

REGLE DU JEU

Se joue seul, à 2, 3 ou 4 joueurs.

COMPOSITION DU JEU

4 planches-décors réalisant 4 versants de montagne comportant des têtes d'animaux en médaillon et des sentiers (règle du jeu pour les plus grands). Les sentiers ont des ronds de couleur différente pour chaque versant, correspondant à la place de chaque animal. Chaque versant porte à son sommet un nombre de points allant de 1 à 4 (règle du jeu pour les plus grands).

24 animaux de différentes couleurs (4 renards, 4 lapins, 4 cerfs, 4 marmottes, 4 chamois, 4 aigles), munis chacun d'une attache de fixation.

4 pions de différentes couleurs représentant un appareil photographique (règle du jeu pour les plus grands).

1 flèche mobile et 1 roulette rouges.

2 roues d'assemblage en matière plastique transparente, dont l'une porte l'axe permettant le montage de la flèche.

BUT DU JEU

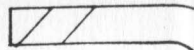
Pour les plus petits, il s'agit de poser tous les animaux à cheval sur les versants de la montagne, et de bas en haut afin de respecter la progression de l'altitude, en faisant tourner la flèche.

Pour les plus grands, il s'agit, en partant du DEPART, d'escalader la montagne en suivant les sentiers, placer les animaux en montant, redescendre jusqu'à l'ARRIVEE, en faisant tourner la flèche.

MONTAGE DU JEU

Le montage du jeu est très simple et rapide: voir le schéma explicatif joint dans la boîte.

la course en montagne



REGLE DU JEU POUR LES PLUS PETITS

Dans cette règle du jeu, on ne joue qu'avec la flèche et les animaux (voir BUT DU JEU).

Répartition du jeu

1. Selon le nombre de joueurs, chacun s'attribue 1 ou 2 versants de montagne. S'il y a 1 versant en trop, il ne fait pas partie du jeu.
2. Chaque joueur prend 1 renard, 1 lapin, 1 cerf, 1 marmotte, 1 chamois, 1 aigle de la couleur des ronds du sentier. S'il y a des animaux en trop, les mettre de côté.

Règle du jeu

1. Les joueurs décident entre eux de l'ordre du jeu.
2. Le premier joueur fait tourner la flèche en la lançant avec la main. Elle tourne comme une girouette.
3. Si elle s'arrête sur son versant, il place l'animal dont la tête est reproduite en médaillon, à cheval sur le côté droit du versant, dans l'encoche prévue à cet effet. Puis, il passe son tour au joueur suivant.
4. Si la flèche ne s'arrête pas sur son versant, il ne peut pas placer d'animal et passe son tour au joueur suivant.
5. Le jeu se poursuit de la même façon pour les autres joueurs et ainsi de suite...
6. Le gagnant est celui qui a placé tous ses animaux le premier.
7. Le jeu se poursuit pour les autres joueurs.

REGLE DU JEU POUR LES PLUS GRANDS

Dans cette règle du jeu, on joue avec tous les éléments (voir BUT DU JEU).

Répartition du jeu

1. Selon le nombre de joueurs, chacun s'attribue 1 ou 2 versants de montagne. S'il y a 1 versant en trop, il fait partie du jeu pour le nombre de points qu'il représente.
2. Chaque joueur prend 1 renard, 1 lapin, 1 cerf, 1 marmotte, 1 chamois, 1 aigle, 1 pion-appareil photographique de la couleur des ronds du sentier. S'il y a des animaux et des pions en trop, les mettre de côté.

Règle du jeu

1. Les joueurs décident entre eux de l'ordre du jeu.

2. Chaque joueur met son pion-appareil photographique dans le premier trou du sentier, prêt au départ.

3. Chaque joueur à son tour fait tourner la flèche en la lançant avec la main.

4. Elle s'arrête sur un versant (n'importe lequel) donnant un nombre de points.

5. Le joueur avance alors son pion d'autant de trous (exemple: si la flèche s'arrête sur le versant donnant 2 points, le joueur avance son pion de 2 trous).

6. Pour placer un animal, le joueur doit arriver dans un trou du sentier entouré d'un rond de couleur, en faisant le nombre de points exactement nécessaires (1, 2, 3 ou 4 points). Dans ce cas, il peut placer l'animal dont la tête est reproduite en médaillon, à cheval sur le côté droit du versant, dans l'encoche prévue à cet effet.

7. Lorsqu'il a réussi à placer un animal, le joueur continue sa course de la même façon.

8. Quand le joueur arrive au sommet de la montagne après avoir placé tous ses animaux, il continue son chemin en redescendant de l'autre côté et en avançant toujours d'autant de trous que la flèche donne de points.

Il n'a pas besoin de s'arrêter dans les trous entourés d'un rond de couleur, car il n'a plus d'animaux à placer.

9. Le gagnant est celui qui arrive le premier dans le dernier trou du sentier, après avoir placé tous ses animaux.

10. Le jeu se poursuit pour les autres joueurs.

Nota

- Si la flèche ne donne pas le nombre de points nécessaires pour placer un animal, on passe son tour.
- Si un joueur qui descend arrive dans un trou occupé par un joueur qui monte, le joueur qui monte recule de 2 trous.
- Pour parvenir dans le trou de l'arrivée, le joueur doit faire le nombre de points exactement nécessaires (1, 2, 3 ou 4 points).
- Si les joueurs disposent de 2 versants chacun, ils décident entre eux de jouer avec 1 versant à la fois ou avec les 2 en même temps.