



Grand Ski et Boules de Neige

RÈGLE DU JEU

Le jeu se compose de :

- Un plateau de jeu représentant le plus grand domaine skiable du monde : Les 3 Vallées.
- 2 dés.
- 4 seaux, 60 boules de neige.
- 400 cartes comportant chacune 1 question au recto et leur réponse au verso en français et en anglais.
- 4 x 9 cartes "séjour-station".
- 56 cartes "embûches" ou "bonus".

Les cartes :

Les questions sont présentées en vrac.

La couleur indique la rubrique :

- Rouge : Histoire et vie des stations
- Vert : Environnement
- Bleu : Ski, pistes et sécurité, sport
- Jaune : Jeux Olympiques de 1992

Il est édité en 2 langues : français + anglais.

BUT DU JEU

En partant de la case départ, en choisissant son parcours, le gagnant est celui qui obtient le premier 5 séjours-stations dans des stations différentes et 15 boules de neige. Mais attention ! Les pistes sont semées d'embûches et il faut se méfier de ses adversaires.

DEROULEMENT DU JEU

1 - Les joueurs lancent les 2 dés une première fois. Le meilleur score indique l'ordre de départ.

2 - Le premier joueur positionne alors son seau sur la case départ.

3 - Puis il demande une carte, tirée au hasard par un autre joueur, qui comporte une question. Il peut choisir sa rubrique :

- . Histoire et vie des stations
- . Environnement
- . Ski, pistes et sécurité, sport
- . Jeux Olympiques de 1992

- S'il répond faux : il ne prend pas le départ et passe son tour
- S'il répond juste : il reçoit un seau et 3 boules de neige.

4 - Il enchaîne avec un seul dé.

Son score lui indique de combien de cases il se déplace, dans le sens de son choix, vers une des 5 stations-séjours : grands carrés rouge avec cristal de neige.

Au cours de son avancement, il tombe sur :

- Des cases villages, communes (petits carrés rouge avec cristal de neige ou pastilles oranges) : il répond à une

question qu'on lui pose en tirant une carte au hasard. S'il répond juste, il continue de jouer ; s'il répond faux, il passe son tour.

- Des cases bleues : il gagne une boule de neige mais il s'arrête et attend le tour suivant.

- Des cases vertes : il gagne 2 boules de neige et il relance le dé.

- Des cases "embûches" (drapeau à damier noir et jaune) : il tire une carte "embûche" et se conforme aux instructions qu'elle indique.

- Des cases "bataille de boules" (bonhomme de neige) : il choisit un adversaire parmi les autres joueurs, chacun d'eux lance les 2 dés. Le score le plus élevé désigne le gagnant qui confisque 3 boules à l'autre. Le gagnant peut s'il le désire, échanger à ce moment 5 boules de neige contre une carte séjour sans répondre à une question. Mais attention, le joueur qui n'a plus de boule de neige est éliminé.

- Des cases "stations" : Courchevel, La Tania, Méribel, Les Menuires, Val Thorens (grand carré rouge avec cristal de neige) : il doit alors répondre à une question qu'on lui pose en tirant une carte au hasard.

- S'il répond faux, il passe son tour
 - S'il répond juste, il gagne 1 carte "séjour" de son choix et 3 boules de neige.
- Il peut rejouer.

Les stations

Courchevel 1850
La Tania
Méribel
Les Menuires
Val Thorens.

Les villages ou communes

Courchevel 1650-Moriond
Courchevel 1550
Le Praz
Saint-Bon
Les Allues
Le Mottaret
St-Martin-de-Belleville
Brides-les-Bains
Orelle

Liste de sites

Les sites bleus
Les Avals
Le Signal
Roc Merlet
Aiguille du Fruit
Les Creux
La Vizelle
Altiport
Mont du Vallon

Glacier du Borgne
Roc de Fer
Glacier du Pécelet
Aiguille du Pécelet
Glacier de Chavière
Pointe de Thorens
Cime de Caron
La Masse
LA Teurre
La Gratte

Les sites verts

Saulire
Col de la Loze
Cherterrie
Tougnete
Mont de la Challé
Les 3 Marches
Mont de la Chambre
Mont de Pécelet