



4807!

LE 1ER JEU DE CARTES

QUI VOUS FAIT GRAVIR LE
MONT BLANC (DE CHEZ VOUS)

3-6 JOUEURS | 10 ANS ET + | 30 À 50 MIN

PRINT & PLAY - A IMPRIMER



4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



1 mètre

4807 !



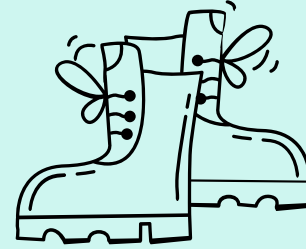
50 mètres

4807 !



50 mètres

4807 !



50 mètres

4807 !



50 mètres

4807 !



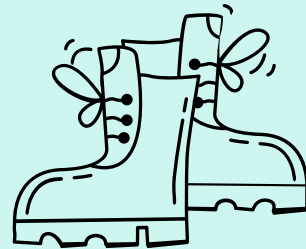
50 mètres

4807 !



50 mètres

4807 !



50 mètres

4807 !



50 mètres

4807 !



100 mètres

4807 !



100 mètres

4807 !



100 mètres

4807 !



100 mètres

4807 !



100 mètres

4807 !



100 mètres

4807 !



100 mètres

4807 !



100 mètres

4807 !



100 mètres

4807 !



100 mètres

4807 !



100 mètres

4807 !



100 mètres

4807 !



100 mètres

4807 !



100 mètres

4807 !



100 mètres

4807 !



100 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



200 mètres

4807 !



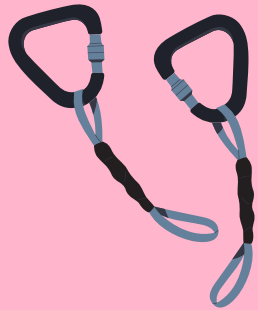
200 mètres

4807 !



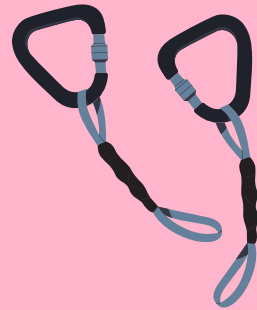
200 mètres

4807 !



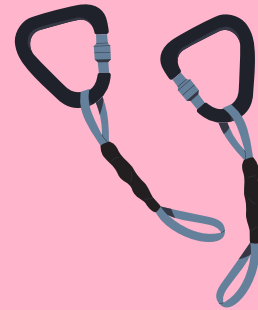
500 mètres

4807 !



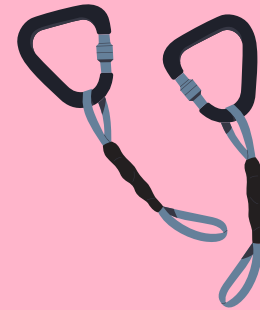
500 mètres

4807 !



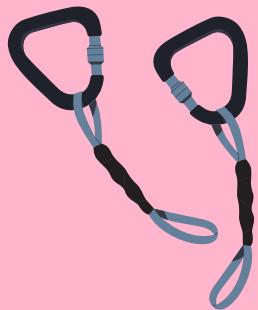
500 mètres

4807 !



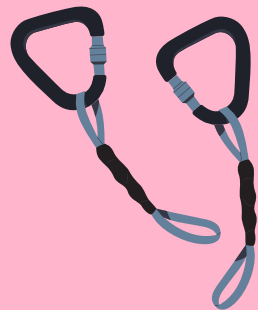
500 mètres

4807 !



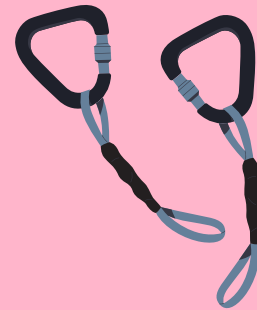
500 mètres

4807 !



500 mètres

4807 !



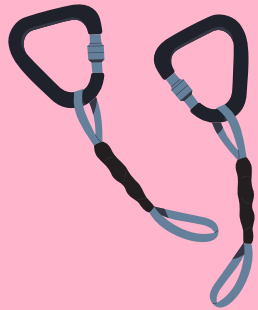
500 mètres

4807 !



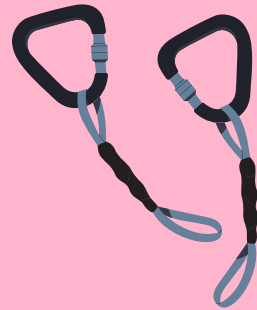
500 mètres

4807 !



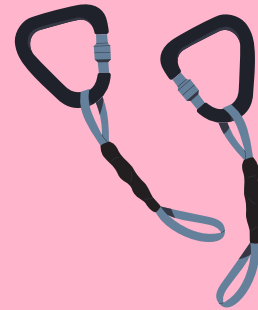
500 mètres

4807 !



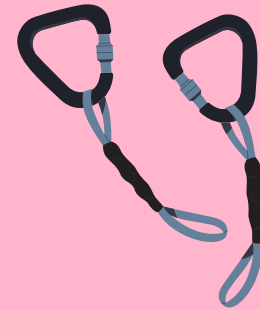
500 mètres

4807 !



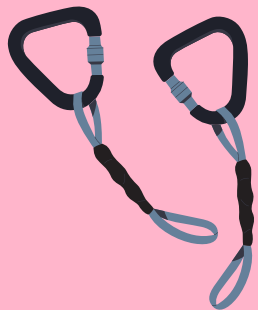
500 mètres

4807 !



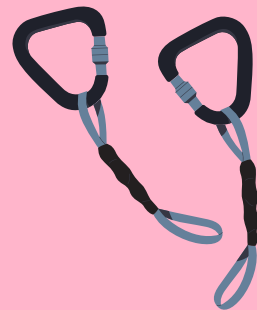
500 mètres

4807 !



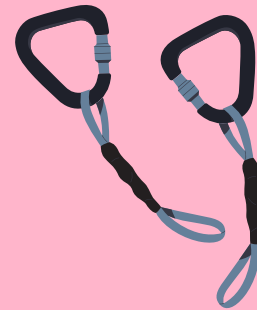
500 mètres

4807 !



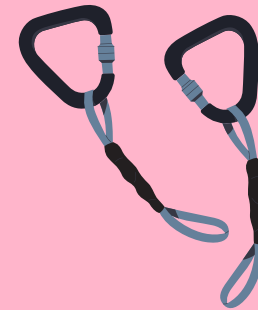
500 mètres

4807 !



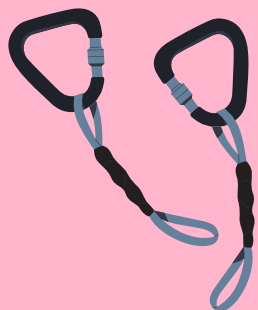
500 mètres

4807 !



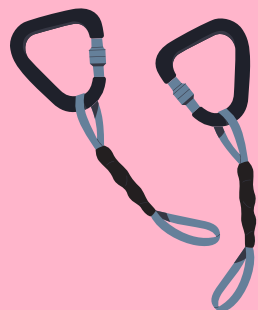
500 mètres

4807 !



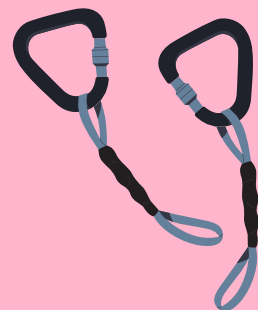
500 mètres

4807 !



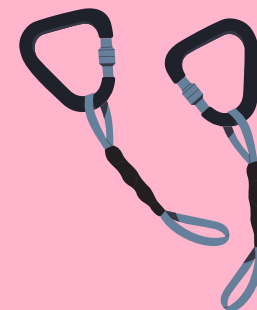
500 mètres

4807 !



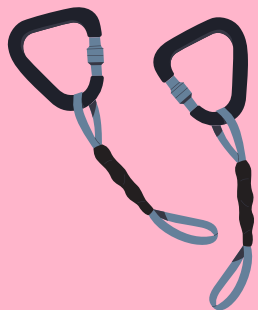
500 mètres

4807 !



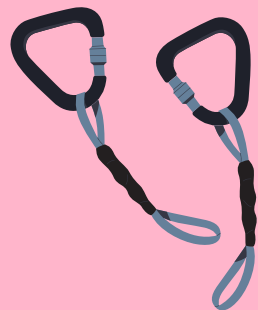
500 mètres

4807 !



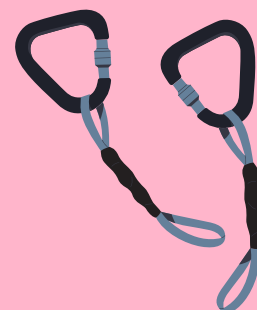
500 mètres

4807 !



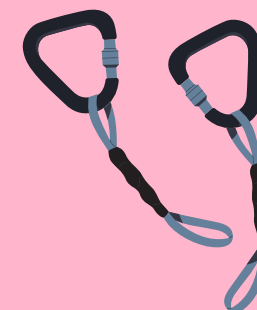
500 mètres

4807 !



500 mètres

4807 !



500 mètres

4807 !



750 mètres

4807 !



750 mètres

4807 !



750 mètres

4807 !



750 mètres

4807 !



750 mètres

4807 !



750 mètres

4807 !



750 mètres

4807 !



750 mètres

4807 !



750 mètres

4807 !



750 mètres

4807 !



750 mètres

4807 !



750 mètres

4807 !



1000 mètres

4807 !



1000 mètres

4807 !



1000 mètres

4807 !



1000 mètres

4807 !



1000 mètres

4807 !



1000 mètres

4807 !



1000 mètres

4807 !



1000 mètres

4807 !



TEMPÊTE !

4807 !



TEMPÊTE !

4807 !

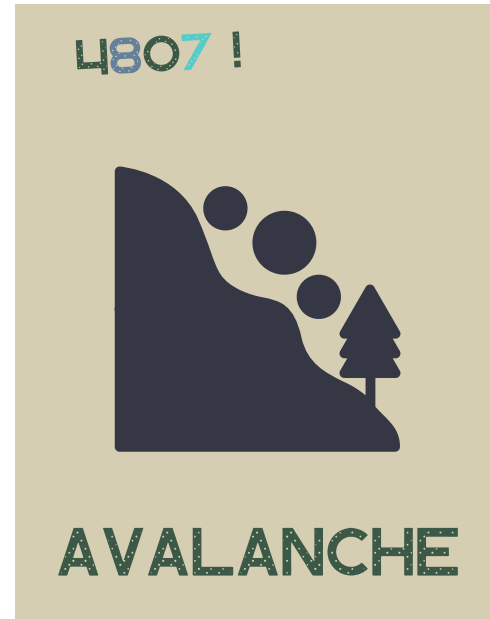


TEMPÊTE !

4807 !



TEMPÊTE !



4807 !



SHERPA

4807 !



SHERPA

4807 !



SHERPA

4807 !



SHERPA

4807 !



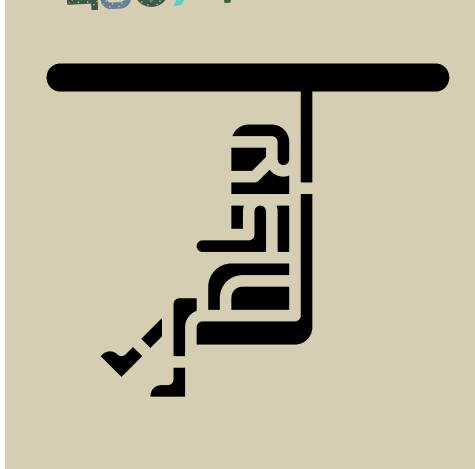
SHERPA

4807 !



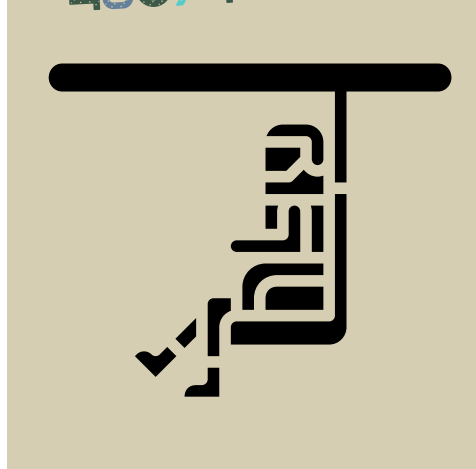
SHERPA

4807 !



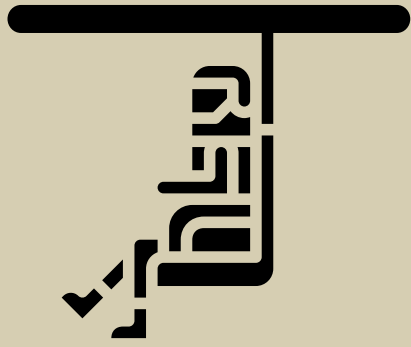
TELESIEGE

4807 !



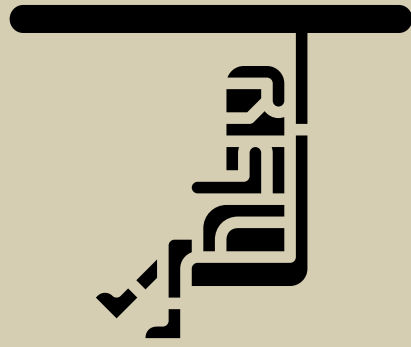
TELESIEGE

4807 !



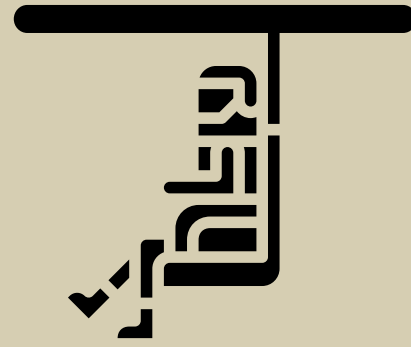
TELESIEGE

4807 !



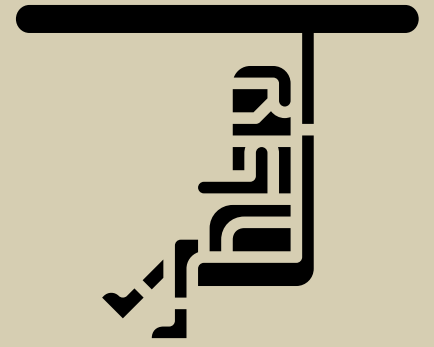
TELESIEGE

4807 !



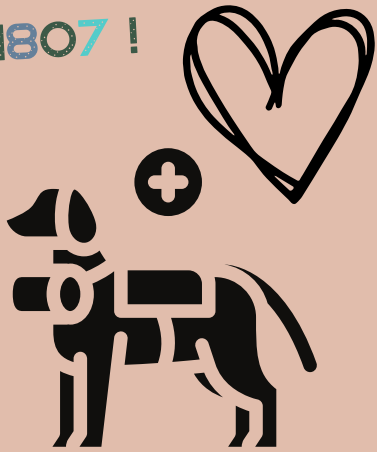
TELESIEGE

4807 !



TELESIEGE

4807 !



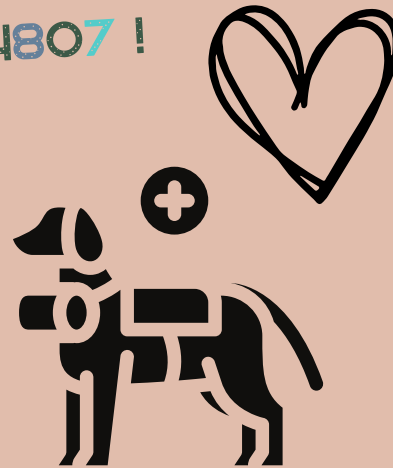
ST BERNARD

4807 !



ST BERNARD

4807 !



ST BERNARD

4807 !



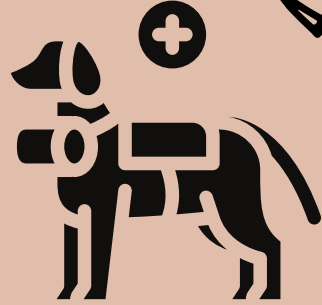
ST BERNARD

4807 !



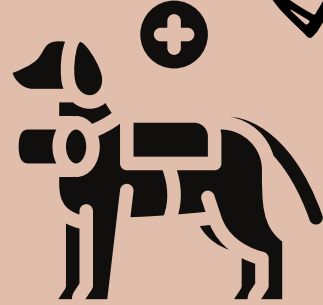
ST BERNARD

4807 !



ST BERNARD

4807 !



ST BERNARD

4807 !



"RACKET"

4807 !



"RACKET"

4807 !



"RACKET"

4807 !



ETOILE
DES NEIGES

4807 !



ETOILE
DES NEIGES

4807 !



ETOILE
DES NEIGES

4807 !



ETOILE
DES NEIGES

4807 !



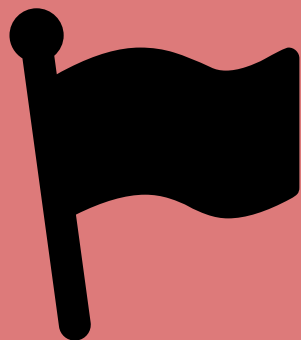
ETOILE
DES NEIGES

4807 !



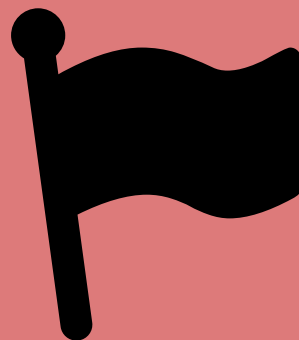
ETOILE
DES NEIGES

4807 !



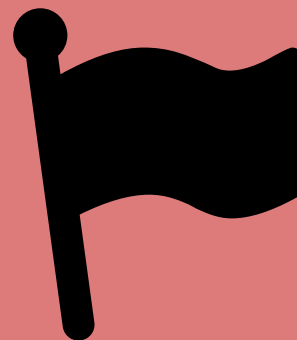
DRAPEAU !

4807 !



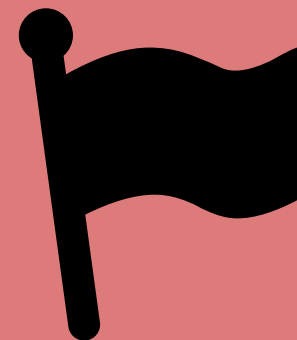
DRAPEAU !

4807 !



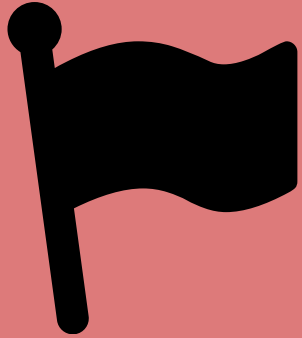
DRAPEAU !

4807 !



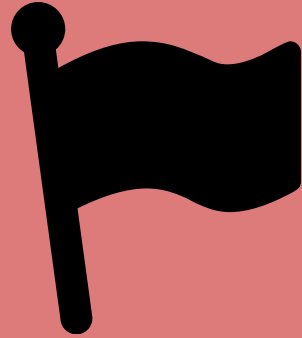
DRAPEAU !

4807 !



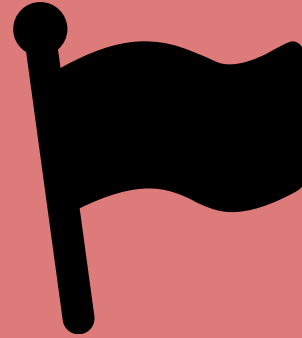
DRAPEAU !

4807 !



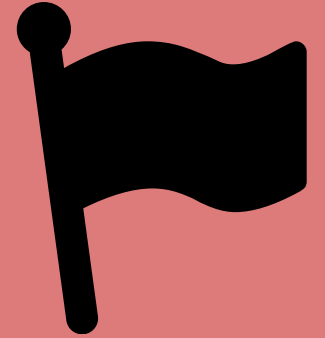
DRAPEAU !

4807 !



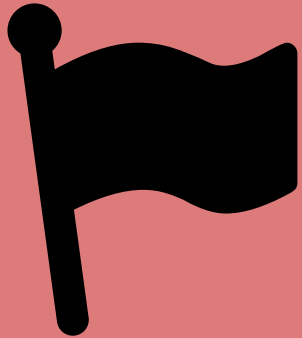
DRAPEAU !

4807 !



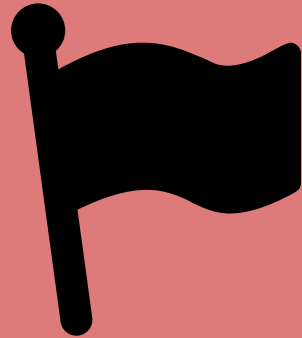
DRAPEAU !

4807 !



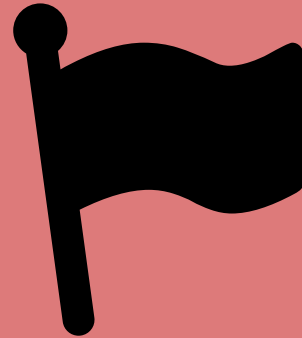
DRAPEAU !

4807 !



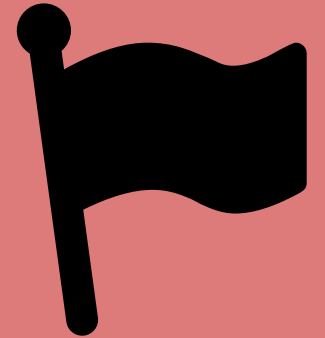
DRAPEAU !

4807 !



DRAPEAU !

4807 !



DRAPEAU !

4807 ! Qui grimpera en premier en haut du Mont Blanc virtuel ?

DÉROULEMENT DU JEU

MISE EN PLACE (Impression) :

- Choisissez de préférence un papier légèrement cartonné pour une meilleure prise en main des cartes.
- Imprimez les pages contenant les cartes.
- Découpez les cartes.

MISE EN PLACE (Jeu) :

Mélangez les cartes altitudes et actions puis formez un tas.

Chaque joueur pioche 5 cartes qu'il garde secrètement face à lui.
Gardez le tas de cartes restantes, faces cachées.

DEROULEMENT :

Le jeu démarre quand chaque joueur possède ces 5 cartes, et que le tas est face à vous !

Le but du jeu consiste à poser devant soi une combinaison de cartes approchant ou atteignant 4807 mètres.

Chaque carte vaut de 1 mètre à 1000 mètres.

A tour de rôle, les joueurs vont défausser ou poser une carte altitude ou action.>>

>> A chaque tour, chaque joueur doit impérativement effectuer une seule de ces 2 actions :

- Le joueur défausse une carte de son choix, en la laissant caché. Le tas de défausse ne sera jamais remis dans la partie.
- Ou le joueur pose une carte de son choix face à lui et la révèle aux yeux de tous. Si c'est une carte altitude, il démarre son ascension. Si c'est une carte action, il inflige aux adversaires le malus qu'il vient de déposer.

Pour finir son tour, le joueur pioche obligatoirement une nouvelle carte :

- Le joueur pioche une nouvelle carte dans le tas. (On ne peut pas avoir moins ou plus de 5 cartes en main à l'issue de son tour).

Chaque joueur doit avoir déposé face à lui, la meilleure combinaison de cartes possible face aux adversaires, le but étant d'approcher ou atteindre la barre des 4807 mètres en premier, en 12 tours maximum.

PS : le sixième tour, nommé "Le grand froid" interdit les poses de cartes altitudes.

Variante chronométrée : possibilité de faire des parties chronométrées de 30 minutes (le/la joueur(se) gagnant(e) est celui / celle qui a gravi le maximum d'altitude (équivalent à son nombre de cartes posées).

Ou une session limitée de 12 tours.

Variante par nombre de cartes en main : pour épicer la difficulté, rien ne vous empêche de descendre à 4 cartes par joueur maximum. Si vous jouez pour la première fois, ou avec des enfants, vous pouvez augmenter le ratio de 6 voire 7 cartes par joueur maximum.

NOMBRES DE CARTES :

190 cartes

138 cartes altitude :

- 6 cartes : 1000 mètres
- 12 cartes : 750 mètres
- 24 cartes : 500 mètres
- 24 cartes : 200 mètres
- 16 cartes : 100 mètres
- 8 cartes : 50 mètres
- 48 cartes : 1 mètre

52 cartes action (leurs rôles lorsqu'elles sont posées) :

- **6 Tempêtes de neige** : le joueur qui pose cette carte désigne un adversaire et lui impose de redescendre de 500 mètres pour se mettre à l'abri, sauf si celui-ci a une carte bivouac dans sa main, à ce moment-là. Une carte à déposer lorsque le jeu est assez avancé...
- **6 Avalanches** : le joueur qui pose cette carte désigne un adversaire et lui impose de passer le prochain tour sans pouvoir effectuer d'actions.
- **6 Sherpa** : le joueur qui pose cette carte multiplie par 2 la valeur de la dernière carte altitude qu'il a posé au tour précédent.
- **6 Télésièges** : le joueur qui pose cette carte multiplie par 3 la valeur de la dernière carte altitude qu'il a posé au tour précédent.
- **7 Saint Bernard** : le joueur qui tient dans sa main cette carte est immunisée pendant tout le jeu face aux avalanches. Attention, les joueurs en face peuvent tenter de lui chiper la carte via la "Racket" à neige.
- **3 "Racket" à neige** : le joueur qui pose cette carte désigne un joueur qui doit échanger 2 cartes de sa main avec lui. Le joueur qui raquette désigne avec son index les 2 cartes à hasard, qu'il souhaite récupérer chez son adversaire. L'adversaire lui donne en échange ces 2 cartes.
- **6 "Étoiles des Neiges"** : le joueur qui pose cette carte fait tomber en panne un télésiège posé chez un adversaire de son choix, au cours de la partie.
- **16 "Drapeau"** : pour valider son ascension, le joueur doit poser cette carte.

Lors d'une partie, vous pouvez après chaque tour de chaque joueur, inscrire l'altitude totale à laquelle se situe chaque joueur.

Le Tour n°6 est le TOUR DU GRAND FROID : vous ne pouvez que jouer des cartes actions ce tour là !



	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5	Joueur 6
Tour n°1						
Tour n°2						
Tour n°3						
Tour n°4						
Tour n°5						
Tour n°6						
Tour n°7						
Tour n°8						
Tour n°9						
Tour n°10						
Tour n°11						
Tour n°12						