

LE JEU DE L'ASCENSEUR

							
VICTOIRE !	←	10	VICTOIRE !		VICTOIRE !	→	VICTOIRE !
		9	Descends de 10		Descends de 10		
		8					
		7	Descends de 5		Descends de 5		
		6					
		5	Descends de 2		Descends de 2		
		4					
		3					
		2	Remonte de 1		Remonte de 1		
		1					
ENTREE	→	0	ENTREE		ENTREE	←	ENTREE
JOUEUR n°1		-1					JOUEUR n°2
		-2					
		-3	Remonte de 4		Remonte de 4		
		-4					
		-5	Descends de 3		Descends de 3		
		-6					
		-7					
		-8	Descends de 1		Descends de 1		
		-9					
		-10	Remonte de 10		Remonte de 10		
		-11					
		-12	Descends de 2		Descends de 2		
		-13					
		-14					
		-15	PERDU !		PERDU !		PERDU !

Règles du jeu : chaque joueur place son jeton (morceau de papier par exemple) sur la case 0 (sur l'ENTREE)

- A tour de rôle, chaque joueur « lance son dé » : il lance un autre petit morceau de papier sur les cases numérotées ci-dessous.
- S'il tombe sur la case +5 par exemple, il monte de 5. Si c'est -2, il descend de 2. C'est à l'autre joueur de « lancer le dé »
- S'il tombe sur une case où est écrit « remonte de 4 » il remonte automatiquement de 4 et c'est à l'autre joueur de jouer.
- **Pour gagner, il faut arriver pile sur la case 10 (VICTOIRE) en faisant le compte exact ! sinon, on rebondit vers le bas ...**
- Surtout, ne pas arriver pile sur la case « -15 » sinon on a perdu ! et l'autre joueur joue alors 3 fois de suite pour essayer de gagner. Remarque : on peut aussi rebondir aussi avec la case -15, mais cette fois vers le haut, et on n'a donc pas perdu.

1	-2	3	-4
6	5	2	4
-6	-3	-1	-5
1	-2	3	-4
6	5	2	4
-6	-3	-1	-5
1	-2	3	-4
6	5	2	4
-6	-3	-1	-5
1	-2	3	-4
6	5	2	4
-6	-3	-1	-5

X

Si le « dé » (le morceau de papier) tombe en dehors des cases, on choisit la case en prolongement

Exemple : s'il tombe à l'endroit du X, on choisira le -5

S'il tombe entre 2 cases, on regarde dans quelle case il est davantage tombé.

Si ce n'est pas possible, on relance le « dé »