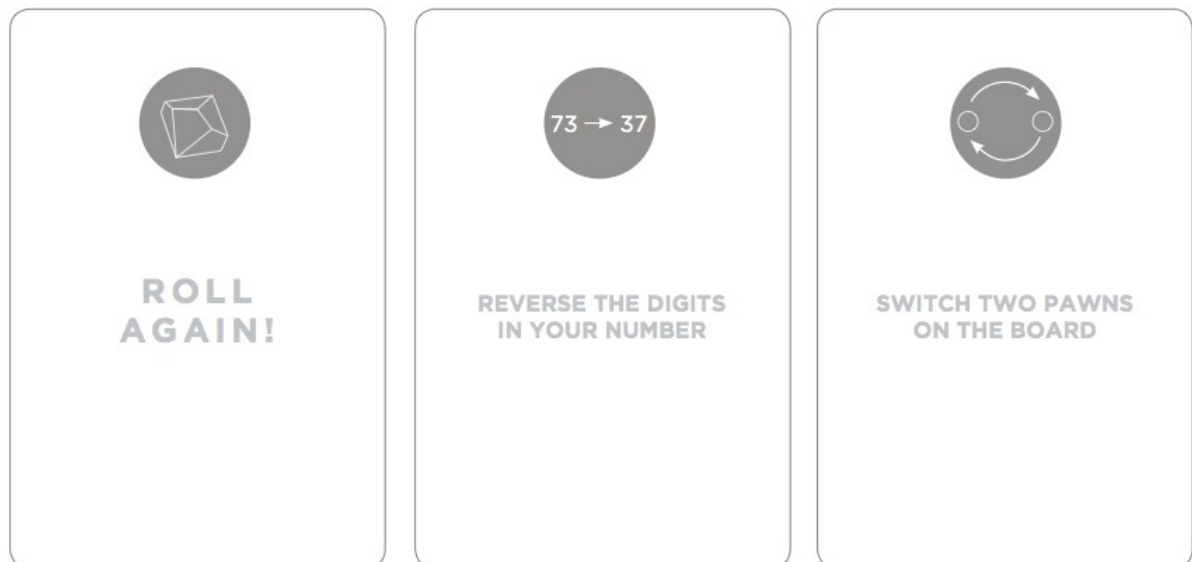
Il y a deux sortes de cartes Premier:

- Cartes Gardien
Si vous tirez une carte Gardien, gardez cette carte, face imprimée au-dessus, pour un tour prochain. Vous pouvez jouer autant de cartes Gardien pendant votre étape Déplacer. Vous ne pouvez pas jouer une carte Gardien dans le tour où vous l'avez tirée.



Exemple de cartes Keeper (Gardien)

- Cartes Action**
 Toute carte où il n'y a pas marqué Keeper est une carte Action. Quand vous tirez une carte action, réalisez immédiatement l'action que la carte demande.
 Si la carte Action de déplacer l'un de vos pions, vous devez déplacer le pion qui est arrivé sur la case rouge. Si vos deux pions ont atterri sur des cases rouges lors de ce tour, vous pouvez choisir le pion sur lequel appliquer l'action de la carte.
 Si une carte Action vous place sur une case occupée sur le plateau, vous cognez ce pion et le renvoyez à la case Début.
 Si la carte action vous mène à nouveau sur une case rouge, vous ne tirez pas de nouvelle carte Premier. Dans certaines positions les cartes Action peuvent n'avoir aucun effet.



Exemple de cartes Action

Après avoir joué une carte vous la mettez de côté. Si vous n'avez plus de carte, vous mélangez les cartes mises de côté et vous continuez à tirer autant que nécessaire.

101 et comment gagner

Quand votre premier pion atteint le cercle 101 exactement, enlevez-le du plateau. Vous ne pouvez pas aller sur un nombre supérieur à 101, ni « rebondir » sur 101.

Exemple. Vous voulez appliquer le 7 de votre dé sur un pion placé sur 98. Vous ne pouvez pas aller sur 101 en ajoutant 7, de même que vous ne pouvez pas aller en avant de 3 et en arrière de 4 pour arriver sur 97. Les seules options disponibles sont de soustraire pour aller sur 91 ou de diviser et arriver sur 14.

Après que votre premier pion atteint 101 vous devez appliquer chaque tour de dés à votre pion restant. Vous n'avez pas besoin d'appliquer les deux dés dans votre déplacement gagnant.

Ne tirez pas de carte Premier quand vous arrivez sur 101.

Exemples

Exemple 1.

Avec des pions sur 4 et 26, vos tirez un 3 et un 9. Vous pourriez:

- Ajouter 3 à votre pion et le déplacer de 4 à 7, puis le multiplier par 9 pour aller de 7 à 63.
- Multiplier par 3 pour déplacer votre pion de 26 à 78, puis ajouter 9 pour aller de 78 à 87.
- Additionner 9 pour déplacer votre pion de 4 à 13, et multiplier par 3 pour déplacer l'autre pion de 26 à 78. Puisque 13 est complètement rouge, vous pouvez tirer une carte.
- Vous NE pouvez PAS ajouter 3 et 9 pour utiliser le 12. Vous NE pouvez PAS multiplier 3 et 9 pour utiliser 27. Vous devez utiliser les numéros des dés un par un.
- Vous NE pouvez PAS ajouter 9 et 26 pour faire 35, puis multiplier 35 par 3, parce que dans ce cas vous iriez sur 105 qui est en dehors du plateau. Vous devez rester sur le plateau tout le temps. Il ne suffit pas de terminer sur le plateau à la fin de votre tour.

Exemple 2.

Vous tirez un double 2, avec un pion sur 78, et un pion adverse sur 42. CE qui signifie que vous devez utiliser quatre 2. Vous pourriez:

- Ajouter 2 (80), diviser par 2 (40), ajouter 2 (42), et ajouter 2 (44). Noter que même si vous êtes passé par une case où un adversaire a un pion, vous ne le cognez pas pour le renvoyer au début, parce que vous n'avez pas terminé votre déplacement sur 42.
- Ajouter 2 (80), ajouter 2 (82), ajouter 2 (84) et diviser par 2 (42) pour terminer votre tour sur 42 et renvoyer votre adversaire sur Début.
- Diviser par 2 (39), ajouter 2 (41), ajouter 2 (43), et soustraire 2 (41) pour terminer à 41, et tirer une carte.

Exemple 3.

Des gens demandent quelquefois pourquoi vous auriez besoin de soustraire ou diviser. Au fur et à mesure que vous jouez vous trouverez des occasions où la soustraction et la division permettent des déplacements intéressants.

Voici un cas où vous pourriez vouloir diviser. Avec un pion sur 64, vous tirez un 2 et un 3. Vous pourriez:

- Diviser par 2 (32) puis soustraire 3 pour aboutir à 29. Puisque 29 est tout rouge, tirez une carte Premier.
- Diviser par 2 (32) et multiplier par 3 pour aboutir à 96! La division vous permet de vous rapprocher de 101 plus que n'importe quelle autre option.

FAQ

Q: J'ai terminé mon tour sur le 26 qui a un peu de rouge. Est-ce que je peux prendre une carte ?

A: Non. On ne prend une carte que si on arrive sur une case entièrement rouge, comme 29 par exemple.

Q: Est-ce que je peux appliquer une carte sur l'un ou l'autre des pions ?

A: Si c'est une carte KEEPER, oui. Sinon, la carte Action s'applique au pion qui est sur un nombre premier. Si les deux pions sont sur une case rouge, alors vous pouvez choisir le pion sur lequel vous appliquez l'action décrite dans la carte.

Q: J'étais sur 99 et j'ai tiré 2 et 5. Est-ce que je peux utiliser le 2 pour aller sur 101 et oublier le 5 ?

A: Oui ! Si vous avez un autre pion, vous devez lui appliquer le 5. Sinon, le jeu termine dès que vous avez atteint le 101, et vous n'avez pas besoin d'utiliser le 5.

Q: Quand les deux pions tombent sur un nombre premier, est-ce que je tire une carte ou deux ?

A: Seulement 1. L'avantage dans cette situation c'est que vous pouvez choisir le pion sur lequel appliquer la carte, si ce n'est pas une carte Keeper.

Q: Quand on utilise la division est-ce que le numéro du dé doit diviser exactement le numéro sur le plateau ?

A: Oui. On n'utilise pas les fractions, et on n'arrondit pas quand on divise.

Q: Quand le pion atterrit sur 101, est-ce que je tire une carte ?

A: Non.

Q: Est-ce que je dois bouger ? Si la seule chose que je puisse faire est de soustraire, est-ce que je dois aller en arrière ?

A: Vous devez vous déplacer. Cela peut signifier d'aller en arrière. Dans le cas improbable où vous seriez forcé d'aller derrière 0, vous restez à 0.

Q: Est-ce que la carte action s'applique uniquement sur le pion qui est arrivé sur un cercle rouge ?

A: Oui. Si les deux pions arrivent sur une case rouge, vous pouvez choisir le pion sur lequel appliquer l'action.

Q: A chaque tour, est-ce que je peux bouger un pion ou les deux ?

A: OUI! En fonction de la situation, déplacer un pion peut être une meilleure action que de déplacer les deux, ou vice-versa. Ce type de décision est un élément important de la stratégie de Prime Climb.

Q: J'ai tiré une carte Action qui disait que je dois retourner au pion le plus proche, et l'envoyer sur Start. Mais le pion le plus proche derrière moi est aussi mon pion! Dois-je envoyer mon propre pion à Start?

A: Oui. Dans certaines situations, en particulier celle-ci, vous pouvez devoir cogner votre propre pion et l'envoyer à Start.

Utilisation des couleurs

Le plateau Prime Climb contient des codes-couleurs pour faciliter les multiplications et les divisions. Chaque fois que vous multipliez, les couleurs des deux nombres se combinent.

Par exemple, disons que vous avez un pion sur 14 et un de vos dés donne 3. Vous décidez de multiplier 14 par 3, mais vous n'êtes pas sûr du produit. Les couleurs vont vous le dire. Notez que 14 est orange et violet, alors que 3 est vert. Cela signifie que 14 fois 3 sera Orange, violet et vert. Le seul cercle avec exactement ces couleurs est 42, qui vaut 14 fois 3.



Ça fonctionne aussi pour la division. Disons que vous voulez diviser 84 par 4. Quand vous divisez, tout ce que vous faites est d'enlever les couleurs du petit nombre de celle du plus grand nombre. Dans ce cas, vous devrez enlever les deux parts orange du 4 des couleurs de 84. Cela signifie que vous cherchez un nombre avec les couleurs violet et vert. Bien sûr, 21 a exactement ces couleurs, et donc 84 divisé par 4 donne 21.

Pour les joueurs qui n'ont pas maîtrisé leur arithmétique, vous pouvez utiliser les couleurs pour vérifier votre calcul, ou même pour faire le travail pour vous! Autrement dit, vous pouvez commencer dès maintenant avec ce que vous connaissez déjà, et les couleurs vont vous aider. Au fur et à mesure que vous apprenez le calcul vous verrez encore plus de possibilités dans Prime Climb.

Variantes

Temps Double

Dans une partie de jeu normal, vous passez par les étapes Cognier et Tirer après vous être déplacé. Dans la variante Temps double, Vous Cogniez et vous tirez après avoir déplacé chaque Pion. Vous pourrez tirer deux cartes Prime ou plus par tour dans cette variante.

Stations intermédiaires

Choisissez un ou plusieurs nombres premiers entre 30 et 80. Avant qu'un joueur ne déplace un pion vers le 101, il doit faire atterrir un pion sur l'(les) espace(s) choisi(s). C'est une bonne variante pour des joueurs qui ont commencé par bien maîtriser la stratégie du jeu standard.

Sprint

Celui qui arrive à mettre un seul pion sur 101 gagne. Un jeu parfait quand le temps est limité. Cette partie prend souvent moins de cinq minutes.

En Arrière

Au lieu de démarrer à 0, les deux pions commencent à 101, et doivent arriver sur 0. Si votre pion est cogné, il est renvoyé à 101.

Va et vient

Faire que les deux pions arrivent sur 101, puis repartent aussitôt vers Start. Quand vous êtes cogné, vous êtes envoyé vers 101 ou 0, selon ce qui est le pire pour vous.

Variante Solitaire 1

Faire arriver deux pions de 0 à 101 en un nombre minimum de coups. Jouez seulement avec les 9 cartes Keeper qui vous autorisent à ajouter ou soustraire votre pion par un certain nombre. Comptez le nombre de coups et essayer de battre votre record!

Variante Solitaire 2 (Va et vient en solo)

Comme la variante 1 sauf que vous devez envoyer vos pions sur 101 puis de nouveau vers 0.

A propos de Math for Love

Prime Climb a été créé par Daniel Finkel et Katherine Cook de Math for Love, une organisation installée à Seattle (USA), dont l'objectif est de transformer la manière dont le calcul est enseigné et appris.

Retrouvez nos projets mathématiques et éducatifs sur www.mathforlove.com

Copyright © 2014 Math for Love