

# Règles du



PLYT comprend entre 2 et 6 joueurs, à partir de 4 ans. C'est un jeu facile à jouer. Vous trouverez sur [www.plyt.co.uk](http://www.plyt.co.uk) de nombreux conseils, options et vidéos pour vous amuser au maximum.

**Matériel :** Plateau du Mont PLYT, 5 dés rouges à 12 faces, un dé Master noir à 12 faces, un sablier 30 secondes, 32 cartes PLYT, 6 pions pour grimpeur, un plateau à dés.

Vous aurez éventuellement besoin d'une calculatrice pour vérifier les réponses.

**Mission :** Le grimpeur qui arrive le premier au sommet du Mont PLYT a gagné. Donner la bonne réponse, c'est bien, mais êtes-vous prêt à prendre des risques ? À qui viendrez-vous en aide ? Qui ferez-vous reculer ?

**Qualités requises :** Intelligence, courage et détermination

**Grimper sur la montagne :** Lorsque c'est leur tour, les joueurs grimpent sur le Mont PLYT en combinant les dés et en annonçant la réponse avant l'expiration des 30 secondes.

**Choisir votre Standard :** Le Standard d'un joueur est le nombre de dés qu'il peut jeter et combiner de manière à ce que cela soit un challenge, mais auquel il peut répondre sans trop de difficulté. Votre Standard doit refléter vos capacités en calcul et comme PLYT s'adresse à tous les âges et niveaux, tous les grimpeurs d'une même partie peuvent avoir différents Standards. Voici quelques exemples :



- Le joueur 1 lance uniquement le dé Master. Ensuite, il **identifie le nombre et compte** les pas.
- Le joueur 2 place un dé rouge sur 6 puis il lance uniquement le dé Master (pour **pratiquer les tables de 6**).
- Le joueur 3 lance et **ajoute** 2 dés.
- Le joueur 4 lance et **multiplie** 2 dés.
- Le joueur 5 lance et **multiplie** 4 dés.


**Comment se déplacer :** Répondez correctement pour avancer selon le nombre indiqué sur le dé Master (dé noir). Mais si vous vous trompez ou dépassez le temps imparti, vous restez où vous êtes et c'est au tour du joueur suivant.

Si vous lancez plus de dés que votre Standard, vous **gagnez** 4 cases par dé supplémentaire - à condition de donner la bonne réponse. C'est un risque, mais les joueurs qui feront de plus gros efforts grimperont probablement plus vite ; ainsi, le bonus est un excellent moyen d'améliorer la confiance en soi et d'encourager les grimpeurs à passer à un Standard plus élevé – et si vous voulez encourager encore davantage un joueur, augmentez tout simplement le bonus.






**Commencer l'ascension :** Après avoir choisi la couleur de leur grimpeur, les joueurs lancent le dé Master (dé noir). Le nombre le plus élevé commence (en bas du Mont, à côté de la case 1). Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Prendre son tour :** Lorsque c'est à vous de jouer, lancez votre nombre de dés Standard ou un nombre supérieur si vous voulez un bonus. Après avoir choisi, lancez les dés (dont l'un doit être le dé Master noir) sur le plateau PLYT puis donnez votre réponse dans les 30 secondes indiquées par le sablier. Exemple :

- Le joueur 2 lance le dé Master (avec un dé rouge indiquant 6),   multiplie les deux nombres et donne le nombre correct 54. Il avance de 9 pas (dé Master).

- Le joueur 3 lance 3 dés (un de plus que son Standard)  , les ajoute et donne la bonne réponse. Il avance de 7 (dé Master) + 4 (bonus) = 11 pas.

**Étapes PLYT :** Si vous tombez sur l'une des Étapes PLYT, retournez la carte se trouvant sur le dessus de la pile PLYT (mélangée avant chaque partie) puis suivez les instructions.

	Point de vue magnifique - avancez du nombre de pas indiqué par le dé Master
	Danger sur le chemin - reculez du nombre de pas indiqué par le dé Master
	Suivez le nord sur la boussole - montez d'un niveau
	Une chute de pierres bloque le chemin - descendez d'un niveau
	Déplacez votre grimpeur à moins que ce symbole accompagne l'une des actions ci-dessus. En présence du symbole, déplacez le grimpeur d'un adversaire.

Un grimpeur sur le Mont PLYT doit toujours se préparer aux aléas produits par les cartes PLYT, ce qui veut dire que l'issue de la partie n'est connue qu'au dernier lancement de dés. Quelques règles concernant les cartes PLYT :

- Si la carte se réfère au score Master, il faut prendre en compte uniquement le nombre indiqué par le dé Master (dé noir) – ce score NE comprend PAS de bonus.
- Monter ou descendre d'un niveau oblige à aller à la case du niveau supérieur ou inférieur adjacente à la case en cours (par ex. de 71 à 95 ou 96).
- Une carte ne peut pas expulser un grimpeur du plateau.
- Une carte ne permet pas de se placer sur la case Gagnant au sommet.
- Si vous ne pouvez pas utiliser la carte que vous avez retournée, prenez-en une autre.
- Si, en suivant les instructions de la carte, vous ou un autre grimpeur tombez sur une Étape PLYT, retournez une autre carte et suivez à nouveau les instructions.

### Joueur gagnant

Le premier grimpeur qui parvient au sommet a gagné.

Pour que PLYT soit passionnant, il faut qu'il y ait de la compétition et des défis pour tous les joueurs. Le but du jeu est autant de vous poser des challenges que d'arriver au sommet avant vos adversaires. Par conséquent, faites appel à votre cerveau, dépassez vos limites et soyez satisfait de vous-même lorsque vous répondez bien – et n'oubliez pas de donner un petit coup de main si nécessaire.



#### **AVERTISSEMENT :**

**RISQUE DE S'ÉTRANGLER** – Petites pièces.  
Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.