Règles du jeu

en 3 min

SKIIKS

RÈGLES DU JEU

Contenu du jeu

- 6 fronts de neige
- 1 dé
- 2 cartes objectifs
- 2 cartes aide de jeu
- 1 jeton premier joueur
- 116 cartes

Type de cartes

Cartes Activités

- Hébergement
- Restaurant
- Ski : Pistes
- Ski : Remontées
- Après-Ski

Cartes Spéciales

- Pas Aujourd'hui
- Pas de Chance
- Moniteur
- Fin de Journée

But du jeu

Une partie se joue sur **un séjour** qui se compose de plusieurs journées*. Chaque journée débute avec un **lancer de dé** qui détermine l'**objectif** en termes d'**activités à réaliser** pour tous les joueurs.

Mais à tout moment cet **objectif peut varier** avec un nouveau lancer. Ce n'est qu'à la fin de la journée qu'on comptabilise les points. Le vainqueur est le joueur qui **a marqué le plus de points** après un séjour.

Durée du séjour

Avant de commencer la partie, les joueurs **décident de la durée du séjour**, soit le nombre de journées (manches).

15 MIN — **Weekend !** 2 journées*
durée moyenne de 15 minutes pour 2 joueurs à 30 minutes pour 6 joueurs

30 MIN — **Weekend prolongé** 4 journées*
durée moyenne de 30 minutes pour 2 joueurs à 50 minutes pour 6 joueurs

45 MIN — **Semaine de Ski** 6 journées*
durée moyenne de 45 minutes pour 2 joueurs à 80 minutes pour 6 joueurs

manches*



Mise en Place

- Chaque joueur dépose devant lui un ❶ **front de neige**.
- **1ère journée** : le joueur avec le meilleur niveau à ski débute le séjour. Il reçoit le ❷ **jeton SKIIKS** qu'il dépose sur son front de neige.
- Il distribue ❸ **6 cartes face cachée à chaque joueur**.
- Il place au centre de la table le reste des cartes face cachée, pour constituer ❹ **la pioche**. La ❺ **première carte de la pioche** est défaussée face visible, à côté de la pioche.

  En cours de partie, si la défausse ne contient plus de carte, une nouvelle carte de la pioche sera défaussée face visible.
- Il place face visible les deux ❻ **cartes objectifs**.
- Il **lance le dé**. Le chiffre obtenu détermine l'objectif de départ de la première journée pour l'ensemble des joueurs.

Tour de jeu

À tour de rôle en commençant par le 1er joueur, chaque joueur doit soit :

Option 1

1. **Piocher la première carte** de la pioche ou de la défausse,
2. Et **poser une carte** sur son front de neige ou celui d'un adversaire, ou **se défausser** d'une carte face visible.

Option 2

Défausser 3 cartes pour relancer le dé objectif. Attention la carte laissée au sommet de la défausse devient accessible aux autres joueurs.

Le chiffre définit pour l'ensemble des joueurs le nouvel objectif de la journée en cours. Si le dé redonne le même chiffre, il ne peut pas le relancer.



Pose des cartes







ET APRÈS : Les ❄ de victoire comptent **uniquement si chaque activité de l'objectif a au moins une carte avec un ❄** (ou une carte moniteur). Si cette condition n'est pas remplie le joueur ne marque pas de points.

✚ : Tous les ❄ de victoire des activités de l'objectif comptent.



Fin de la journée

Arrêt immédiat

- Un joueur n'a **plus de carte en main** (main défaussée deux fois pour relancer le dé objectif).
- Une **carte** ⚠ Fin de journée **est jouée.**

Arrêt à la fin du tour

Si à la fin du tour de jeu, l'un des joueurs a soit :

- **3 cartes Restaurant**
- **3 cartes Après-ski**







Décompte des points

Chaque joueur compte sur son front de neige le nombre de flocons de victoire visibles. **Seules les activités indiquées par le dé objectif sont prises en compte !**

Exemple : Avec l'objectif 1 : 🛏 ET APRÈS 🎿
Le joueur avec le front de neige illustré sur la pose des cartes ci-dessus, compte uniquement les ❄ de victoire pour l'hébergement = 2 ainsi que ceux du ski = 5. Il marque 7 points sur la journée.

Après le décompte des points de la journée, le jeton SHIIKS est passé au joueur à sa gauche. Les cartes sont toutes remises dans le paquet de jeu et celui-ci est mélangé. Une nouvelle journée commence.

Fin du Séjour

Le joueur avec le plus de **flocons de victoire** à la fin du séjour remporte la partie.

Il devient **la légende de la station !**

❄ ❄ ❄

Cartes Activités



Ski

Depuis le front de neige, démarrer par une carte avec la flèche ▲ : une **Remontée** ou une **Piste verte**.

Pour skier sur une piste noire, rouge, bleue, il faut impérativement prendre une remontée. Il est possible d'enchaîner plusieurs pistes à condition que cette carte soit de niveau équivalent ou inférieur.

Difficulté décroissante :

Piste noire → Piste rouge → Piste bleue → Piste verte

Hébergement

1 seule carte visible possible.

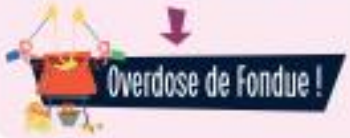
On ne dort que dans un lit !

Cette carte peut cependant **être recouverte** par le joueur **pour améliorer** son logement, ou par l'un de ses adversaires, **pour réduire ses points**.

Restaurant

2 cartes avant l'overdose : déjeuner et dîner !

La troisième carte **arrête la partie** à la fin du tour en cours, qu'elle soit ajoutée par le joueur ou par l'un de ses adversaires.



Après-Ski

2 cartes avant le dopage : deux verres autorisés !

La troisième carte **arrête la partie** à la fin du tour en cours, qu'elle soit ajoutée par le joueur ou par l'un de ses adversaires.



Cartes Spéciales

Pas Aujourd'hui !

se pose sur n'importe quelle carte et **annule la carte qu'elle recouvre**.

Les deux cartes sont **écartées de la manche** et placées dans la boîte de jeu.

Pas de Chance !

se pose sur une carte activité de sigle identique. **Annule la carte qu'elle recouvre**. Les deux cartes sont **écartées de la manche** et placées dans la boîte de jeu.

La carte Pas de Chance donne **3 options au choix*** au joueur qui la pose :

Échanger sa main avec celle de son adversaire.

Faire sauter le prochain tour de jeu de l'adversaire.

Tirer au hasard une carte de la main de l'adversaire et lui donner une carte au choix de sa main.

*Ces options sont entre le joueur qui pose la carte et l'adversaire qui la reçoit.

Moniteur

Le joueur la pose sur son front de neige (ou celui d'un adversaire) sur l'activité de son choix.

Pour le ski, il bénéficie d'une **immunité** pendant toute la journée contre les cartes Pas Aujourd'hui et les cartes Pas de Chance.

Pour l'hébergement, le restaurant et l'après-ski, la carte moniteur **remplace n'importe quelle carte** et valide, pour la manche, l'activité sur laquelle elle a été posée. Cette carte ne peut être recouverte.



Fin de journée

se pose au **centre de la table**.

La journée s'arrête **immédiatement**.

Coups Spéciaux et Astuces !

Pour mettre tout le monde d'accord, même les tricheurs et les mauvais joueurs !

N'ASSUME PAS !

Grâce à une carte Pas de Chance, un joueur qui s'est déjà défaussé de trois cartes pour relancer le dé objectif peut toujours **échanger sa main** avec un adversaire qui a encore 6 cartes.

ET NON !

Tant que le tour n'est pas fini, un joueur **peut encore prolonger la journée** s'il recouvre par une carte Pas Aujourd'hui ou Pas de Chance une des 3 cartes Restaurant ou Après-Ski de son front de neige ou celui d'un adversaire.

SANS-GÊNE !

Il est possible de **poser n'importe quelle carte** sur le front de neige d'un adversaire.

Exemples :

- Poser une carte piste verte pour empêcher l'adversaire de poser des cartes pistes noires, rouges, bleues.
- Poser une 3ème carte restaurant ou après-ski.
- Recouvrir une carte hébergement par une autre carte hébergement avec moins de flocons de victoire.

MONOTHÉISME !

Un front de neige ne peut avoir qu'**un seul moniteur**. Non négociable.

PAS SKIZO !

Si un joueur pose une carte Pas de Chance sur sa zone de jeu, elle se joue comme une carte Pas Aujourd'hui.

PAS DE BOL !

Les cartes Pas de Chance ou cartes Pas Aujourd'hui peuvent se poser :

- Sur **n'importe quelle carte Restaurant ou Après-Ski** d'un front de neige, et pas uniquement la dernière des cartes jouées.
- Sur la **dernière carte Ski visible (Piste ou Remontée)** du front de neige.
- Sur la carte **Hébergement visible**.

MAIS OUI, ÇA PASSE...

La carte Moniteur n'apporte **pas de point**. Elle permet uniquement de **valider l'activité pour le décompte des points**.

Exemple : si la carte moniteur est positionnée à la place de la carte hébergement et que le dé objectif indique , le joueur compte les flocons de victoire de ses cartes SKI.

PAS DE STRIKE !

Les cartes Pas Aujourd'hui et Pas de Chance n'annulent toujours qu'une seule carte.

Exemple : Si la pile hébergement contient 2 cartes hébergement, la carte Pas Aujourd'hui/Pas de Chance jouée n'annule que la carte visible de l'hébergement. Après avoir écarté les deux cartes, le joueur qui a reçu la carte Pas Aujourd'hui/Pas de Chance dispose donc encore d'une carte hébergement.

Mercis !

Les **milliers de mercis** que je veux adresser aux **personnes qui comptent** ♥, sans lesquelles ce projet serait resté au stade d'idée (sans parler du reste évidemment) : Monique, Philippe, Franklin, Arnaud, Laura, Maxime, Pauline, Romain, Marion, Arnaud, Caroline, Émilie, Paul, Alexia, Charlène, Justine, Caroline, Louis, Aurélie, Clémence, Alexandra, Cédric, Joeffrey, Anne-Sophie...
et tous les **nombreux contributeurs bienveillants** et **joueurs endiablés**

Et bien sûr Gary et Camille de s'être lancés avec moi sur les pentes enneigées de SkiIIS !

Thomas