
Ski-Marathon

Le jeu de divertissement «Ski-Marathon» permet à tous les joueurs de vivre les particularités du ski de fond et les instants captivants d'un grand concours à l'échelle des championnats du monde sur la piste.

Il est vrai que chaque concurrent doit avoir de la chance, cependant il peut influencer le déroulement de la course de façon essentielle par une tactique intelligente. Et c'est justement ce concept du jeu, correspondant aux événements réels d'une course de fond, qui procure un attrait tout particulier au jeu. Les participants au jeu se voient eux-même transformés en coureurs, engagés dans une course captivante.

En route pour le «Ski-Marathon»! Bien du plaisir!

La ligne d'arrivée

Chaque coureur doit chercher à être le premier à l'arrivée, en observant exactement les règles du jeu. Le déroulement du jeu est déterminé par les dés, la manière de jouer les cartes de tactique et les déterminations des cartes à tirer.

Les accessoires du jeu

1 paysage de jeu, 6 coureurs, 6 dés, 26 cartes de piste (à tirer), 24 cartes de tactique. (jeune) (8Pau)

Les règles du jeu

Chaque joueur choisit un coureur. Lors d'une participation de moins de 4 personnes, chaque joueur peut engager 2 coureurs.

Les **cartes de piste** doivent être bien mélangées et déposées à côté du paysage de jeu.

Les **cartes de tactique** doivent également être bien mélangées et sont à distribuer par nombres réguliers parmi les joueurs. Lors d'une participation de 5 joueurs, les cartes surnuméraires restent hors du jeu.

Pour remplacer les dés, on peut jouer des cartes de tactique, mais uniquement 1 seule carte à la fois. Elles ne doivent être jouées qu'entre les postes 2 et 11, elles n'ont donc pas de validité sur les postes 2 et 11. Cependant, leur effet peut dépasser le poste 11.

Aussi longtemps qu'un joueur doit observer les directives d'une carte de piste, il n'a non plus le droit de jouer une carte de tactique. Exception: si une directive donnée est valable pour toute la course.

Les cartes de tactique non utilisées n'ont aucun effet sur la classification.

Les **cartes de piste** sont tirées par un coureur chaque fois qu'il se trouve sur une **marque de piste** (fanion jaune), que ce soit par le sort des dés, ou par l'emploi d'une carte de tactique. La directive ainsi reçue doit être observée. Si une telle **directive de carte** de piste amène le coureur de nouveau sur une marque de piste, la nouvelle carte à tirer annule totalement la directive de la précédente.

Exception: les directives valables pour l'ensemble du jeu.

Chaque joueur retient les cartes de piste tirées, jusqu'à ce que les directives correspondantes sont exécutées ou dépassées. Ce n'est qu'alors qu'elles sont remises parmi les cartes à tirer.

Postes de parcours

Les postes de parcours sont indiqués sur la piste par les grands chiffres (1 - 12). Ils jouent un rôle en relation avec les directives des cartes de piste.

La montée

Les montées sont démarquées au moyen du panneau rectangulaire. Le coureur qui, selon les directives données par les dés, par des cartes de tactique au par des cartes de piste, vient se poser sur ces démarcations, n'est autorisé à continuer sa course que lorsqu'il obtient - par les dés - un chiffre impair. Cette démarcation de montée annule, pour le coureur concerné, des directives de cartes de piste éventuellement encore valables.

Exception: les directives valables pour l'ensemble du jeu.

La position du coureur est marquée par son pied en avant.

Important

Dépassement: sur tout le parcours de la course.

Libre passage: la carte de piste «Freipass» peut aussi être employée sur les marques de montée, mais toujours une seule fois.

Ligne d'arrivée: Les cartes de piste «Endspurt» (Enlevée finale) perdent leur validité au poste 12. A partir de là, seul le chiffre obtenu par les dés est valable pour tous les joueurs. De plus, on ne peut entrer à l'arrivée qu'au moyen du chiffre exact nécessaire! **Exemple:** un coureur qui est à 2 points de l'arrivée, n'est pas autorisé à passer la ligne d'arrivée avec un chiffre plus élevé.

Les dés

Les participants au jeu n'ont pas le droit de jouer d'abord aux dés et - lors d'un mauvais résultat - changer sur une carte de tactique. Une fois les dés jetés, rien ne va plus!

Les variantes du jeu

A. Une **course de relais** peut également être organisée par 2 ou 3 joueurs. Les relais peuvent avoir lieu après le premier passage de l'arrivée ou à mi-parcours, au poste 7. - Pour la course de relais, on peut aussi jouer sans cartes de piste, mais au moyen des cartes de tactique et de panneaux de démarcation de montée. Sitôt après chaque relais, les cartes de tactique doivent être à nouveau mélangées et distribuées.

B. Le jeu peut être rendu plus captivant encore, si le temps est également chronométré. La règle: on compte le temps chronométré sous déduction d'éventuels retards entraînés par des discussions ou par des dérangements venant de l'extérieur. - Il est ainsi possible de tenir une liste de classification des meilleurs temps.
