

PIC CHALLENGE



Sandra Aguilar
Romaric Galonnier





Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

CONTENU - CONTENTS - INHALT CONTENIDO - CONTENUTO - INHOUD





5+



15 min



2 - 4



*Partez à l'ascension du Mont-Haut !
La randonnée sera longue et semée de rebondissements.
Le premier à atteindre le sommet remporte la course !
À vos cartes, prêts, partez ?*

But du jeu :

Être le premier à atteindre le sommet.

Mise en place :

1. Disposez les plateaux à la suite les uns des autres (du moins élevé au plus élevé) afin de construire le parcours.
NB : La première case doit être la case panneau , la dernière celle du sommet
2. Constituez 3 piles séparées, face cachée, avec les cartes **Montée** (dos bleu), les cartes **Chance** (dos vert) et les cartes **Descente** (dos rouge).
3. Poser le dé à côté
4. Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case panneau.
5. Distribuez 3 cartes **Montée** à chaque joueur.



4

1

2



3



5



Déroulement du jeu :

Le dernier à avoir gravi une montagne commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

La partie prend fin dès qu'un joueur atteint la dernière case du parcours : le sommet.

Un tour de jeu :

Le joueur dont c'est le tour choisit une des cartes de sa main (Montée ou Chance), la dévoile et applique son action.

En fonction de la case sur laquelle il finit son déplacement, il applique l'action correspondante.

Puis il défausse la carte utilisée et pioche une carte Montée si nécessaire afin d'avoir 3 cartes en main. Et le tour passe au joueur suivant.

• Les cartes Montée



le joueur avance son pion de 1, 2, 3, 4 ou 5 cases.



le joueur lance le dé et applique l'action correspondante.

• Les effets du dé



le joueur pioche une carte Descente et applique immédiatement son action.

le joueur avance son pion du nombre de cases correspondantes.

• Les cartes Descente



le joueur recule son pion de 1, 2, 3, 4 ou 5 cases.

• Les cartes Chance



le joueur avance son pion de 10 cases.



le joueur avance son pion jusqu'à la case du 1er joueur et déclenche une Rencontre.



le joueur copie l'effet de la carte jouée par le joueur précédent.



le joueur avance son pion sur la prochaine case Champignons.

En fonction de la case sur laquelle un joueur actif finit son déplacement, il réalise l'action correspondante immédiatement.

• Les cases du parcours



Début de la randonnée.

Si un joueur revient sur cette case, il subit l'effet du trèfle.



Chemin : sans effet



Attention ! Les champignons sont alléchants mais certains sont vénéneux !

Le joueur lance le dé et réalise l'action correspondante.



Oh la jolie marmotte ! Je la suis.

Le joueur pioche une carte Montée et rejoue un tour de jeu.



Quelle chance de trouver un trèfle à 4 feuilles !

Le joueur pioche une carte Chance qu'il ajoute à sa main.



Chouette, c'est la fête ici, tout le monde danse !

Le joueur échange son jeu avec un autre joueur de son choix.



Attention le courant est trop fort !

Le joueur pioche une carte Descente et applique immédiatement son effet.



Le Sommet ! Fin de la randonnée.

Attention !

Les effets des cases ne sont résolus que lors de son tour de jeu.

Un joueur dont le pion est déplacé qui arrive sur une case avec action, ne la subit pas.

Sauf s'il arrive sur une case trèfle, auquel cas il pioche une carte Chance.

• Les rencontres

Quand un joueur finit son déplacement sur une case occupée par un autre joueur : il y a une Rencontre. La rencontre annule l'effet de la case.

Les 2 joueurs concernés lancent le dé.

Celui qui fait le meilleur résultat remporte la rencontre et reste sur la case.

Le perdant pioche une carte Descente et applique immédiatement son effet.

NB :

- Les 2 faces rouge sont considérées comme un 0.
- En cas d'égalité, les deux joueurs relancent le dé.

Si à la suite du déplacement du perdant, une nouvelle rencontre apparaît : elle est jouée immédiatement.



Fin de partie :

Dès qu'un joueur atteint le sommet, il remporte la partie.

Attention : il faut arriver pile sur la case du sommet, si le déplacement est plus grand il faut reculer d'autant de cases et attendre le prochain tour pour retenter sa chance.

Variante :

Il est possible de varier le parcours de randonnée en agençant les plateaux d'une autre manière, mais toujours en gardant le panneau comme case de départ et le sommet comme case d'arrivée.



Crédits :

Auteurs : Romaric Galonnier

Illustratrice : Sandra Aguilar

Remerciements :

Kiwizou remercie les testeurs en herbe :
Julia et ses copines, Nathan, les classes de l'école
Saint Exupéry.

PIC CHALLENGE

KW25007



5, Bd Edgar Quinet
92700 Colombes
France
www.kiwizou.com

Distribué en France par :
Blackrock Games
6 Rue Edme Mariotte
63960 Veyre-Monton

Imported in the UK by:
Hachette Boardgames UK Ltd
Carmelite House
London EC4Y 0DZ

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts.
Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas.
Avvertenza. Piccole parti. Waarschuwing. Kleine onderdelen.
Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.
Advarsel. Små deler. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.

