

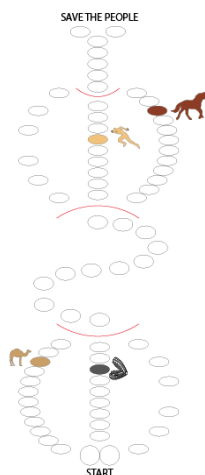
# PAR MONTS ET PAR VAUX

## Présentation

Par monts et par vaux est un jeu de société jouable à deux joueurs. Chaque joueur incarne un personnage qui doit parcourir le monde pour sauver des personnes en danger dans les montagnes enneigées. Mais une récompense est à la clef pour le premier ! Tous les coups sont alors permis pour la gloire.

## Matériel de jeu

- 1 Plateau de jeu
- 2 Dés
- 2 Figurines personnages
- 2 Figurines personnes en danger
- 1 Figurine chameau
- 1 Figurine cheval
- 1 Pion piège à loup
- 1 Jeton sprint



## Installation

- Placez le plateau au centre de la table.
- Posez les deux figurines personnages sur les cases "Start" et les deux figurines personnes en danger sur les cases "Save the people".
- Posez les autres figurines, pions et jetons sur leur bonus respectifs dessiné sur le plateau (le chameau, le piège à loup, le cheval et le sprint).

## Objectif

Parcourir le monde pour sauver les personnes en danger, et revenir jusqu'au départ en premier.

## Déroulement d'une partie

- Le joueur le plus jeune sera le joueur 1, le joueur le plus âgé sera le joueur 2.
- Le joueur 2, qui va jouer en deuxième, peut interdire l'accès à un chemin au joueur 1. Le joueur 1 n'aura alors que deux choix de chemins pour commencer. Par la suite, il pourra prendre les autres chemins.
- Le joueur 1 lance le dé et avance d'autant de cases que le chiffre indiqué sur celui-ci.

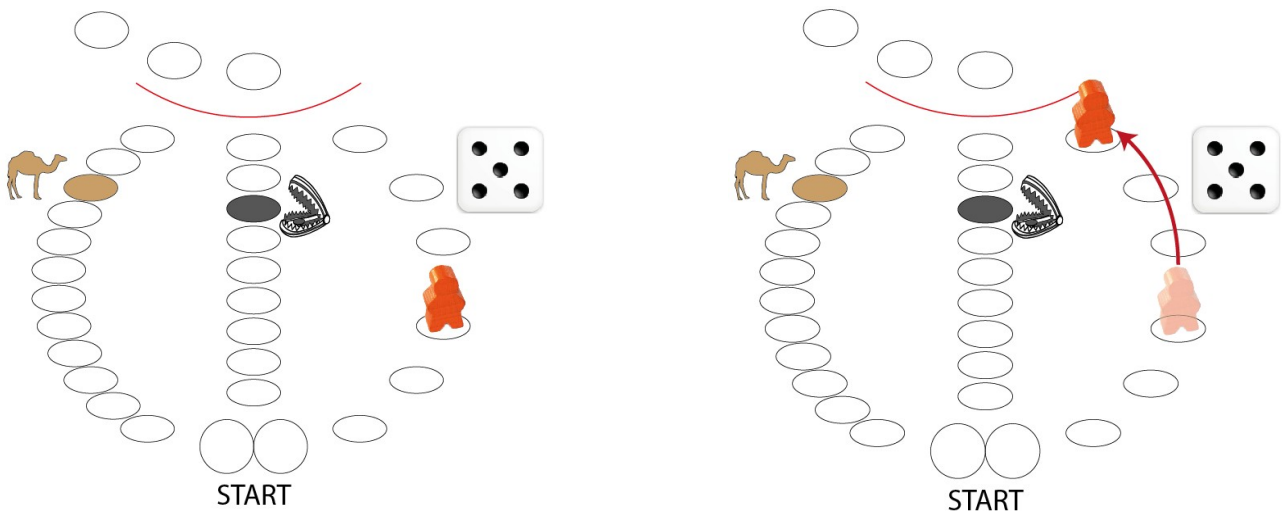
- Le deuxième joueur lance à son tour le dé. Celui-ci à le choix entre les 3 chemins (rien ne l'empêche d'emprunter le même chemin que le joueur 1).
- Les tours vont alors s'enchaîner et les joueurs vont avancer l'un après l'autre en suivant ce modèle.

## Frontières et campements

Régulièrement, les joueurs devront faire des campements au niveau des frontières afin de se reposer. Cela va se traduire par un arrêt net de l'avancement et le passage au joueur suivant.

Les frontières sont représentées par les lignes rouges sur le plateau.

Exemple :



Le joueur orange doit avancer de 5 cases. Au bout de 3 cases, il atteint une frontière. Il s'arrête là et passe son tour.

## Les bonus récupérables

Au cours de votre périple vous aurez l'occasion de récupérer des bonus sous forme d'objets ou de compagnons. Voici la liste de ces bonus et leurs effets :

### - Le chameau

Le chameau vous permet de traverser le **désert** plus rapidement. Mais il aura beaucoup de mal à se déplacer dans les **montagnes enneigées** et les **plaines**.

Dans le **désert**, lancez deux dés et additionnez les nombres. Dans les **plaines** ou la **montagne enneigée**, lancez deux dés et avancez du plus petit nombre des deux.

### - Le piège à loup

Une fois en votre possession, vous pouvez poser le piège à loup derrière vous quand vous le souhaitez. Attention à ne pas marcher vous même dessus en repassant sur le même chemin !

Si un joueur se prend le piège à loup, son avancement est stoppé net sur la case de celui-ci, passe son tour, et passera son tour suivant.

### - Le cheval

Vous pouvez grimper sur le cheval avec ou sans la personne à sauver, afin d'aller plus vite. Jusqu'à la fin du jeu, à chaque tour, lancez deux dés et gardez le plus grand résultat.

### - Le sprint

Le sprint est un bonus activable à usage unique. Lorsque vous déciderez de l'utiliser, vous avancerez de 4 cases supplémentaire. Le sprint n'empêche pas les arrêts obligatoires aux frontières.

## **Fin du jeu**

Le premier joueur à atteindre l'arrivée avec la personne à sauver, remporte la victoire.