



RÈGLES DU JEU

MATERIEL DE JEU

- 1 plateau de jeu (la montagne et ses sentiers)
- 2 pions (1 par équipe)
- 2 dés à 6 faces
- 4 cartes préalables : 3 jaunes (départ du jeu) et 1 violette (départ de la remontée mécanique)
- 2 x 15 cartes équipements
- 58 cartes connaissances jaunes (4 thématiques mélangées : météo, secours, terrain, VTT)
- 45 cartes nature vertes
- 2 x 10 cartes points de vue bleues
- 2 x 9 cartes zones de danger rouges
- 9 pochettes "défis" associées aux cartes zones de danger, chacune contenant les éléments de jeu permettant de résoudre un défi :
 - Défi CHIEN PATOU
 - Défi PRISE DE DECISION
 - Défi CARTOGRAPHIE
 - Défi ORAGE
 - Défi MECANIQUE
 - Défi ALIMENTATION
 - Défi TECHNIQUE
 - Défi ITINERAIRE
 - Défi SECOURS
- 9 tickets de remontées mécaniques

PRINCIPE / BUT DU JEU

Les participants, répartis en 2 équipes, réalisent une sortie à VTT en montagne sur un temps défini au départ (ce temps de jeu peut être ajusté en fonction des contraintes de la séance, mais doit être de 30 minutes au minimum). Chaque équipe parcourt la montagne en vue d'accumuler un maximum de points et doit revenir en lieu sûr (au parking, au refuge ou au village) dans le temps imparti. Mais des difficultés vont se présenter : des zones de danger où un défi devra être relevé.

INSTALLATION - MISE EN PLACE DU JEU

- Déployer le plateau de jeu
- Étaler les cartes équipements face recto visible à côté du plateau de jeu
- Placer les cartes points de vue sur leurs emplacements respectifs du plateau de jeu
- Placer les cartes zones de danger sur leurs emplacements respectifs du plateau de jeu
- Disposer les pochettes "défis" correspondantes à côté du plateau
- Mélanger et placer les cartes nature en pile sur leur emplacement dédié en bas à droite du plateau de jeu
- Mélanger et placer les cartes connaissances en pile sur leur emplacement dédié en bas à droite du plateau de jeu
- Placer les tickets de remontées mécaniques sur leur emplacement au niveau de l'accès aux remontées mécaniques
- Positionner les pions des 2 équipes sur le parking de départ, en bas du plateau de jeu.
- Se munir des cartes préalables pour démarrer la partie.



REGLES DU JEU

ATTENTION : Il n'y a pas de tours de jeu, les 2 équipes jouent simultanément. Elles n'attendent pas que l'autre ait joué.

Principes de déplacements :

Les équipes lancent le dé et déplacent leur pion de la valeur obtenue ou moins, selon la règle suivante :

- **1 déplacement utilise 1 point du dé si l'on se déplace sur un chemin large/piste, représenté en jaune sur le plateau.** Les VTTistes progressent rapidement.



Exemple : l'équipe obtient 3 au dé, elle avance son pion de 3 cases situées sur un chemin jaune.

- **1 déplacement utilise 2 points du dé si l'on se déplace sur un sentier étroit de montagne, représenté en marron sur le plateau.** Les VTTistes progressent lentement.



Exemple : l'équipe obtient 4 au dé, elle avance son pion de 2 cases (2 x 2) situées sur un sentier marron.

- Il est possible, dans un même coup, de combiner un déplacement sur chemin large puis sur sentier (et vice versa). Dans ce cas, on applique les règles énoncées ci-dessus.

Exemple : l'équipe obtient 5 au dé, elle consomme d'abord 3 points pour avancer de 3 cases sur piste (jaune) puis les 2 points restants pour avancer d'1 case sur sentier (marron).

- On peut circuler sur le plateau dans toutes les directions mais pas changer de sens lors d'un même déplacement. Il est possible de ne pas consommer la totalité de la valeur des dés, et ainsi de s'arrêter avant. Tout point de dé non utilisé est perdu.

Les différentes cases du plateau :

La case sur laquelle s'arrête un pion détermine une action particulière :

Cases connaissances :



L'équipe pioche une carte connaissances et répond à la question.

Réponse juste : l'équipe choisit **une carte équipement** qu'elle conserve en vue d'affronter une zone de danger dans la suite du jeu

Réponse fausse : l'équipe ne pioche pas de carte équipement.

Cases nature :



L'équipe pioche une carte nature et répond à la question.

Réponse juste : l'équipe conserve la carte et empochera **1 point** en fin de partie.

Réponse fausse : l'équipe ne conserve pas la carte.

Cases points de vue :



Si l'équipe s'y arrête, elle contemple le panorama et s'empare de la carte placée sur la case. Elle empochera en fin de partie le nombre de points indiqués sur la carte (**de 2 à 5 points**). Ces cartes sont en double dans le jeu : chaque équipe ne peut en acquérir qu'une seule de chaque. Les cases points de vue déjà visitées ne peuvent l'être à nouveau par une même équipe. NB : l'idée étant de valoriser un temps d'observation de la nature, il est possible d'imposer un temps d'arrêt minimum sur ce type de case (1' par exemple).

Cases zones de danger et défis :



L'équipe fait face à un danger et doit réussir le défi correspondant pour poursuivre sa route.

Il est nécessaire d'avoir préalablement récupéré les équipements indiqués sur la carte zone de danger correspondante pour pouvoir accéder au défi. NOTE : Il est autorisé de consulter à tout moment, au dos des cartes dangers, les équipements nécessaires pour l'affronter.

Défi réussi : l'équipe conserve la carte zone de danger et empochera en fin de partie le nombre de points indiqués sur la carte.

Défi échoué : l'équipe laisse la carte zone de danger sur son emplacement. Elle doit rebrousser chemin et passer par un autre sentier pour progresser dans la montagne.

Cases effort :



Ces cases comptent dans le déplacement du pion, mais il ne s'y passe rien.

Cartes préalables :

En début de partie, 3 cartes préalables jaunes permettent d'introduire le jeu en vérifiant que les joueurs connaissent les bonnes pratiques du VTT avant de s'engager. Elles n'ont pas d'impact sur le jeu, ne rapportent pas de point mais sont un passage obligatoire.

1 carte préalable violette joue le même rôle au niveau de la station (Cf. Chapitre Zone station)

Zone station de montagne

Bike Park et remontée mécanique :



Le plateau présente en son centre une zone dédiée au VTT de descente (Bike Park). Son accès rapide est possible par une remontée mécanique dont l'accès est réglementé.

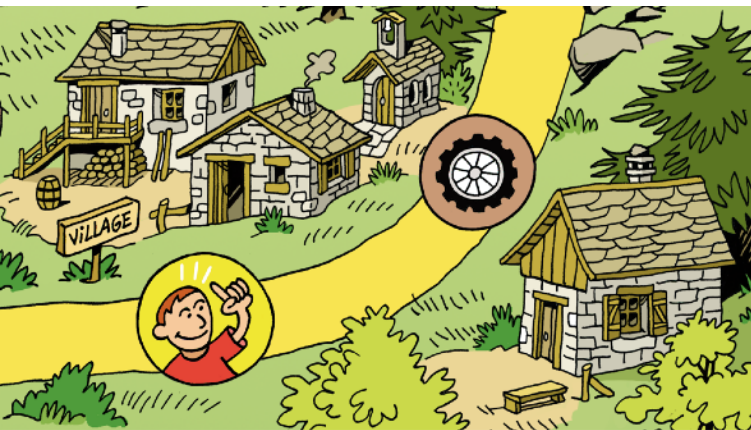
Avant d'emprunter la remontée mécanique, 1 carte préalable permet de vérifier que les joueurs connaissent les bonnes pratiques du VTT en Bike Park avant de s'engager.

- L'accès à la remontée mécanique se fait en piochant un ticket. Chaque ticket pioché est conservé jusqu'en fin de partie, il entraînera un **malus de 2 points**.
- Le nombre de tickets par équipe n'est pas limité.
- Il est possible d'emprunter la remontée mécanique, et donc de piocher un ticket, sans avoir encore marqué de points dans la partie.

MODULATION DES REGLES (note des concepteurs) :

Au choix de l'animateur du jeu, il est possible d'autoriser d'emprunter la remontée mécanique dans le sens de la descente.

Au choix de l'animateur du jeu, il est possible d'interdire d'emprunter la remontée mécanique, quel que soit le sens, à partir d'un certain temps de jeu.



FIN DE PARTIE ET CALCUL DES POINTS

La fin de partie est déclenchée lorsque le temps imparti, défini à l'avance, est écoulé. On regarde alors où se trouvent les équipes et on calcule les scores.

Les scores sont calculés en ajoutant les points indiqués sur les cartes collectées en cours de partie :

- Points des **cartes nature** (1 point par carte)
 - Points des cartes **points de vue** (de 2 à 5 points par carte)
 - Points des cartes **zone de danger** (de 3 à 5 points par carte)
 - Malus des tickets **remontées mécaniques** utilisés (-2 points par ticket utilisé)
-
- Si l'équipe est revenue au **parking** de départ : elle a terminé sa sortie dans le temps imparti, elle profite d'un bonus et **multiplie ses points par 2**.
 - Si l'équipe est au **refuge ou au village** : elle n'a pas fini sa sortie mais se trouve en lieu sûr. Elle **conserve tous ses points** sans bonus ni malus.
 - Si l'équipe est **encore en chemin** et n'est pas parvenue à un lieu sûr, elle **divise ses points par 2**.

Le vainqueur est l'équipe qui a obtenu le plus de points.

