



Ski Play[®]

le jeu de l'hiver



~~Parcours~~
SKI

RÈGLE DU JEU :

DESRIPTIF

- 6 skieurs - 1 D6
- 6 skis
- 49 cartes Saint-Bernard
- 39 cartes Forfaits
- 36 cartes médailles
- 6 cartes neige
- 1 800 questions sur les thèmes suivants : histoire de la montagne, géographie de la montagne, potins mondains, humour, météo, jeux olympiques, matériel de ski, équipements, technique du ski, faune et flore...

AVANT DE COMMENCER

Chaque joueur se munit d'un skieur (sans les skis), de couleur différente ; positionnez les skieurs sur le drapeau de départ.
Les joueurs lancent le dé, celui qui fait le nombre le plus élevé, entame la partie.

BUT DU JEU

Réussir à gagner les différents challenges (1^{re}, 2^e, 3^e étoiles et chamois de bronze, argent et or) symbolisés par leurs cartes médailles. Pour ce faire, le jeu se divise en 2 parties distinctes :

- **le parcours** de 64 cases symbolisant une journée de ski avec ses joies, ses embûches, ses surprises...
- **les slaloms** : 6 slaloms de la 1^{re} étoile au chamois d'or, de difficultés croissantes (chaque piquet correspondant à une question).

LE PARCOURS

Le parcours, représentatif d'une journée de ski, a pour but de vous mener dans un premier temps sur le slalom 1^{re} étoile (case n° 63).

Durant le parcours, il faut :

1 - Se doter d'une paire de skis en tombant sur 1 des cases "SALOMON" (cases n° 5, 14, 25, 35, 48, 59).

2 - Se doter également d'un forfait en tombant sur 1 des cases station (cases n° 11, 24, 32, 41, 47, 61).

Prendre le forfait station en question représenté sur les cartes "FORFAITS".

Vous ne pouvez posséder qu'UN SEUL FORFAIT et qu'UNE SEULE PAIRE DE SKIS PAR JOUEUR.

3 - Circulez en respectant les consignes de chaque case (voir paragraphe "cases").

IMPORTANT :

Pour entamer votre slalom "1^{re} étoile", vous devez tomber sur la case "1^{re} étoile" (n° 63) et posséder **impérativement un FORFAIT et une PAIRE DE SKIS.**

LES SLALOMS

Lorsque vous arrivez sur la case 1^{re} étoile avec vos skis et votre forfait, entamez le slalom. En vous positionnant sur le piquet n° 1, faites-vous aussitôt poser une question 1^{re} étoile par un autre joueur.

• Vous répondez faux :

vous passez la main au joueur suivant et attendez le prochain tour pour répondre à une autre question.

• Vous répondez juste :

vous vous positionnez sur le piquet n° 2 afin de répondre à la 2^e question.

• Vous répondez juste à votre 2^e question :

vous vous positionnez sur le piquet n° 3.

• Vous répondez juste à votre 3^e question :

vous vous positionnez sur la PETITE CASE D'ARRIVÉE 1^{re} étoile.

Faites vous poser dans la foulée une 4^e question.

• Vous répondez juste à votre 4^e question :

vous obtenez votre "CARTE MÉDAILLE 1^{re} ÉTOILE", que vous prenez dans la boîte et que vous conservez précieusement.

Et vous vous repositionnez sur la case 1^{re} étoile (case n° 63 du parcours).

Jetez les dés à nouveau, et dirigez-vous en direction de la 2^e étoile (case n° 37).

Vous gardez vos skis, votre forfait et votre carte neige, si vous l'avez.

Et ainsi de suite jusqu'au chamois d'or.

SENS DU JEU

- Pour le départ : suivre les cases par ordre numérique de 1 à 64.
- Les cases bordées de **rouge** permettent, si vous le désirez, de modifier le sens de circulation, mais il faut obligatoirement arriver sur une case bordée de **rouge** afin de changer à nouveau de sens de circulation.
- Positionnez le pion skieur, toujours dans le sens de circulation.

LES CARTES SAINT-BERNARD

Prenez une carte "SAINT-BERNARD" lorsque vous tombez sur une case "Saint-Bernard" (cases n° 8, 18, 30, 39, 55).

Lisez et exécutez les indications portées.

ATTENTION : la carte neige ne vous protège pas pour les cartes Saint-Bernard.

LA CARTE NEIGE

• Lorsque vous tombez sur les cases "CARTE NEIGE" (cases n° 21 et 57) ou lorsqu'une "Carte Saint-Bernard" vous l'offre, prenez une carte "CARTE NEIGE" dans la boîte.

• Elle vous protège des cases : n° 26, 29, 56, 60.

• Lorsque vous tombez sur l'une de ces cases, soit vous vous exécutez, soit vous utilisez votre "Carte Neige". Dans ce cas, l'embûche est levée mais vous devez remettre votre "Carte Neige" dans la boîte.

ATTENTION : chaque joueur ne peut cumuler plusieurs "Carte Neige", vous ne pouvez en avoir qu'UNE SEULE en votre possession.

LES VARIANTES

Vous pouvez passer de votre 1^{re} étoile au Chamois d'Or en ordre de difficultés croissantes.

EXCLUSIF : vous pouvez CHOISIR VOTRE CHALLENGE :

Plusieurs personnes peuvent jouer sur le même circuit avec les mêmes règles mais à des niveaux différents, définis avant le début de la partie.

Ex. : un enfant : de la 1^{re} à la 3^e étoile.

un adulte : du chamois de bronze au chamois d'or.

LES CASES CHALLENGES

Citées par ordre chronologique obligatoire.

- 1^{re} ETOILE : case 63 (skieur débutant)
- 2^e ETOILE : case 37 (skieur débrouillé)
- 3^e ETOILE : case 16 (skieur moyen)
- CHAMOIS DE BRONZE : case 40 (skieur confirmé)
- CHAMOIS D'ARGENT : case 13 (bon skieur)
- CHAMOIS D'OR : case 33 (excellent skieur)

LES CASES SOLEIL

Ce sont les cases feu vert : il ne se passe rien de spécial.

(cases 2, 7, 9, 12, 15, 20, 23, 28, 36, 43, 49, 54, 58, 64).

LES CASES DÉS

On relance à nouveau le dé lors d'un passage sur ces cases. On peut, si on le désire, changer son sens de circulation.

(cases 4, 10, 17, 27, 31, 38, 44, 50, 52, 62).

LES CASES "STATIONS"

Vous vous procurerez le forfait de la case "STATION" correspondant à la station sur laquelle vous êtes tombé.

Vous ne pouvez pas cumuler plusieurs forfaits : 1 SEUL FORFAIT PAR PERSONNE.

- case 11 : MORZINE
- case 24 : FONT-ROMEUE
- case 32 : LE GRAND-BORNAND
- case 41 : LA TOUSSUIRE
- case 47 : VAL D'ISÈRE
- case 61 : STATION LES ROUSSES

LES CASES "SALOMON"

Vous vous procurerez vos skis que vous adapterez sur votre pion skieur lors de votre passage sur les cases "SALOMON", prendre les skis de la couleur de votre pion. (cases 5, 14, 25, 35, 48, 59).

LES CASES PARCOURS

- Case 3 : Echauffement (s'y rendre si la "Carte Saint-Bernard" vous y envoie).
- Case 6 : Brouillard : vous êtes bloqué 1 tour
- Case 19 : Télécabine en panne : vous êtes bloqué 1 tour
- Cases 21-57 : Carte Neige : prenez votre "Carte Neige" (1 seule par personne)
- Case 22 : Vous avez oublié vos gants : retour au "drapeau DÉPART"
- Cases 26-56 : Cases "skis volés ou perdus" : rendez vos skis si vous en possédez.
- Case 60 : Vous pouvez faire jouer votre "Carte Neige", si vous la possédez.
- Case 29 : Jambe cassée : retour à la case "Hôpital" (n° 1). Vous pouvez faire jouer votre "Carte Neige" si vous la possédez.
- Case 34 : Réglage des skis et fixations (s'y rendre si la "Carte Saint-Bernard" vous y envoie).
- Case 42 : Forfait perdu : rendre votre forfait, si vous l'avez.
- Case 45 : Tempête de neige : vous êtes bloqué 1 tour.
- Case 51 : Restaurant d'altitude (s'y rendre si la "Carte Saint-Bernard" vous y envoie).
- Case 53 : Remontées mécaniques : (s'y rendre si la "Carte Saint-Bernard" vous y envoie).

REMERCIEMENTS

Nous remercions pour leur précieux concours : la Fédération Française de Ski, les Écoles du Ski Français, la Société Salomon, Les stations de Val d'Isère, Morzine, Grand Bornand, La Toussuire, Les Rousses, Font-Romeu, la Météorologie Nationale de Grenoble, G. Chappaz (Le Ski Français), J.-F. Cerles (C.A.F.), B. Covarel (E.S.F.), l'A.F.M.A.S. (magasins de sports), C. Bozon (C3 Communication), A. Flammier (Directeur des pistes La Toussuire), R. Gilbert-Collet (historien), G. Beauvais (instituteur), I. Lombardo (étudiante).

Inventeur Philippe DERRIER, graphisme et développement C3 Communication - Fabricant LINOVE S.A.

Marque et modèle déposé Copyright 89.

Les éléments cartes de ce présent jeu ne sont pas contractuels.