

LES

ASCENSIONNISTES

AVANT-PROPOS

Un groupe d'amis, désireux de faire l'ascension du Mont-Blanc, se donnent rendez-vous à l'Hôtel de l'Ours d'Or. Tous bien vêtus, bien chaussés, le sac garni et la gourde pleine, ils s'en vont visiter ces sites peu connus, souvent riants, mais aussi quelquefois arides et dangereux.

Aussi est-ce avec une extrême prudence qu'ils avancent sur ce terrain où sous chaque pas peut se rencontrer un gouffre. Ils s'en vont, ayant pour guide, un dé à jouer, qui, de ses coups bizarres, heureux ou non, leur procurera de l'agrément ou des fatigues; qui sait s'il ne conduira pas au bord d'un précipice quelque infortuné qui y trouvera la mort.

Souhaitons bonne chance à ces hardis voyageurs et indiquons leur la

RÈGLE DU JEU

Ce jeu peut être joué par un nombre illimité de personnes, avec un seul dé, que chacun jette à tour de rôle pour déterminer qui partira le premier. L'on fixe alors le montant de l'enjeu de chaque ascension-

niste et la partie s'engage. Toutefois, le départ de la caravane devant s'effectuer de l'Hôtel de l'Ours d'Or (n° 3), il faut, pour que le joueur puisse commencer l'ascension, qu'il amène le dé [] ; il jouera sans marquer jusqu'à ce qu'il ait amené ce chiffre.

Après le départ, celui qui arrive aux numéros :

- 4 Donne un sou au mendiant qui lui tend son chapeau (paie un jeton à la caisse);
- 10 Arrêté par une palissade, il ne pourra avancer que lorsqu'il aura amené le dé [] qui le conduira au n° 11, où se trouve une pierre qui l'aidera dans l'escalade;
- 18 Magnifique ruine, l'Ascensionniste s'y arrête et y reste jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne l'y remplacer (paie un jeton à la caisse);
- 27 Le joueur qui s'y arrête laisse passer un tour de dé et paie deux jetons à la caisse pour le plaisir qu'il prend à la danse;
- 29 Rencontre d'un taureau sauvage; le touriste se réfugie dans la cabane (au n° 33) et paie deux jetons pour l'asile qu'il y trouve;
- 36 Surpris par la pluie, retourne au n° 3;
- 48 L'ascensionniste qui tombe dans le précipice y trouve la mort et cesse, par conséquent, de prendre part au jeu;
- 52 Tue un chamois (reçoit deux jetons);

60 Arrivé au point culminant de la montagne, il ramasse la moitié du contenu de la caisse;

65 Est surpris par une tempête et arrive tout mouillé à la cabane (va au n° 74). Le voyageur y reste trois jours (laisse passer trois tours de dé) pour sécher ses vêtements et se reconforter un peu; il paie, avant de partir, au tenancier du refuge, six jetons (versés à la caisse);

75 Laisse passer deux tours de dé pour prendre le temps de réparer son pantalon qu'il vient de déchirer;

80 Regarde un peintre faire un paysage, ce qui l'occupe un peu (laisse passer un tour);

84 La panne, ramène au n° 81;

91 Rencontre en ét...

93 Perd son billet de retour du chemin de fer; il en sera quitte pour en acheter un autre, qui lui coûtera trois jetons (versés à la caisse);

101 Se repose à l'hôtel et laisse passer un tour de dé;

108 L'heureux arrivant ramasse le contenu de la caisse et la partie est terminée.

On recommence une nouvelle partie en renouvelant les enjeux. À le départ comme au début.

Celui qui a passé le n° 108 retourne sur ses pas d'autant de cases qu'il a gagné de points en plus.

Si l'un des ascensionnistes arrive sur une case déjà occupée, il paie à la caisse un jeton d'amende et retourne à sa place.

Mais si l'un des voyageurs arrive au n° 18 (les ruines) où se trouverait déjà enfermé un de ses compagnons, il prendra la place de ce dernier, lequel jouera à son tour en partant de la case où se trouvait celui qui vient de le remplacer.



LES

ASCENSIONNISTES

AVANT-PROPOS

Un groupe d'amis, désireux de faire l'ascension du Mont-Blanc, se donnent rendez-vous à l'Hôtel de l'Ours d'Or. Tous bien vêtus, bien chaussés, le sac garni et la gourde pleine, ils s'en vont visiter ces sites peu connus, souvent riants, mais aussi quelquefois arides et dangereux.

Aussi est-ce avec une extrême prudence qu'ils avancent sur ce terrain où sous chaque pas peut se rencontrer un gouffre. Ils s'en vont, ayant pour guide un dé à jouer, qui, de ses coups bizarres, heureux ou non, leur procurera de l'agrément ou des fatigues; qui sait s'il ne conduira pas au bord d'un précipice quelque infortuné qui y trouvera la mort.

Souhaitons bonne chance à ces hardis voyageurs et indiquons leur la

RÈGLE DU JEU

Ce jeu peut être joué par un nombre illimité de personnes, avec un seul dé, que chacun jette à tout de rôle pour déterminer qui partira le premier. L'on fixe alors le montant de l'enjeu de chaque ascension-