



CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu A0 (La montagne et ses chemins !)
- 2 équipes de 2 pions reliés par une cordelette.
- 2 dés 6 faces (1 par équipe)
- 2 x 14 cartes équipements
- 3 cartes « préalables »
- 54 cartes connaissances (3 thématiques mélangées : météo, sécurité, terrain)
- 36 cartes nature, environnement et développement durable (1 point)
- 2 x 8 cartes « point de vue » (2 points) et 2 x 1 carte « point de vue refuge » (5 points)
- 2 x 8 cartes « zone de danger » (3 points) dont 2 x 1 carte « zone de danger » Echappatoire prise de décision
- 8 pochettes « défi » associées aux cartes « zone de danger »

DÉFI SECOURS (une fiche consigne)

DÉFI ORIENTATION

(une fiche consigne + 8 cartes)

DÉFI CHIEN PATOU

(une fiche consigne +1 livret + 3 cartes)

DÉFI BROUILLARD (une fiche consigne)

DÉFI ORAGE (une fiche consigne)

DÉFI TOPO

(une fiche consigne + 3 fiches carto IGN)

DÉFI NÉVÉ (une fiche consigne + 4 cartes)

DÉFI PRISE DE DÉCISION

(une fiche consigne + 9 cartes)

MISE EN PLACE

- Installer le plateau sur une table
- Placer les cartes **Équipement** sur leur emplacement face visible.
- Placer la carte **Point de vue « Refuge »** et la carte **« Zone de danger - Echappatoire Prise de décision »** sur leurs emplacements au centre du jeu.
- Placer les cartes **Point de vue** sur leurs emplacements.
- Placer les cartes **« Zone de danger »** (face image visible) sur leurs emplacements.
- Brasser puis déposer les tas de cartes **connaissance** et **nature** sur leurs emplacements respectifs (face question visible).
- Mettre à disposition les pochettes **défi** (titre visible)
- Ecrire les coordonnées GPS sur la fiche réponse « défi secours » en fonction du lieu où se situe la partie.
- Positionner les pions reliés sur la case Départ/Arrivée (deux pions reliés par équipe)
- Positionner les cartes « préalables » au bord du plateau proche des emplacements face question

PRINCIPE / BUT DU JEU :

Les participants, par équipe de 2 à 4 joueurs, réalisent une randonnée sur un temps défini au départ (30 ou 40 min). Chaque groupe de randonneur représenté par deux pions reliés par un fil, doit **accumuler le maximum de points** durant son périple. Si l'équipe réussit à **revenir au départ avant la fin du temps**, alors elle pourra **multiplier ses gains par 2**. Si elle dort **en refuge** elle gardera ses points, si elle est encore **en chemin** alors elle **divisera ses points par deux**.

Mais des obstacles naturels (zones de danger) vont les mettre à l'épreuve ! Leurs connaissances et leur capacité à coopérer vont être primordiales pour s'équiper correctement et réussir les défis.

DÉROULEMENT ET GAINS DE POINTS :

Avant de lancer la partie et le chronomètre, il faut s'assurer des 3 préalables en répondant aux questions ensemble et vérifier les réponses au dos. Une fois les 3 préalables vérifiés, vous pouvez partir en rando !

Lancez le chronomètre (30 ou 40 min), la partie commence.

Il n'y a pas de sens de jeu, les pions peuvent avancer, reculer et repasser par un chemin déjà emprunté. A chaque tour de jeu, l'équipe lance le dé et répartit tout ou partie du score sur les deux pions.

Si le dé annonce 4 le groupe peut choisir d'utiliser 1, 2, 3, ou 4 déplacements de pion.

Les déplacements **sont limités par la corde** et s'effectuent sur les différentes cases :

Les deux pions peuvent se trouver sur une même case.

Lorsqu'un pion s'arrête sur :

 Une case connaissance, l'équipe pioche une carte connaissance et y répond

- ▶ **Réponse juste** : l'équipe **choisit une carte équipement** qui lui permettra de franchir les zones de danger. Elle remet la carte sous le tas, puis relance le dé.
- ▶ **Réponse fausse** : l'équipe remet la carte sous le tas puis relance le dé.

 Une case nature, l'équipe pioche une carte nature et y répond

- ▶ **Réponse juste** : l'équipe **garde la carte (1 point)** puis relance le dé.
- ▶ **Réponse fausse** : l'équipe remet la carte sous le tas puis relance le dé.

(Si deux pions sur une même case alors deux cartes sont piochées)

Lorsque les deux pions s'arrêtent sur :

 une case « Point de Vue », l'équipe contemple le panorama, s'empare de la carte **(2 points)**, puis relance le dé pour poursuivre son chemin.

Lorsque les deux pions s'arrêtent sur :

 une case « Danger », la carte est retournée. L'équipe découvre l'équipement nécessaire pour franchir la zone de danger et le défi associé :

1^{er} cas : l'équipe n'a pas l'équipement. Elle ne peut pas franchir la zone de danger, elle laisse la carte danger face équipement puis lance le dé pour rebrousser chemin ou choisir un autre sentier. Elle pourra revenir avec un meilleur équipement.

2^e cas : l'équipe dispose des cartes équipements correspondantes. Elle réalise alors le défi relatif à ce danger.

- ▶ **Défi réussi** : l'équipe **garde la carte (3 points)** puis relance le dé.
- ▶ **Défi échoué** : l'équipe laisse la carte danger puis lance le dé pour rebrousser chemin et passer par un autre sentier. Sans cette carte l'équipe ne pourra plus passer par ce danger.

Fin de la partie :

La partie s'arrête lorsque le temps est écoulé.

BONUS / MALUS DES GAINS :

Une **bonification** s'applique suivant la situation de l'équipe en fin de partie (fin du temps)

- ▶ **L'équipe est à l'arrivée** : elle a terminé sa randonnée dans le temps imparti, elle profite d'un bonus et multiplie ses points **par 2**
- ▶ **L'équipe est au refuge** : elle est en sécurité et peut profiter de l'expérience d'une nuit en refuge, **elle garde tous ses points**.
- ▶ **L'équipe est sur le chemin** : elle se met en danger avec l'arrivée de la nuit, elle reçoit un malus et **divise ses points par 2**.

CALCUL DU SCORE

Vous additionnez les points correspondants aux cartes gagnées :

- ▶ **1 point par carte nature**
- ▶ **2 points par carte « point de vue »**
- ▶ **3 points par carte danger gagnée** (correspondant aux défis réussis)
- ▶ **5 points si vous avez la carte « refuge »**

Puis multipliez par deux si vous êtes arrivés au départ et divisez par deux si vous êtes sur le chemin.

Comparez votre score avec la fiche pour déterminer quel profil de randonneur vous êtes ou refaites une partie pour améliorer vos gains et connaissances.

