# décrocher la lune



## Matériel

30 échelles (dont 3 droites), 7 larmes de Lune et 1 dé en bois, 1 socle en plastique, 1 livret de règles.

## Préparer l'ascension

1. Placez le socle au centre de la table.
2. Glissez dans les encoches du socle deux échelles de départ, reconnaissables à leur forme droite. À vous de choisir comment les disposer. *Elles serviront d'appui à la structure qui va s'élever peu à peu.*
3. Rassemblez les autres échelles dans le couvercle de la boîte.
4. Choisissez un premier joueur.

## Les rêveurs s'élèvent vers la Lune

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, les joueurs placent une échelle sur la structure existante.

Le premier joueur lance le dé dans le fond de la boîte et prend une échelle au hasard dans le couvercle. Il doit, avec une seule main, placer son échelle en équilibre sur celles déjà en place, tout en respectant la contrainte imposée par le dé :



l'échelle, une fois lâchée, ne doit toucher qu'une seule échelle déjà en place ;



l'échelle, une fois lâchée, doit toucher deux échelles déjà en place, ni plus, ni moins ;



l'échelle, une fois lâchée, ne doit pas toucher plus de deux échelles et son point le plus haut doit dépasser toutes les échelles déjà en place.

Une fois que l'échelle a été placée, c'est au joueur suivant de jouer.

## Un équilibre fragile

Pendant que le joueur place son échelle, celles qui sont déjà posées ont le droit de bouger. Du moment qu'aucune échelle ne touche la table ou le socle et tant que le joueur a son échelle en main, il peut la déplacer pour tester différents emplacements. Mais une fois lâchée, elle ne peut plus être reprise en main.

## Les sept larmes de Lune

*La Lune, émue par la maladresse des rêveurs, verse une larme à chacun de leurs faux pas.*

Un joueur doit prendre une larme si :

- la contrainte annoncée par le dé n'est pas respectée ;
- une ou plusieurs échelles touchent la table ou le socle. Dès que cela arrive et dans la mesure du possible, les échelles en question sont retirées du jeu (elles ne pourront plus être utilisées). Le tour du joueur s'interrompt immédiatement. S'il n'a pas pu poser son échelle, elle est également retirée du jeu. Les échelles droites de départ ne sont jamais retirées.

Le joueur actif est considéré responsable d'une éventuelle chute tant que le dé n'a pas été lancé par le joueur suivant.

## Décrocher la Lune

La partie se termine dès qu'un joueur place la dernière échelle ou prend la dernière larme. Le joueur qui reçoit la dernière larme est éliminé. Celui qui possède le moins de larmes remporte la partie. En cas d'égalité et s'il reste des échelles, les joueurs ex aequo peuvent se départager en jouant seulement avec la face Lune du dé, toute erreur étant éliminatoire. S'il ne reste plus d'échelles, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

À deux joueurs, celui qui reçoit 3 larmes perd la partie.

De temps en temps
Les nuages nous reposent
De tant regarder la lune.

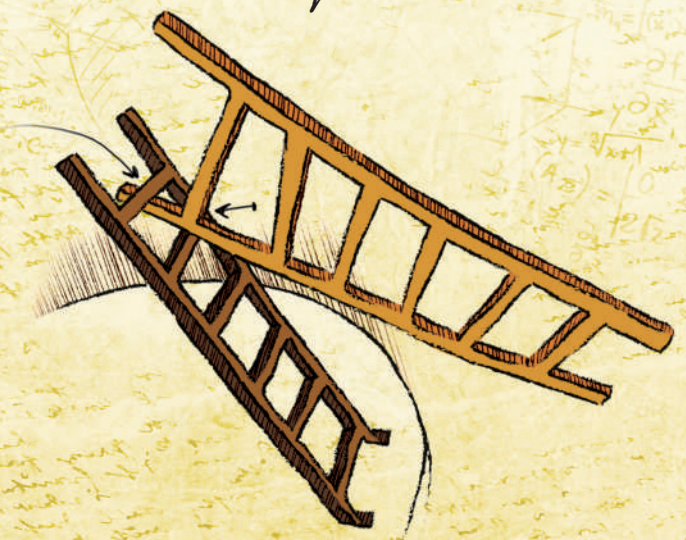
Matsuo Basho, poète japonais (1644-1694).



# Carnet de figures

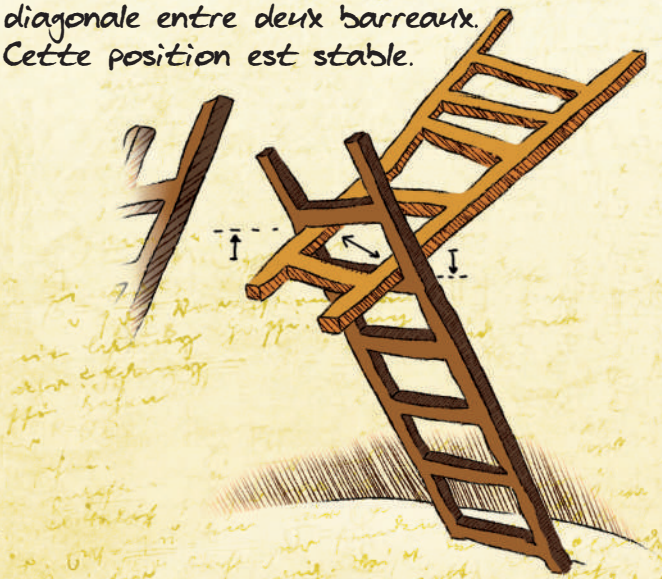
## Croc-en-jambe

L'échelle tient en ne prenant appui que sur un seul barreau.



## La Diagonale du fou

L'échelle est insérée dans la diagonale entre deux barreaux. Cette position est stable.



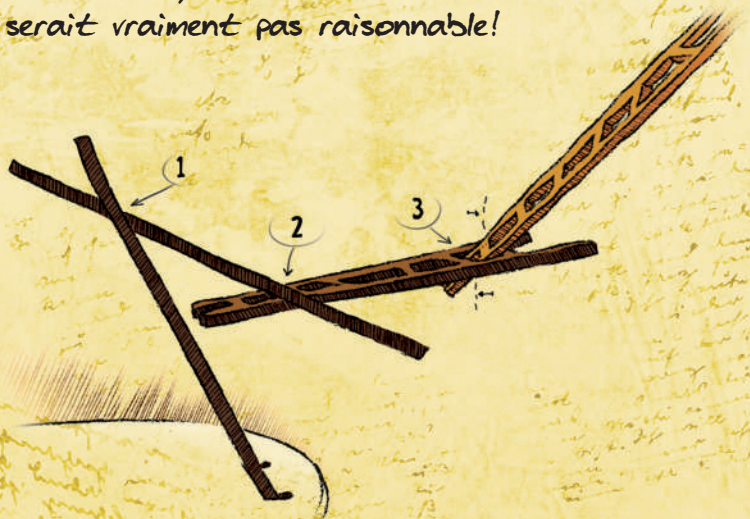
## La Balancelle

L'échelle est simplement accrochée à un montant, et peut librement se balancer de droite à gauche.



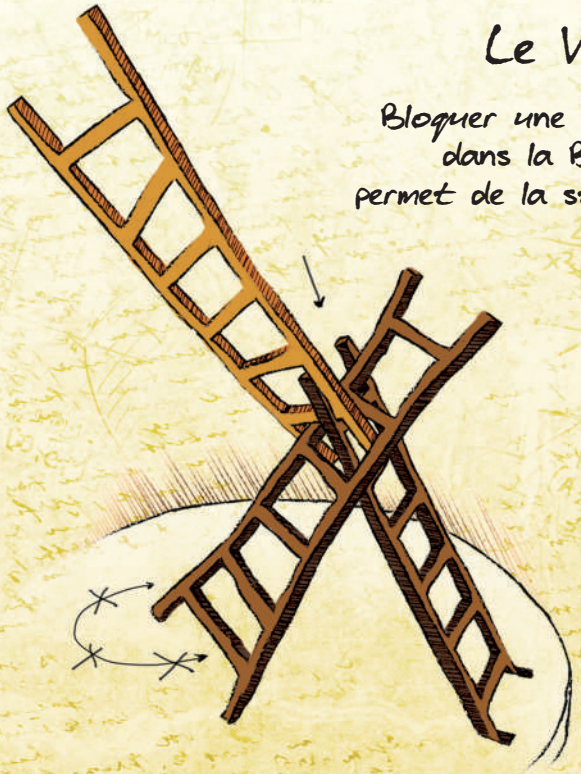
## Péché d'orgueil

Trois Diagonales du fou à la suite. En ajouter une 4e ne serait vraiment pas raisonnable!



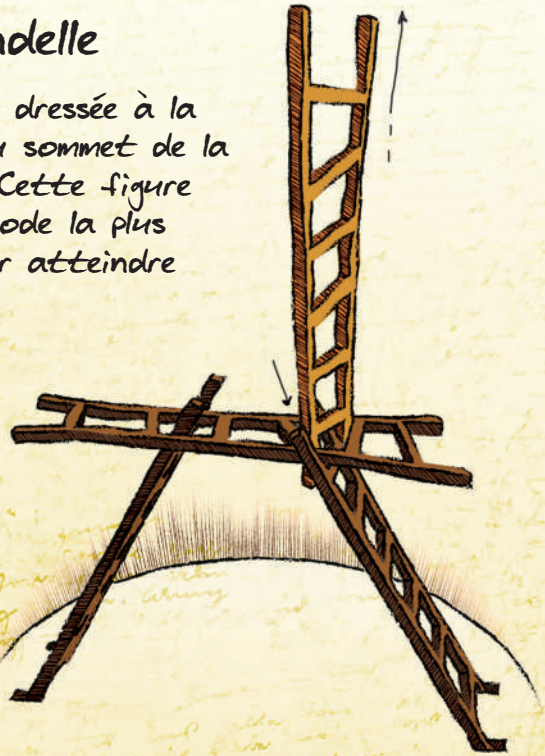
## Le Verrou

Bloquer une 3e échelle dans la Balancelle permet de la stabiliser.



## La Chandelle

L'échelle est dressée à la verticale, au sommet de la structure. Cette figure est la méthode la plus directe pour atteindre la Lune.



## Le Funambule malicieux

L'échelle est posée en équilibre aux dépens des futurs grimpeurs.



## L'Appui honteux

Tabou dans certaines régions, cette figure peu élégante, consiste à poser une échelle en s'appuyant de toute sa longueur sur une autre.





**Auteurs :** Fabien Riffaud et Juan Rodriguez
**Illustrations :** Emmanuel Malin