

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Livret de Jeu

TCC SCHUSS

à Tignes



SOMMAIRE

Éléments du Jeu (page 03)

Règle du Jeu (pages 04 à 07)

BUT DU JEU

PREPARATION DU JEU

DEBUT DU JEU

LE DEPLACEMENT SUR LE PLAN DES PISTES

LE DEROULEMENT DU JEU

FIN DU JEU

REMARQUES GENERALES

Les cartes (page 08)

FORFAITS DE SKI

CARTES "YOU HOU"

CARTES "HUM HUM"

Les hors-pistes (page 09)

Les RM gratuites (page 09)

Prolonger sa journée de ski (page 10)

Décompte des points (page 11)

TABLE DE MARQUE

DECOMPTE DES POINTS EN COURS DE JEU

DECOMPTE DES POINTS EN FIN DE JEU

Liste des cartes HUM HUM et utilisation (pages 12 à 23)

Parties simplifiées et variantes (page 23)

Crédits (page 24)

Éléments du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 1 dé 6 faces
- 12 pions-quilles
- 24 jetons hors-pistes
- 296 cartes :
 - > "YOU HOU" : 90 cartes
 - > "HUM HUM" : 90 cartes – version **française**
 - > "HUM HUM" : 90 cartes – version **anglaise**
 - > "Forfaits de ski" :
 - 6 forfaits "**journée**"
 - 10 forfaits "**demi-journée**"
 - 10 forfaits "**1 passage RM**"
- 6 cartons "**suivi de journée**"
- 18 curseurs en plastique
- 2 livrets de jeu (*règle du jeu détaillée*) Fr-En
- 1 règle du jeu (*règle du jeu simplifiée, pour jouer plus rapidement*)

Règle du jeu :

BUT DU JEU

Etre le 1^{er} à finir sa journée de ski, en réalisant 10 passages RM ("RM" = Remontées Mécaniques)...

... **et** totaliser le plus de **points** (les points sont gagnés en descendant les pistes).

PREPARATION DU JEU

- Utiliser la boîte pour organiser une pioche de cartes "YOU HOU", "HUM HUM" et une banque pour les "Forfaits de ski".
- Chaque joueur prend :
 - dans une même couleur, 2 **pions-quilles** + les 4 **jetons hors-pistes correspondants**.
 - Un carton « **suivi de journée** ».
 - 3 curseurs :
 - 1 pour *suivre la validité du forfait*, sur les forfaits demi-journée ou journée.
 - 1 pour *suivre la progression* dans votre journée de ski, sur le carton "suivi de journée".
 - 1 pour *indiquer sur le carton "suivi de journée" votre village départ*.

DEBUT DU JEU

- Chaque joueur lance le dé pour déterminer son "**village départ**", sachant que :
 - face 1 = Tignes les Boisses**
 - face 2 = Tignes les Brévières**
 - face 3 = Tignes le Lac**
 - face 4 = Tignes le Lavachet**
 - face 5 = Tignes le Val claret**
 - face 6 = Choisissez votre village départ.**
- et l'indique sur son carton " suivi de journée" à l'aide d'un curseur.
- ... Puis place le 1^{er} pion quille sur le plateau au village départ : ce pion suivra les déplacements sur le plan des pistes ...
- ... Puis place le 2^{ème} pion quille au départ de son slalom sur la table de marque : ce pion suivra le score.
- ... ensuite chaque joueur reçoit 5 cartes "YOU HOU"
- ...Et enfin, retourner face visible 3 cartes "YOU HOU"

*Durant le jeu, il faudra en permanence qu'il y ait **3 cartes "YOU HOU" retournées face visible** : cette pioche permet, si le joueur le désire, de choisir ces cartes au lieu de s'en remettre uniquement au hasard de la pioche aveugle.*

LE DEPLACEMENT SUR LES PISTES

Le suivi des déplacements sur le domaine de ski se fait à l'aide du pion-queue, placé en début de partie dans un village.

Comment prendre une remontée mécanique ?

- Etre en possession d'un forfait de ski valide qui s'achète à l'aide des cartes "**YOU HOU**" (lorsque le forfait sera épuisé, il sera remis à la caisse).
- Déplacer son pion en haut de la ou des **RM** emprunté(e)s.
- Faire progresser le curseur sur son **forfait de ski**, pour les forfaits demi-journée ou journée, afin de suivre la validité de ce forfait à passages multiples.
- Faire progresser le curseur sur son carton "**suivi de journée**" pour suivre les passages RM.

Comment descendre les pistes ?

- Etre en possession des cartes "**YOU HOU**" nécessaires pour faire la ou les pistes souhaitées : le joueur doit fournir ces cartes en respectant la valeur de la piste et la ou les couleurs de celle-ci.
- Si le tracé de la piste descendue change de couleur en cours de parcours, le joueur doit en tenir compte. Sur l'ensemble du tracé les points d'une même couleur s'additionnent.

- **Exemple** : la descente commence par un tronçon de piste bleue de valeur 3, puis le skieur passe sur un tronçon de piste rouge de valeur 4 et termine sa descente en revenant sur un tronçon de piste bleue de valeur 2.

Il devra fournir en carte "**YOU HOU**" : $3+2 = 5$ points bleus et 4 points rouges : les points de cartes "**YOU HOU**" s'additionnent entre eux pour une même couleur.

Les cartes sont remises en pioche.

- Déplacer le pion sur le domaine de ski, en respectant le sens des pistes donné par les flèches.
- A l'aide du 2^{ème} pion, décompter sur la table de marque les points obtenus par la piste descendue.

Où S'arrêter ?

- Sur le plateau plan des pistes, le pion doit toujours être sur des points d'arrêt qui sont :
 - Soit un point jaune et or, (pour la lisibilité du jeu, placer le pion dans l'encadré correspondant)
 - Soit les villages.
- Il n'est pas possible de se déplacer progressivement sur une piste s'il n'y pas de point d'arrêt.

LE DEROULEMENT DU JEU

A chaque tour, le joueur :

- **Lance le dé et pioche** le nombre de cartes "**YOU HOU**" donné par le dé.

Attention : la pioche s'effectue librement à l'aveugle et/ou parmi les 3 cartes visibles, **sauf si le joueur fait 6**. Dans ce cas, il doit obligatoirement prendre les 3 cartes de la pioche visible et 3 cartes dans la pioche aveugle, et, seulement ensuite, reconstituer la pioche aveugle.

- **Pioche 1 carte "HUM HUM"**.
- Suit les **instructions de la carte "HUM HUM"**
Si les instructions ne l'en empêchent pas, il peut **skier**.

Skier = jouer !

Pour skier, il faut :

- Avoir un forfait de ski valide (pour l'achat du forfait de ski, voir en page 8).
- Prendre une ou des RM.
- Descendre la piste de son choix : pour cela le joueur doit avoir en main les cartes "**YOU HOU**" nécessaires en valeur et en couleur.

Les points des cartes "YOU HOU" s'additionnent !

Exemple : pour descendre une piste bleue à 5 points, soit on fournit une carte de valeur 5, soit toutes combinaisons possibles de cartes bleues qui font 5 points au moins..

Pour terminer son tour de jeu, il faut **marquer les points et les déplacements** :

- Sur le plateau de jeu, le pion suit les déplacements.
- Sur la table de marque, le pion compte les points des pistes descendues.
- Sur le forfait de ski, demi journée ou journée, déplacer le curseur d'autant de remontées mécaniques utilisées lors du tour de jeu.
- Sur le carton "suivi de journée", déplacer le curseur d'autant de remontées mécaniques utilisées lors du tour de jeu.

Puis c'est le tour du joueur suivant !

FIN DU JEU :

Dès qu'un joueur a réalisé ses 10 passages RM obligatoires, il peut décider que le jeu est terminé.

Mais :

Si ce joueur, malgré ces 10 passages effectués, a un cumul de points inférieur à d'autres joueurs (et donc ne peut remporter la partie), il peut décider de **prolonger sa journée** par des **passages RM supplémentaires**, à condition qu'il possède les **cartes le permettant** (voir page 10 : "**Prolonger la journée**").

REMARQUES GENERALES :

- L'**achat du forfait de ski n'est pas jouer** : on peut, sur un même tour, **acheter son forfait et se déplacer**.
- Une même piste peut être descendue **plusieurs fois par le même joueur** ou par les autres joueurs : il faut produire à chaque fois les points correspondants.
- On peut **prendre plusieurs RM à la suite avant d'effectuer une descente**. Dans ce cas, penser à bien comptabiliser toutes les RM empruntées. **Mais** dès qu'un joueur descend une ou des pistes, le tour est terminé.

Par exemple :

➤ On peut faire sur un seul tour : une première RM + une seconde RM + une piste.

➤ On ne peut pas faire : une première RM + une piste + une seconde RM + une piste : ce cas de figure revient à jouer 2 fois de suite.

Seule exception : la possession de la carte "HUM HUM – grande forme" vous autorise ce cas de figure !

- Il n'est **pas obligatoire de skier à chaque tour de jeu** : un joueur peut par exemple décider de capitaliser des cartes "**YOU HOU**" afin d'avoir une main de cartes plus étoffée et faire ainsi le choix des pistes qui rapportent le plus de points.
- Si la carte "**HUM HUM**" contraint à passer son tour, le joueur **pioche quand même ses cartes "YOU HOU"**.
- Si les 100 points du slalom ne **suffisent pas** pour comptabiliser le score des joueurs, ils repartent **du haut de leur slalom**, en pensant en fin de partie à bien **tenir compte des 100 premiers points** déjà marqués !

Les cartes :

FORFAITS DE SKI :

- Il existe **3 types de forfaits de ski** :
 - Forfait journée = 10 passages RM
 - Forfait demi-journée = 5 passages RM
 - Forfait 1 RM = 1 passage RM
- L'**achat** des forfaits de ski :
 - Les forfaits de ski s'achètent à l'aide des cartes "**YOU HOU**" sans distinction de couleurs.
 - Leur valeur d'achat est inscrite sur les cartes.
 - Les cartes "**YOU HOU**" sont remises dans la pioche, en échange de la délivrance du forfait choisi.

CARTES "YOU HOU" :

Il s'agit de cartes de points pistes et hors-pistes à cumuler pour pouvoir effectuer une descente, sachant qu'il faut respecter :

- La couleur de la piste ou de chaque tronçon (si une piste commence bleue et se poursuit en rouge, il faut produire les points bleus et rouges)
- La valeur de la piste ou de chaque tronçon.

Les points à donner sont un minimum.

Exemple : pour une piste de valeur 5, il faut *au minimum* 5 points "**YOU HOU**". Il est possible de donner plus, mais les points gagnés par le joueur seront ceux de la valeur de la piste, soit 5 points dans notre exemple...

CARTES "HUM HUM" :

La **liste des cartes** expliquant l'utilisation et les conséquences de chacune, est rédigée sous un point consacré, à *partir de la page 12*.

Important : Pour débiter le jeu, il est inutile de chercher à comprendre ou mémoriser toutes ces cartes : cela se fera au et à mesure du tirage dans le jeu !

Les hors-pistes :

- Le passage en hors-piste se déroule de la même façon que le passage d'une piste **mais** un hors piste **ne peut être pratiqué que 3 fois, joueurs différents ou pas**.
- Il y a 5 tracés hors-piste, dont :
 - 3 tracés "normaux".
 - 1 à passage unique et dont l'accès n'est possible que par le tirage de la carte "hors-piste de **Tarentaise**" (cf. carte "**HUM HUM**" "hors piste de Tarentaise").
 - 1 pour lequel il est préférable d'avoir une carte "**HUM HUM - navette**" pour permettre un retour au village, car le tracé de ce hors piste vous conduit au bord de la route : il s'agit du hors-piste du **Glattier** !
- Un joueur peut passer **au maximum 4 fois en hors piste**, ce qui correspond au nombre de jetons hors piste.
- Le 1^{er} joueur à "*faire la trace*" (= passer par un hors-piste) dépose l'un des jetons sur l'emplacement prévu sur le plateau. Idem pour les 2^{ème} et 3^{ème} passages.
- Les hors-pistes donnent droit à des bonifications selon l'ordre de passage.
- Calcul des points : points de la valeur du hors-piste + ajout de la bonification selon l'ordre de passage :
 - 1^{er} passage : **10 points** ou **3 cartes "YOU HOU"**
 - 2^{ème} passage : **7 points** ou **2 cartes "YOU HOU"**
 - 3^{ème} passage : **3 points** ou **1 carte "YOU HOU"**

Explication : «10 points ou 3 cartes "YOU HOU"» signifie que vous avez le choix entre marquer 10 points supplémentaires comptabilisés immédiatement sur la table de marque, ou alors, si vous le préférez, piocher 3 cartes "YOU HOU".

Les RM gratuites :

- Les RM gratuites, qui sont "Rosset" et "Bollin", sont identifiées sur le plateau (consulter la légende).
- Il n'est pas nécessaire d'avoir un forfait de ski pour les prendre. Elles permettent d'accumuler des points supplémentaires par les pistes auxquelles elles donnent accès, mais ces passages RM ne sont pas comptabilisés.

Rappel : pour **gagner**, il faut finir sa journée de ski le plus rapidement possible **et** marquer le plus de points possible.

Prolonger sa journée de ski :

- Lorsqu'un joueur a réalisé les **10 passages RM obligatoires**, sa journée de ski est terminée, il ne peut plus skier.
 - S'il totalise le plus de points, il peut déclarer la partie terminée et il est le **gagnant** !
 - S'il ne totalise pas le plus de points, il peut déclarer la partie terminée, mais le décompte des points de chaque joueur fera apparaître un autre gagnant.
 - S'il ne totalise pas le plus de points, la partie peut continuer, il peut jouer ses tours de jeu, mais il ne pourra prendre de RM supplémentaires que s'il possède la carte l'autorisant.

Pour le **total des points**, pensez à tenir compte des **points bonus/malus** qui viennent impacter le total en fin de partie (voir page 11, "Table de marque").

Un joueur qui poursuit le jeu sans pouvoir skier, peut effectuer tous les déplacements qui se présenteront dans le jeu et qui ne nécessitent pas de forfait de ski : la navette, les RM gratuites et tous déplacements libres prévus par les cartes HUM HUM, mais à l'inverse les cartes pénalités s'appliquent également.

- Ainsi, en **prolongeant** la journée de ski, le joueur peut **gagner plus de points** et ainsi **viser la victoire**.
- Comment prolonger la journée, après les 10 passages obligatoires :
 - Il faut une carte "**HUM HUM – remontée mécanique**" (carte 3) et l'associer à un **forfait de ski valide** pour pouvoir prendre une **RM supplémentaire**.
 - La carte est remise en pioche.
 - Si le joueur possède **plusieurs cartes "HUM HUM - remontée mécanique"**, il peut renouveler l'action autant de fois qu'il possède ces cartes, sans oublier d'associer cette carte à un **forfait de ski valide**.

Un **forfait valide** peut être :

- Un "**forfait journée**" (non épuisé) **ou** un "**forfait demi-journée**" (non épuisé),
- Un "**forfait 1 passage**",
- Egalement un "**forfait VIP**".

Décomptes des points :

TABLE DE MARQUES :

- Le 2^{ème} pion-queue sert à **marquer le score** sur la **table de marque**.
- Le **décompte des points** se fait de la manière suivante :
 - Valeur des pistes empruntées,
 - Points bonus obtenus en cours de jeu,
 - Points malus obtenus en cours de jeu,
 - Points bonus et malus à décompter en fin de partie.

DECOMPTE DES POINTS EN COURS DE JEU :

- Après chaque piste descendue, avancer le 2^{ème} pion-queue d'autant de cases que la valeur de la piste empruntée.

La couleur de la piste n'indique pas une échelle de valeur. Par exemple 3 points de pistes bleues valent autant que 3 points de pistes rouge, soit 3 points.

Les points à produire sont un minimum (si le joueur donne des points en plus, cela est possible mais ceux-ci sont perdus).

- Les cartes "**HUM HUM**" peuvent faire **gagner ou perdre des points** : ceux-ci sont décomptés sur la table de marque au moment où la situation se présente.
- Les passages en **hors-pistes** donnent droit à un **bonus** selon l'**ordre de passage**.

DECOMPTE DES POINTS EN FIN DE JEU :

Lorsqu'un joueur propose d'arrêter la partie car il a réalisé ses 10 passages RM obligatoires + éventuellement ceux gagnés en cours de jeu :

- Chaque joueur contrôle alors qu'il n'est pas en possession de **cartes "HUM HUM"** lui **donnant des points de pénalité** pour des **cartes non utilisées**. Si tel est le cas, il perd (sur la table de marque) autant de points que le nombre indiqué sur la ou les carte(s).
- **Bonus de 10 points** pour les joueurs qui auraient effectué leurs 10 passages RM obligatoires **et** qui sont rentrés dans leur village de départ.

Liste des cartes "Hum Hum" :

1 Forfaits VIP (9) :

- Forfait gratuit valable pour 1 passage RM.
- S'utilise comme un forfait acheté "1 passage RM".
- Le passage RM est bien comptabilisé dans les 10 passages à faire pour la journée.
- S'utilise quand on le veut : soit en cours de journée, mais il est également possible de l'utiliser avec une carte RM (voir carte "HUM HUM" n°3) en fin de journée pour prolonger la journée de ski.

2 Navettes (10) :

- Permettent d'emprunter les navettes pour aller d'un village à un autre.
- Montée et descente à n'importe quel arrêt.
- Valable pour un seul trajet.
- Indispensable pour pouvoir faire le hors piste du Glattier.
- Remise en pioche une fois utilisée.
- Sur un même tour, le joueur peut prendre la navette, prendre une RM et skier.
Seul **skier = jouer**.

3 Remontées mécaniques (8) :

- S'utilise en fin de journée, après les 10 passages RM.
- Donne droit à prolonger la journée de ski d'un passage RM (et donc marquer plus de points)
- Doit être associée à un forfait valide ("forfait VIP" ou "forfait à 1 passage RM", ou "forfait demi-journée" encore valide ou "forfait journée" encore valide).

4 Compétition de ski (1) :

- Tous les joueurs déplacent leur pion au point de rendez-vous indiqué sur la carte.
- Tout le monde joue au dé pour gagner la compétition.
- La bonification est la suivante :
 - Le 1^{er} gagne au choix: 10 points ou 3 cartes "YOU HOU"
 - Le 2^{ème} : 7 points ou 2 cartes "YOU HOU"
 - Le 3^{ème} : 3 points ou 1 carte "YOU HOU"
- Pas d'ex-aequo possible.
- Tous les joueurs repartiront du point de compétition lors de leur tour.
- Le joueur qui a provoqué cette compétition peut jouer son tour.

5 Compétition de snowboard (1) :

- Tous les joueurs déplacent leur pion au point de rendez-vous indiqué sur la carte.
- Tout le monde joue au dé pour gagner la compétition.
- La bonification est la suivante :
 - ➔ Le 1^{er} gagne au choix: 10 points ou 3 cartes "YOU HOU"
 - ➔ Le 2^{ème} : 7 points ou 2 cartes "YOU HOU"
 - ➔ Le 3^{ème} : 3 points ou 1 carte "YOU HOU"
- Pas d'ex-aequo possible.
- Tous les joueurs repartiront du point de compétition lors de leur tour.
- Le joueur qui a provoqué cette compétition peut jouer son tour.

6 Compétition de free-ride (1) :

- Tous les joueurs déplacent leur pion au point de rendez-vous indiqué sur la carte.
- Tout le monde joue au dé pour gagner la compétition.
- La bonification est la suivante :
 - ➔ Le 1^{er} gagne au choix: 10 points ou 3 cartes "YOU HOU"
 - ➔ Le 2^{ème} : 7 points ou 2 cartes "YOU HOU"
 - ➔ Le 3^{ème} : 3 points ou 1 carte "YOU HOU"
- Pas d'ex-aequo possible.
- Tous les joueurs repartiront du point de compétition lors de leur tour.
- Le joueur qui a provoqué cette compétition peut jouer son tour.

7 Météo (5) :

Posez cette carte à l'emplacement prévu sur la table de marques.

Météo du jour :

Soleil – Températures de saison – Bonne visibilité

Conséquences :

- **Ski normal** : aucun impact sur le déroulement du jeu.

Ces conditions s'appliquent à tout le monde, jusqu'à ce qu'une nouvelle carte météo soit piochée et donne de nouvelles conditions de ski.

8 Météo (1) :

Posez cette carte à l'emplacement prévu sur la table de marques.

Météo du jour :

Soleil – Températures chaudes – Bonne visibilité

Conséquences :

- **Ski ralenti** à cause de la neige lourde.
- A chaque descente de pistes le joueur **perd 1 point**.
- ➔ **Exemple** : le joueur avancera de 10 points (valeur de la piste descendue) puis il reculera de 1 point (à cause de la contrainte météo).

(➔ suite page suivante...)

Ces conditions s'appliquent à tout le monde, jusqu'à ce qu'une nouvelle carte météo soit piochée et donne de nouvelles conditions de ski.

9 Météo (1) :

Posez cette carte à l'emplacement prévu sur la table de marques.

Météo du jour :

Soleil – Températures froides – Bonne visibilité

Conséquences :

- **Ski accéléré** car les pistes sont gelées.
- A chaque descente de pistes, le joueur **gagne 1 point supplémentaire**, en plus des points qu'il doit marquer.

Ces conditions s'appliquent à tout le monde, jusqu'à ce qu'une nouvelle carte météo soit piochée et donne de nouvelles conditions de ski.

10 Météo (1) :

Posez cette carte à l'emplacement prévu sur la table de marques.

Météo du jour :

Neige – Températures de saison – Mauvaise visibilité

Conséquences :

- **Ski ralenti** à cause de la mauvaise visibilité.
- A chaque descente de pistes, au moment du décompte sur la table de marque, le joueur **perd 1 point** sur le nombre de points qu'il doit marquer.
- **Exemple** : le joueur avancera de 10 points (valeur de la piste descendue) puis il reculera de 1 point.
- **Au tirage de la carte, les traces en hors pistes sont effacées** : tous les joueurs reprennent leur jeton indiquant sur le plateau de jeu qu'un hors piste a été emprunté.
- **Les hors pistes restent praticables**, mais ils sont redevenus vierges.
- Tant que les conditions de ski imposées par la carte s'appliqueront, un hors piste redeviendra systématiquement vierge dès que les 3 traces possibles auront été faites.

Ces conditions s'appliquent à tout le monde, jusqu'à ce qu'une nouvelle carte météo soit piochée et donne de nouvelles conditions de ski.

11 Météo (1) :

Posez cette carte à l'emplacement prévu sur la table de marques.

Météo du jour :

Neige – Températures chaudes – Mauvaise visibilité

Conséquences :

- **Ski normal** malgré la neige lourde et la mauvaise visibilité

- **Mais au tirage de la carte, les traces en hors pistes sont effacées** : tous les joueurs reprennent leur jeton indiquant sur le plateau de jeu qu'un hors-piste a été emprunté.
- **Le ski hors piste est interdit !**

Ces conditions s'appliquent à tout le monde, jusqu'à ce qu'une nouvelle carte météo soit piochée et donne de nouvelles conditions de ski.

12 Météo (1) :

Posez cette carte à l'emplacement prévu sur la table de marques.

Météo du jour :

Neige – Températures froides – Mauvaise visibilité

Conséquences :

- **Ski normal.**
- **Au tirage de la carte, les traces en hors pistes sont effacées** : tous les joueurs reprennent leur plot indiquant sur le plateau de jeu qu'un hors piste a été emprunté.
- **Les hors pistes restent praticables, mais ils sont redevenus vierges.**
- Tant que les conditions de ski imposées par la carte s'appliqueront, un hors piste redeviendra systématiquement vierge dès que les 3 traces possibles auront été faites.

Ces conditions s'appliquent à tout le monde, jusqu'à ce qu'une nouvelle carte météo soit piochée et donne de nouvelles conditions de ski.

13 Météo (1) :

Posez cette carte à l'emplacement prévu sur la table de marques.

Météo du jour :

Tempête – Températures froides – Mauvaise visibilité

Conséquences :

- **Pratique du ski rendue très difficile** à cause de ces conditions extrêmes.
- A chaque descente de pistes, le joueur **perd 2 points** sur le nombre de points qu'il doit marquer.
- **Exemple** : le joueur avancera de 10 points (valeur de la piste descendue) puis reculera de 2 (contrainte météo).

Ces conditions s'appliquent à tout le monde, jusqu'à ce qu'une nouvelle carte météo soit piochée et donne de nouvelles conditions de ski.

14 Météo (1) :

Posez cette carte à l'emplacement prévu sur la table de marques.

Météo du jour :

Pluie – Températures chaudes – Mauvaise visibilité

Conséquences :

- **Ski ralenti** à cause de la neige lourde.
- A chaque descente de pistes, au moment du décompte sur la table de marque, le joueur **perd 1 point** sur le nombre de points qu'il doit marquer.
- **Exemple** : le joueur avancera de 10 points (valeur de la piste descendue) puis reculera de 1 (contrainte météo).
- Les traces en hors pistes ne sont pas effacées, mais **le ski hors piste est interdit !**

Ces conditions s'appliquent à tout le monde, jusqu'à ce qu'une nouvelle carte météo soit piochée et donne de nouvelles conditions de ski.

15 Défi collectif : restaurant d'altitude (1) :

- Poser la carte à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu, le temps que le défi soit remporté.
- Tous les joueurs peuvent participer à ce défi.
- Il n'y a pas de déplacement de pion au point de rendez-vous.
- Le jeu suit son cours normal.
- Le 1^{er} joueur qui, dans le cours du jeu, se rend au point de rendez-vous remporte le défi.
- La bonification est la suivante : 5 points ou 2 cartes "YOU HOU".
- Le joueur qui a pioché une carte "défi collectif" joue.

16 Défi collectif : cabane du pisteur (1) :

- Poser la carte à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu, le temps que le défi soit remporté.
- Tous les joueurs peuvent participer à ce défi.
- Il n'y a pas de déplacement de pion au point de rendez-vous.
- Le jeu suit son cours normal.
- Le 1^{er} joueur qui, dans le cours du jeu, se rend au point de rendez-vous remporte le défi.
- La bonification est la suivante : 5 points ou 2 cartes "YOU HOU".
- Le joueur qui a pioché une carte "défi collectif" joue.

17 Bonus : "Grande forme" (4) :

- Grâce à cette carte il est possible de skier 2 fois à la suite. C'est-à-dire que sur un même tour le joueur peut prendre une 1^{ère} RM puis faire une descente puis prendre une 2^{nde} RM et enfin faire une 2^{nde} descente.
- En revanche, le joueur lance le dé puis pioche la carte "HUM HUM" et ses cartes "YOU HOU" une seule fois.

- Carte utilisable quand on le veut.
- Pas de point bonus si la carte n'est pas utilisée avant la fin de la partie.
- Remise en pioche de la carte une fois utilisée

18 Bonus : "To Schuss" (1) :

- Cette carte permet au joueur de donner en points "YOU HOU" la valeur de la piste -3 points.
Exemple : pour une piste de valeur 8, le joueur titulaire de cette carte ne fournit que 5 points en cartes "YOU HOU" (soit 8-3).
- Les points marqués restent cependant de la valeur de la piste indiquée sur le plateau, soit, dans notre exemple : 8.
- Carte utilisable quand on le veut.
- Pas de point bonus si la carte n'est pas utilisée avant la fin de la partie.
- Remise en pioche de la carte une fois utilisée.

19 Bonus : "Neige excellente !" (1) :

- Déplacement normal par les pistes et les RM pour se rendre en haut du hors piste souhaité.
- Le joueur n'a pas à fournir les cartes "YOU HOU" en points "hors piste" pour faire la descente : la présence du guide étant caution de ce droit.
- Le calcul des points reste : valeur du hors piste + bonification selon l'ordre de passage.
- Carte utilisable quand on le veut.
- Pas de point bonus si la carte n'est pas utilisée avant la fin de la partie.
- Remise en pioche de la carte une fois utilisée.

20 Bonus : "Scoot Be Doo !" (1) :

- Le joueur peut déplacer son pion où il le souhaite sur le plateau.
- Utilisable une seule fois, et quand on le veut.
- L'utilisation de cette carte n'empêche pas le skieur de jouer.
- Pas de point bonus si la carte n'est pas utilisée avant la fin de la partie.
- Remise en pioche de la carte une fois utilisée.

21 Bonus : "Hors piste de Tarentaise" (1) :

- Déplacement normal par les pistes et les RM pour se rendre en haut du hors piste souhaité.
- Seule la possession de cette carte permet de faire ce hors piste.
- Il n'y a pas de cartes "YOU HOU - hors piste" à fournir.
- L'utilisation de cette carte permet de gagner au choix : 20 points ou 3 cartes "YOU HOU"
- Carte utilisable quand on le veut.
- Pas de point bonus si la carte n'est pas utilisée avant la fin de la partie.

- Remise en pioche de la carte une fois utilisée.
- Avec l'utilisation de cette carte, le joueur a skié.
- Le retour se faisant en taxi par la route, le joueur place son pion au village des Brévières : il repartira de ce point au tour suivant.

22 Pénalité individuelle : "Ouille, ouille, ouille !" (1) :

- Déplacer son pion au Val Claret.
- Le joueur passe son tour.

23 Pénalité individuelle : "Y'a de la casse !" (1) :

- Déplacer son pion à Tignes le Lac.
- Le joueur passe son tour.

24 Pénalité individuelle : "Cadeau empoisonné ?" (1) :

- Le joueur qui pioche cette carte choisit parmi tous les joueurs, y compris lui-même.
- Déplacer le pion de ce joueur choisit au point de rendez vous : le village des Boisses.
- Le skieur qui a pioché cette carte peut jouer.

25 Pénalité individuelle : "Grosse fatigue !" (1) :

- Le joueur passe son tour.

26 Pénalité individuelle : "Danser ou skier..." (1) :

- Le joueur passe son tour.

27 Pénalité individuelle : "C'est le minimum !" (1) :

- Pénalité de 10 points : le joueur recule immédiatement son pion de 10 points sur la table de marque.
- Le joueur passe son tour.

28 Pénalité individuelle : "C'est si vite arrivé !" (1) :

- Le joueur qui a tiré la carte ainsi que le suivant passent leur tour.

29 Pénalité individuelle : "30 ans après J-C" (1) :

- Le joueur passe son tour.

30 Pénalité individuelle : "Etoile des neiges,..." (1) :

- Le joueur passe son tour.

31 Pénalité individuelle : "Croâ ! Croââ !" (1) :

- Pénalité de points : il faut fournir 4 points supplémentaires par rapport à la valeur de la piste choisie.
 - Utilisation de la carte quand on le veut.
 - Si carte non utilisée avant la fin de la journée, la pénalité est doublée : le joueur reculera de 8 points.
- Exemple** : pour une piste de valeur 5 points, il faudra donner 9 points pour se débarrasser de cette carte.

(➡ suite page suivante...)

- Les points marqués par le joueur restent ceux correspondants à la valeur de la piste donnée sur le plateau, soit 5 points.
- Les points de pénalités à fournir peuvent être de toutes couleurs.

32 Pénalité individuelle : "Plus 20 ans !" (1) :

- Pénalité de points, il faut fournir 3 points supplémentaires par rapport à la valeur de la piste choisie.
- Utilisation de la carte quand on le veut.
- Si carte non utilisée avant la fin de la journée, la pénalité est doublée : le joueur reculera de 6 points sur la table de marque.

Exemple : pour une piste de valeur 5 points sur le plan des pistes, il faudra donner 8 points pour se débarrasser de cette carte.

- Les points marqués par le joueur restent ceux correspondants à la valeur de la piste donnée sur le plateau, soit, dans l'exemple, 5 points.
- Les points de pénalités à fournir peuvent être de toutes couleurs.

33 Pénalité individuelle : "Le planter de bâton !" (1) :

- Pénalité de points, il faut fournir 2 points supplémentaires par rapport à la valeur de la piste choisie.
- Utilisation de la carte quand on le veut.
- Si carte non utilisée avant la fin de la journée, la pénalité est doublée : le joueur reculera de 4 points sur la table de marque.

Exemple : pour une piste de valeur 5 points sur le plan des pistes, il faudra donner 7 points pour se débarrasser de cette carte.

- Les points marqués par le joueur restent ceux correspondants à la valeur de la piste donnée sur le plateau, soit, dans l'exemple, 5 points.
- Les points de pénalités à fournir peuvent être de toutes couleurs.

34 Pénalité individuelle : "Froid moi ?... Toujours !" (1) :

- Déplacer son pion au restaurant d'altitude au milieu de la piste bleue "Creux".
- Le joueur passe son tour.
- Durant le tour qui suit si un autre joueur le rejoint à cet endroit, le joueur pénalisé offre 10 points au joueur "sauveur".
- Ainsi, le joueur pénalisé recule de 10 points sur la table de marque tandis que le joueur "sauveur" avance de 10 points sur la table de marque.
- Si au bout d'un tour, personne ne s'est acquitté de cette tâche, tous les joueurs donnent 5 points au joueur pénalisé.
- C'est-à-dire que chaque joueur "non-sauveur" reculera de 5 et le joueur pénalisé marquera tous les points cumulés perdus par les autres joueurs.
- Carte remise en pioche une fois expirée.

35 Pénalité individuelle : "Forfait perdu" (1) :

- Le forfait de ski est rendu à la caisse.
- Le skieur qui a pioché cette carte peut jouer, mais il devra probablement commencer par acheter un forfait de ski.

36 Pénalité collective : "Panne de RM" (1) :

- 3 remontées mécaniques sont en panne.
- Poser la carte à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu.
- La contrainte s'applique à tous les skieurs durant 1 tour.
- Le joueur qui a pioché la carte peut jouer individuellement, mais en tenant compte de cette contrainte.
- Si plusieurs cartes pénalités collectives sont piochées, les pénalités se cumulent jusqu'à expiration du délai d'application de chacune d'elles.

37 Pénalité collective : "Du vent en altitude" (1) :

- 3 remontées mécaniques sont fermées pour cause de vent.
- Poser la carte à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu.
- La contrainte s'applique à tous les skieurs durant 1 tour.
- Le joueur qui a pioché la carte peut jouer individuellement, mais en tenant compte de cette contrainte.
- Si plusieurs cartes pénalités collectives sont piochées, les pénalités se cumulent jusqu'à expiration du délai d'application de chacune d'elles.

38 Pénalité collective : "Risque maximum d'avalanche" (1) :

- Pratique du hors piste interdit.
- Poser la carte à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu.
- La contrainte s'applique à tous les skieurs durant 1 tour.
- Le joueur qui a pioché la carte peut jouer individuellement, mais en tenant compte de cette contrainte.
- Si plusieurs cartes pénalités collectives sont piochées, les pénalités se cumulent jusqu'à expiration du délai d'application de chacune d'elles.

39 Pénalité collective : "Déplacement collectif" (1) :

- Tous les joueurs doivent placer leur pion au point de rendez-vous, soit le restaurant d'altitude de la piste noire "Silène".
- Chacun des joueurs repartira de ce point lors de son tour.
- Le joueur qui a pioché cette carte peut jouer.

40 Pénalité collective : "Fortes chutes : route fermée" (1) :

- Route fermée entre les villages : impossible d'utiliser sa carte "Navettes" !
- Poser la carte à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu.
- La contrainte s'applique à tous les skieurs durant 1 tour.
- Le joueur qui a pioché la carte peut jouer individuellement, mais en tenant compte de cette contrainte.
- Si d'autres cartes de pénalités collectives sont piochées, elles restent valables jusqu'à expiration de chacune.

41 Pénalité collective : "Fortes chutes : domaine fermé" (1) :

- Impossible de skier et de prendre les RM.
- Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé-village, et déplacent leurs pions dans le village correspondant.
- Pendant ce tour de jeu, les joueurs ne peuvent pas skier, ni se rendre sur le domaine de ski, toute carte HUMHUM piochée qui l'exigerait serait sans effet durant ce tour.
- Cette carte n'interdit pas de prendre les navettes.
- Poser la carte à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu.
- La contrainte s'applique à tous les skieurs durant 1 tour.
- Le joueur qui a pioché la carte peut jouer individuellement, mais en tenant compte de cette contrainte.
- Si plusieurs cartes pénalités collectives sont piochées, les pénalités se cumulent jusqu'à expiration du délai d'application de chacune d'elles.



Les cartes "questions" :

Vous avez pour les pages suivantes les réponses aux questions classées selon le numéro des cartes : ayez une lecture restrictive à la carte concernée !

- **Le joueur qui pioche une carte-question et qui donne la bonne réponse** peut gagner de 1 à 3 cartes "YOU HOU" selon la difficulté de la question. Il peut skier.
- **Le joueur qui pioche une carte-question et qui donne une mauvaise réponse** ne gagne pas les cartes "YOU HOU" attachées à la question, mais il peut tout de même skier.

42 Question :

Réponse :

"*Tignard*" pour les hommes et "*Tignarde*" pour les femmes.

43 Question :

Réponse :

Le Parc National de la Vanoise.

44 Question :

Réponse :

Le barrage du Chevril.

45 Question :

Réponse :

Le ski acrobatique, précisément le ski de bosses, épreuve gagnée par le français Edgar Grospiron, et organisée sur le stade Lognan.

46 Question :

Réponse :

1952 (le 17 mars).

47 Question :

Réponse :

Il y en a 4 : le télésiège de Combe Folle, le télécabine l'Aéroski de Tovièr, le télésiège des Tufts et le télésiège de Fresse. Le forfait commun des deux stations date de 1972.

48 Question :

Réponse :

Société des Téléphériques de la Grande Motte.

49 Question :

Réponse :

*Comme toutes les autres remontées mécaniques, le funiculaire a été "baptisé". Son nom, bien que peu utilisé dans l'usage courant, est le "*Funiculaire Le Perce-Neige*".*

Les travaux ont débuté en 1987, et la mise en service a eu lieu le 14 avril 1993.

50 Question :

Réponse :

181 mètres.

51 Question :

Réponse :

Longueur suivant la pente : 3484 m

Mais c'est aussi :

Dénivelée : 932 m

Altitude aval : 2100 m

Altitude amont : 3032 m

Pente minimale : 18 %

Pente maximale : 30%

Largeur de voie : 1,2 m

Diamètre du câble tracteur : 52 mm

Débit : 3000 p/h

Vitesse : 12 m/s

Durée du trajet : 6 min.

52 Question :

Réponse :

1936.

53 Question :

Réponse :

1975.

De **54** à **59** : cartes vierges à créer !

- Créez votre propre carte **bonus**, **pénalité**, **défi** ou **compétition** selon vos expériences heureuses ou moins heureuses vécues pendant votre séjour !
- On vous recommande d'utiliser les numéro des cartes pour référencer séparément sur une feuille vos textes. Ainsi vous préservez l'état de vos cartes et vous pourrez changer les textes à chaque partie !

Parties simplifiées et variantes :

Quand vous jouez pour la première fois, ou si vous jouez avec des enfants, il est possible de simplifier les règles.

Le but du jeu est alors simple : il faut être le premier à atteindre les 100 points sur la table des marques.

La mécanique du jeu reste la même, sauf que vous n'avez plus à tenir compte du nombre de passages de remontées mécaniques (RM).

Dans cette version simplifiée du jeu, seule la carte "HUM HUM" n°3 est ineffective.



Crédits :

Auteur : Audrey **Goncalves**

Design graphique : Stéphane **Marpaud** (www.creavisa.fr)

*Le logo officiel de Tignes est utilisé avec l'aimable autorisation de la Station de Ski de Tignes.
Information sur www.tignes.net*

Too Schuss © 2012 - Droits réservés, marques déposées et reproduction interdite.



Too SCHUSS
à Tignes

TOO SCHUSS

Règle du jeu résumée

But du jeu : être le 1^{er} à finir sa journée de ski en réalisant 10 passages RM* **et** totaliser le plus de points.

(*RM = Remontées Mécaniques)

1 Préparation du jeu :

- Organiser une 1^{ère} pioche de cartes "YOU HOU", "HUM HUM" et une 2^{ème} pioche pour les "forfaits de ski".
- Chaque joueur prend :
 - Les 2 pions-quilles + les 4 jetons hors-pistes de sa couleur.
 - Un carton "suivi de journée".
 - 3 curseurs.

a Les cartes YOU HOU :

Cartes de points pistes et hors-pistes à cumuler pour pouvoir effectuer une descente, sachant qu'il faut respecter :

- La couleur de la piste ou de chaque tronçon.
- La valeur de la piste ou de chaque tronçon.



b Les cartes HUM HUM :

Les explications sur toutes les cartes HUM HUM se retrouvent à partir de la page 12 dans la règle du jeu complète.



2 Début du jeu :

Chaque joueur :

- Lance le dé pour déterminer son "village départ", sachant que :
 - face 1 = Tignes les Boisses
 - face 2 = Tignes les Brévières
 - face 3 = Tignes le Lac
 - face 4 = Tignes le Lavachet
 - face 5 = Tignes le Val claret
 - face 6 = Choisissez votre village départ.
- L'indique sur son carton "suivi de journée" à l'aide d'un curseur.
- Place le 1^{er} pion-quille sur le plateau au village départ.
- Place le 2^{ème} pion-quille au départ de son slalom sur la table de marque.
- Reçoit 5 cartes "YOU HOU"
- ...Et enfin, retourne face visible 3 cartes "YOU HOU"

c Les remontées mécaniques (RM) :

Pour prendre une RM il faut :

- Déplacer son pion en haut de la remontée mécanique empruntée.
- Faire progresser le curseur sur son forfait de ski, pour les forfaits demi-journée ou journée, afin de suivre la validité.
- Faire progresser le curseur sur son carton "suivi de journée" pour suivre le nombre de passages RM.



d Les forfaits de ski :

Les forfaits de ski s'achètent à l'aide des cartes "YOU HOU" sans distinction de couleur.

Pour les forfaits journée et demi-journée, utiliser un curseur pour suivre la validité.



3 Déroulement d'un tour de jeu :

- Lancer le dé et piocher le nombre de cartes "YOU HOU" donné par le dé.
- Piocher 1 carte "HUM HUM".
- Suivre les instructions de la carte "HUM HUM" ; si les instructions ne l'en empêchent pas le joueur peut skier.
- Pour skier, il faut avoir :
 - Un forfait de ski pour prendre les RM (remontées mécaniques).
 - Des points cartes "YOU HOU" pour descendre la piste de son choix.
- Pour terminer son tour de jeu, il faut marquer les points et les déplacements :
 - Sur le plateau de jeu, le pion suit les déplacements.
 - Sur la table de marque, le pion enregistre les points.
 - Sur le forfait de ski, demi-journée ou journée, déplacer le curseur d'autant de remontées mécaniques utilisées lors du tour de jeu.
 - Sur le carton "suivi de journée", déplacer le curseur d'autant de remontées mécaniques utilisées lors du tour de jeu.

e Skier les pistes :

Pour skier, il faut :

- Fournir les points nécessaires en cartes "YOU HOU" pour descendre la piste souhaitée (tenir compte de la valeur et des changements de couleur de la piste).
- Déplacer le pion sur le domaine de ski, en respectant le sens des pistes donné par les flèches.

A l'aide du 2^{ème} pion, décompter sur la table de marque les points obtenus par la piste descendue.

f Skier en hors-piste :

Pour skier en hors-piste il faut fournir en cartes "YOU HOU - points hors-piste" la valeur du tracé souhaité.

Un hors-piste ne peut être pratiqué que 3 fois, tous joueurs confondus.

Le 1^{er} joueur à "faire la trace" dépose un jeton hors-piste à l'emplacement prévu sur le plateau. Idem pour les 2^{èmes} et 3^{èmes} passages.

Les hors-pistes donnent droit à des **bonifications** selon l'ordre de passage.

A l'aide du 2^{ème} pion, décompter sur la table de marque les points obtenus et ajouter la bonification.

Déplacer le pion sur le domaine de ski en respectant le sens des hors pistes donné par les flèches.

f La pioche :

Penser à reconstituer la pioche visible des 3 cartes "YOU HOU" dès qu'un joueur se sert.

A chaque tour de jeu, la pioche s'effectue librement à l'aveugle et/ou parmi les 3 cartes visibles, sauf si le joueur fait 6.

Là il doit obligatoirement prendre les 3 cartes de la pioche visible et 3 cartes dans la pioche aveugle et, seulement ensuite, reconstituer la pioche aveugle.

g Les points d'arrêt :

Sur le plan des pistes, le pion doit toujours être sur l'un des points d'arrêt, qui sont :

- Soit un point jaune et or (pour la lisibilité du jeu, placer le pion dans l'encadré correspondant).
- Soit les villages.

Il n'est pas possible de se déplacer progressivement sur une piste s'il n'y pas de point d'arrêt.

h Le décompte des points :

Sur la table de marque, à l'aide du 2^{ème} pion-quille, procéder à l'enregistrement des points :
-> Valeur des pistes et hors pistes skisés.

+/- Points bonus/malus obtenus en cours de jeu.

+/- Points bonus/malus à décompter en fin de partie.

4 Fin du jeu :

Lorsqu'un joueur a réalisé les 10 passages RM obligatoires, sa journée de ski est terminée. Il ne peut donc plus prendre les RM et il ne peut plus skier..

- S'il totalise le plus de points, il peut déclarer la partie terminée et il est le gagnant !
- S'il ne totalise pas le plus de points, il peut déclarer la partie terminée, mais le décompte des points de chaque joueur fera apparaître un autre gagnant.
- S'il ne totalise pas le plus de points, le joueur a la **possibilité de prolonger sa journée de ski**, s'il possède la carte l'autorisant.

5 Prolonger sa journée :

En **prolongeant** la journée de ski, le joueur peut **gagner plus de points** et ainsi **viser la victoire**.

Pour prolonger la journée, après les 10 passages obligatoires :

Il faut une carte "HUM HUM - remontée mécanique" (carte 3) et l'associer à un forfait de ski valide pour pouvoir prendre une RM supplémentaire.

Rappel : pour **gagner**, il faut finir sa journée de ski le plus rapidement possible **et** marquer le plus de points possible.

6 Parties simplifiées/variantes :

Il est possible de jouer à TOO SCHUSS selon des variantes simplifiées :

Variante 1 : temps de jeu réduit.

-> Avec les mêmes règles du jeu, vous pouvez réduire le nombre de passages RM obligatoires.

Variante 2 : règle simplifiée.

-> Le 1^{er} joueur qui marque les 100 points du slalom est le gagnant.