

Ce jeu de plateau **collaboratif** est une course à **étapes de difficultés croissantes** dont la progression est assujettie à la réussite d'**objectifs** portant sur des **opérations de fractions**.



Matériel

- Un plateau
- 48 cartes fractions
- 76 cartes objectifs

But

Arriver au sommet de la montagne en franchissant 4 voies de difficultés croissantes.

Nombre de joueurs

2 équipes de 2 joueurs ou 1 équipe de 3 joueurs.

Mécanisme

Chaque joueur progresse sur la voie en trouvant parmi les 5 cartes une opération dont le résultat est conforme à la carte objectif tirée

- désigne la valeur inscrite sur une carte.
- désigne une opération au choix (+, – ou ×)
- $\frac{7}{\square}$ désigne une fraction de numérateur 7
- $\frac{\square}{12}$ désigne une fraction de dénominateur 12.

- Chaque joueur tente de réaliser une ou deux opérations dont le résultat est conforme à la carte objectif tirée et progresse sur la voie d'autant d'étapes que d'opérations réussies.
- Si un joueur ne peut pas jouer, il peut changer les cartes de son choix.
- Si un joueur commet une erreur, il annule son coup et redescend d'une étape sur la voie.
- Lorsque tous les joueurs ont joué, chacun complète son jeu et une nouvelle carte objectif est tirée.
- Un joueur situé plus bas sur la voie que son coéquipier peut lui demander un échange de carte, mais ne peut pas avoir d'aide.
- Dès qu'un joueur est arrivé au bivouac, il peut donner de l'aide à son coéquipier ou lui proposer un échange de carte.
- L'équipe ne peut entamer la voie suivante que lorsque tous les équipiers sont parvenus au bivouac.

La première équipe dont tous les équipiers sont parvenus au sommet est déclarée gagnante.

Scores

1 point par partie gagnée.

Déroulement d'une partie

- Les cartes objectifs sont posées par couleur sur la table, face cachée ainsi que les cartes fractions.
- Chaque joueur tire 5 cartes fractions.
- Une carte objectif de la couleur de la voie est tirée et posée au centre de la table.

