RANDO au Pic des neiges

RÈGLE DU JEU

Retrouvez la règle en vidéo :
https://rando-au-pic-des-neiges.fr/regle/

PRÉAMBULE

Partez randonner en montagne en respectant la nature, en appliquant les règles de sécurité, et en enrichissant vos connaissances sur le milieu montagnard.

BUT DU JEU

Les montagnards partent du hameau pour rejoindre le refuge par l'itinéraire de leur choix. Sur le glacier, ils forment une cordée et atteignent le sommet du Pic des Neiges. À la descente du glacier, ils retrouvent le chemin qui les mènera au point de départ, là aussi selon l'itinéraire qu'ils auront choisi.
Il faudra également répondre aux nombreuses questions sur les thèmes de la nature, la montagne, la sécurité en moyenne montagne et en haute montagne.

La première équipe de retour au hameau a gagné !

CONTENU

- Un plateau de jeu
- 48 cartes Questions Nature
- 48 cartes Questions Montagne
- 40 cartes Bonne Conduite
- 55 cartes Questions Sécurité Moyenne Montagne
- 25 cartes Questions Sécurité Haute Montagne
- 4 cartes Équipement
- 2 cartes Météo
- 2 cartes Yéti
- 1 dé
- 4 pions
- Une règle du jeu

Le parcours de la randonnée se fait en 4 étapes

- **1ère étape :** ***Du hameau à la fontaine***
- **2e étape :** ***De la fontaine au refuge***
- **3e étape :** ***Du refuge au sommet, et descente du glacier***
- **4e étape :** ***Descente au hameau***

PRÉPARATION DU JEU

1. Incliner légèrement le plateau de jeu en posant le « côté sommet » sur un support (boîte du jeu, par exemple) afin de représenter la pente.
2. Disposer les cartes Nature, Montagne, Sécurité Moyenne et Haute Montagne en piles à la base du plateau de jeu, textes cachés.
3. Disposer les cartes Équipement et Météo, face illustrée vers le haut.
4. Étaler les cartes Bonne Conduite, textes cachés.
5. Ne pas poser les pions sur le plateau de jeu.

ORGANISATION DU JEU

Par sécurité, on évite de partir seul en montagne.

IMPORTANT : Règle pour 4 joueurs. Pour plus ou moins de joueurs, se référer à la fin du document.

- Les 4 joueurs se regroupent en 2 équipes de 2 joueurs chacune.
- Chaque équipe se munit de 2 pions de couleur semblable et d'une carte Yéti.

DÉROULEMENT DU JEU

Avant de partir en montagne, chaque randonneur doit avoir un équipement adapté, et la météo doit être favorable.

- Un premier joueur lance le dé. Si le nombre est pair, il prend une carte Équipement. Le deuxième joueur de la même équipe fait de même. Puis, c'est au tour de la seconde équipe.
- Un joueur qui a acquis une carte Équipement ne joue plus, jusqu'à ce que son coéquipier en gagne une à son tour.
- Lorsque les 2 joueurs de la même équipe ont chacun une carte Équipement, le premier des 2 qui fera à nouveau un nombre pair prend une carte Météo (une carte Météo par équipe).

L'équipe qui a réuni 2 cartes Équipement et une carte Météo se positionne au point de départ sur le hameau. À leur prochain tour de jouer, les 2 joueurs partent l'un après l'autre sur le chemin en direction du refuge, selon le nombre indiqué sur le dé.

1. DU HAMEAU À LA FONTAINE

Sur le chemin, les randonneurs peuvent se doubler ou se trouver sur une même case.

Les randonneurs doivent rester solidaires de leur équipe durant toute la randonnée.

Aide du coéquipier :

- Si un joueur est en avance sur son coéquipier, il peut lui donner son tour de jeu ; ainsi, le retardataire jouera 2 fois de suite et se rapprochera de son coéquipier.
- S'il n'y a pas plus de 3 cases d'écart entre 2 joueurs de la même équipe, ils peuvent communiquer entre eux pour répondre aux questions.

CASES « QUESTIONS »

Nature

Montagne

Sécurité
Moyenne Montagne

Le joueur qui s'arrête sur l'une de ces cases, prend la carte du dessus et, sans la retourner, la tend à un adversaire qui lui lit la question à haute voix.

Bonne réponse : il avance de 3 cases et conserve la carte.
Mauvaise réponse : il reste sur place et remet la carte sous la pile.

IMPORTANT : Les joueurs doivent s'assurer que la réponse a bien été lue dans son intégralité !

CASES « BONNE CONDUITE » :

Le joueur qui s'arrête sur cette case pioche une carte « Bonne Conduite » et la lit à haute voix, puis exécute l'action « Rejouer » ou « Passer un tour », et met la carte de côté.

CASE « FONTAINE » :

Même si le lancer de dé est supérieur, le joueur s'arrête à la fontaine. Il ne joue plus en attendant son coéquipier et ne peut lui donner son tour de jeu, d'où l'importance de s'attendre mutuellement sur le chemin.

2. DE LA FONTAINE AU REFUGE

CHOIX DE L'ITINÉRAIRE : À la fontaine, les 2 randonneurs se concertent et définissent l'itinéraire qu'ils vont emprunter :

A - La VOIE normale :
Dans ce cas, ils poursuivent le chemin.

B - Le Passage « DANGER » :
Il faut le franchir en une seule fois sans s'arrêter sur les points. Si le lancer de dé ne permet pas de franchir ce passage en une seule fois, le joueur s'arrête sur la case marquée du panneau « danger ».
*Dès que l'un est passé, il peut **donner son tour de jeu** à son coéquipier au prochain tour, qui lancera le dé 2 fois, et aura ainsi une chance supplémentaire pour franchir ce passage.*

CARTE « YÉTI » :
Si ce passage pose problème, l'équipe peut soit faire demi-tour et prendre la VOIE normale, soit jouer la carte Yéti, qui permet à un seul joueur de franchir ce passage à partir de la case marquée du panneau « danger ».

ATTENTION ! UNE SEULE CARTE YÉTI PAR ÉQUIPE UTILISABLE UNE SEULE FOIS.
Elle est utilisable sur 2 autres passages : crampons, pour franchir le névé, et descente en rappel pour rejoindre le hameau. L'équipe qui a joué la carte, la glissera sous le plateau de jeu.

PASSAGE DU NÉVÉ : Obligation de s'arrêter sur l'une ou l'autre case marquée par des crampons. Si le joueur ne s'arrête pas sur l'une de ces 2 cases, il s'engage sur le névé sans avoir chaussé les crampons, fait alors une glissade et se retrouve sur la case située sur le chemin en contrebas. De là, il pourra effectuer d'autres tentatives aux prochains tours de jeu ou jouer une carte Yéti.
*Dès que l'un est passé, il peut **donner son tour de jeu** à son coéquipier, qui aura ainsi une chance de plus pour franchir ce passage.*

CARTE « YÉTI » : À la suite d'une glissade, elle permet à un seul joueur de chausser les crampons en se posant sur la première case « Crampons », et de ne pas glisser en franchissant le névé.

CASE « REFUGE » : Même si le lancer de dé est supérieur, le joueur s'arrête au refuge et attend son coéquipier. Il ne joue plus en attendant son coéquipier et ne peut lui donner son tour de jeu.

3. DU REFUGE AU SOMMET, ET DESCENTE DU GLACIER

Une équipe a atteint le refuge : au prochain tour de jeu, les 2 montagnards se positionnent sur la corde de leur couleur.

Sur un glacier, les alpinistes sont reliés entre eux par une corde ; ils forment une cordée. Le plus expérimenté est le premier de cordée ; à la montée, il est devant, et à la descente, il est derrière.

Qui sera le premier de cordée ? *Ce sera celui de l'équipe qui a réuni le plus de cartes « Nature », « Montagne », et « Sécurité ». Ces cartes sont ensuite placées sous les piles respectives.*

MISE EN PLACE DE LA CORDÉE :

Le premier de cordée avance de 2 cases ; la case qui les sépare est la distance d'encordement. On imagine une corde toujours tendue qui relie les alpinistes.

- À présent, ils avancent ensemble sur le glacier, uniquement par chiffres pairs. Le premier joueur lance le dé : pour un 2, chacun avance d'une case ; pour un 4, chacun avance de 2 cases et pour un 6, chacun avance de 3 cases. Puis, au tour du second joueur de faire de même.
- Pour un chiffre impair, ils n'avancent pas.

CASES « QUESTIONS » Sécurité Haute Montagne

Bonne réponse : chacun avance d'une case.
Mauvaise réponse : ils n'avancent pas.
Les 2 alpinistes étant proches, ils peuvent ***communiquer pour donner la réponse****. La carte est remise sous la pile.*

CASE « SOMMET » :

Même si le lancer de dé est supérieur, le premier s'arrête au sommet, et son coéquipier le rejoint. À présent, ils profitent de la belle vue du sommet, pendant que la seconde équipe joue.

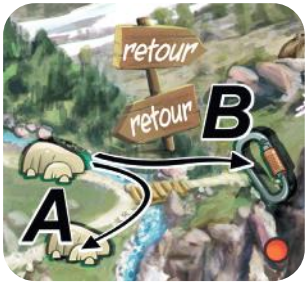
DESCENTE DU SOMMET :

Pour la mise en place de la cordée à la descente, c'est le second de cordée qui passe devant et avance de 2 cases, le premier de cordée restant derrière. Les règles à la descente sont les mêmes qu'à la montée. Arrivé en bas du glacier, même si le lancer de dé est supérieur, le premier s'arrête sur la case corde, son coéquipier le rejoint, et la seconde équipe joue.

4. DESCENTE AU HAMEAU

Les alpinistes ont atteint le bas du glacier, ils se désencordent (ils ne sont plus reliés par la corde).

Au prochain tour de jeu, chacun (individuellement) reprend le chemin direction « Retour ». Les règles sont les mêmes qu'à la montée.



CHOIX DE L'ITINÉRAIRE : Arrivés au niveau de la passerelle du torrent, les joueurs se concertent et définissent l'itinéraire qu'ils vont emprunter :

A - La VOIE normale :
Dans ce cas, ils poursuivent le chemin de descente vers le hameau. Plus bas à l'intersection, ils retrouvent l'itinéraire qu'ils ont emprunté à la montée, et suivent le panneau marqué « Retour ».

B - La DESCENTE en RAPPEL :
Dans ce cas, ils traversent la passerelle. Même si le lancer de dé est supérieur, le premier s'arrête sur la case marquée d'un mousqueton, puis attend son coéquipier.

La corde n'étant pas assez longue pour atteindre le bas de la falaise directement, il faut effectuer cette descente en 2 étapes.

Au prochain tour de jeu de l'équipe, le premier des 2 qui fera un 3 (et seulement un 3) au dé, descend sur les points rouges jusqu'au relais, marqué d'un second mousqueton. Là, il attend son coéquipier, qui doit faire de même. Le premier qui atteint le relais ne joue plus et donne son tour à son coéquipier, qui aura ainsi une chance de plus.

Une fois les 2 coéquipiers sur le relais, ils récupèrent la corde du dessus et l'utilisent pour descendre en rappel le bas de la falaise.

À présent, les 2 doivent faire un 4 ou plus au dé pour atteindre le mousqueton en bas de la falaise. Si le lancer est supérieur à 4, ils s'arrêtent sur le mousqueton.

CARTE « YÉTI » : Elle permet à un seul joueur de franchir soit le haut de la falaise jusqu'au relais, soit le bas de la falaise.

Au prochain tour de jeu, chacun (individuellement) reprend le chemin en direction du hameau.

LA PREMIÈRE ÉQUIPE QUI ARRIVE AU HAMEAU A GAGNÉ !

RÈGLE DU JEU POUR 2 JOUEURS

La règle est similaire à celle pour 4 joueurs avec les quelques différences suivantes :

DU HAMEAU AU REFUGE :
Les randonneurs jouent individuellement avec un pion de couleur différente chacun. Une fois le premier joueur arrivé au refuge, on compte et on note le nombre de cases qui séparent les 2 joueurs (ex : 8 cases), puis le second joue seul, jusqu'à atteindre à son tour le refuge.

Par sécurité, le glacier ne doit être gravi que par une cordée, soit au minimum 2 alpinistes.

DU REFUGE AU SOMMET, ET DESCENTE DU GLACIER :
Une fois les 2 joueurs réunis au refuge, ils s'encordent ensemble (corde rouge ou bleue), le premier arrivé au refuge devenant premier de cordée, et ils coopèrent pour gravir le sommet et redescendre le glacier en sécurité.

DESCENTE AU HAMEAU :
Arrivés sur la corde en bas du glacier, le premier joueur avance son pion du nombre de cases d'avance qu'il avait en arrivant au refuge (ex : 8 cases), puis lance le dé. La descente vers le hameau se fait à nouveau individuellement ; ils n'emprunteront pas la descente en rappel.
Le premier arrivé au hameau a gagné.

RÈGLE DU JEU POUR 6 JOUEURS ET PLUS

La règle du jeu pour 6 joueurs (et plus) est similaire à celle pour 4 joueurs. Les joueurs sont répartis dans 2 équipes, et chaque équipe dispose de 2 tours de jeu consécutifs, soit un tour de jeu par pion.

Voici un exemple pour 6 joueurs :

On forme 2 équipes de 3 joueurs, l'équipe A et l'équipe B. Le premier joueur de l'équipe A lance le dé et joue, puis c'est au tour du second joueur. C'est ensuite au tour de l'équipe B, qui fait de même.

Puis, c'est à nouveau au tour de l'équipe A de jouer : le troisième joueur de l'équipe A lance le dé et joue, suivi par le premier joueur de l'équipe A. C'est ensuite au tour de l'équipe B, qui fait de même. Et ainsi de suite…

Nous espérons que vous allez prendre beaucoup de plaisir à jouer. Si jamais vous avez des questions ou des remarques, n'hésitez pas à nous contacter :

- **par email, à : jeu@rando-au-pic-des-neiges.fr**

- **ou par courrier, à : 40 boulevard Limbert**
  84000 Avignon

Retrouvez également toutes les informations concernant le jeu sur https://rando-au-pic-des-neiges.fr/

Günther LEHMANN
Fan de montagne, de nature et d'images, il a créé ce jeu pour vous. Pour qu'en famille, ou entre amis, même si vous êtes loin des sommets, vous puissiez vous adonner à votre passion.

François JOURJON
Passionné d'activités de plein air, il a contribué à la finalisation du jeu et aux aspects technique, logistique et web de son auto-édition. C'est également le créateur du site internet « Randonner Malin ».

AVERTISSEMENT

La pratique des activités de plein air comporte des risques, et la montagne est un milieu potentiellement dangereux. La plus grande prudence est donc recommandée dans l'utilisation des données et des informations contenues dans ce jeu, qui ne saurait être considéré comme un guide ou un memento relatif à la pratique de la montagne. Malgré tout le soin accordé à leur exactitude, les informations fournies par ce jeu ne sauraient en aucun cas engager la responsabilité de ses auteurs, de « rando-au-pic-des-neiges.fr », ou de SAS RAPDN. Par ailleurs, en cas d'accident, les auteurs du jeu, « rando-au-pic-des-neiges.fr », et SAS RAPDN, déclinent toute responsabilité. Ils ne pourront être tenus pour responsables de quelque manière que ce soit. Enfin, il vous est conseillé de faire appel à des professionnels ou à toute personne qualifiée pour l'organisation et l'encadrement de vos sorties de plein air.

Conception graphique et illustrations : www.cacarinettecrea.com

© Rando au Pic des Neiges – Tous droits réservés

« GR® » et « GR® de Pays », ainsi que les marques de balisage afférentes (blanc-rouge et jaune-rouge) sont des marques déposées par la FFRandonnée. Leur reproduction non autorisée constitue une contrefaçon passible de poursuites.