Vous venez de télécharger un jeu à imprimer sur dragono.fr.
Dragono vous en remercie et vous souhaite une excellente partie.

Yéti Yétu ?

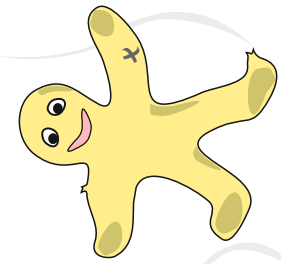
© dragono.fr jeux imprimables

Yéti
Himalaya
© dragono.fr
jeux imprimables

Yétu ?
Everest
Altitude
8848 mètres
Sommet
Les grottes
Col des
Avalanches
dée
La vallée
Bienvenue
Camp
de
base
© dragono.fr
jeux
imprimables

Les cartes à imprimer

Doudou

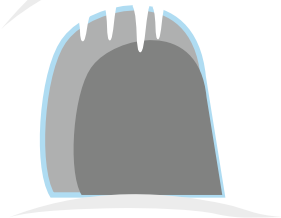


Echange la Doudou du Yéti contre un alpi

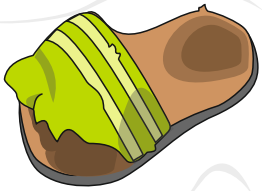
Alpiniste

Délivre un alpi

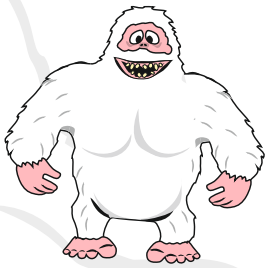
Grotte vide



Chausson



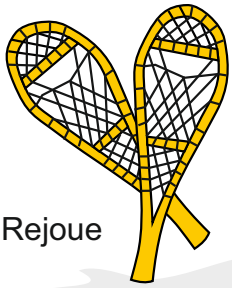
Yéti



Yéti te prend un alpi !

dragono.fr

Raquettes



Rejoue

dragono.fr

© dragono.fr jeux imprimables

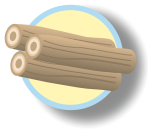
Règles du jeu

But du jeu :
Partir du camp de base et arriver au sommet de l'Everest le premier.

Début de partie:
Chaque joueur prend quatre pions qui représentent ses alpinistes (Alpis)
Les joueurs placent chacun un alpi sur le Camp de base. Les trois autres sont placés dans le refuge comme ceci: Un alpi sur le tas de bois, un autre sur le paillasson et le dernier sur la table.
A tour de rôle, les joueurs vont déplacer l'alpi, qui est sur le chemin de cases. Pour cela, lancez deux dés et avancez votre alpi du score figurant sur l'un des deux dés (au choix).
Vous devez toujours arrêter votre alpi sur une case libre, donc si le dé indique un score qui vous amène sur un autre alpi, vous placez votre alpi sur la case suivante.
Les cases ont les effets suivants:

Case départ.

Bousculade : Vous pouvez échanger la place d'un de vos alpis avec un autre alpi qui se trouve sur l'objet juste après, en suivant les empreintes dans le refuge.



Déplacez un alpi adverse directement sur le tas de bois.

Déplacez un de vos alpis directement sur le lit.

Le Yéti arrive au refuge en suivant les empreintes qui passent par les objets et il emmène avec lui le premier alpi qu'il croise. S'il y a plusieurs alpis sur le même objet le joueur qui vient de déplacer son alpi sur l'empreinte, choisi quel alpi est emmené. L'alpi est retiré du plateau de jeu.

Piochez une carte et suivez les instructions.

Vous devez vous arrêter sur cette case, même si le score au dé vous permet d'aller plus loin. Au tour suivant, vous devrez annoncer par quelle voie vous souhaitez passer avant de lancer le dé. A partir de la case cordée, les joueurs ne lancent qu'un seul dé pour avancer leur alpi.

Le Yéti capture un de vos alpis. Enlevez un de vos alpis du refuge. Si vous n'avez plus d'alpi dans le refuge, vous êtes éliminé!

Le Yéti provoque une avalanche et vous perdez un alpi. Enlevez un de vos alpis du refuge et posez le en dehors du jeu. Si vous n'avez plus d'alpi dans le refuge, vous êtes éliminé!

Le premier arrivé sur cette case gagne la partie

© dragono.fr jeux imprimables

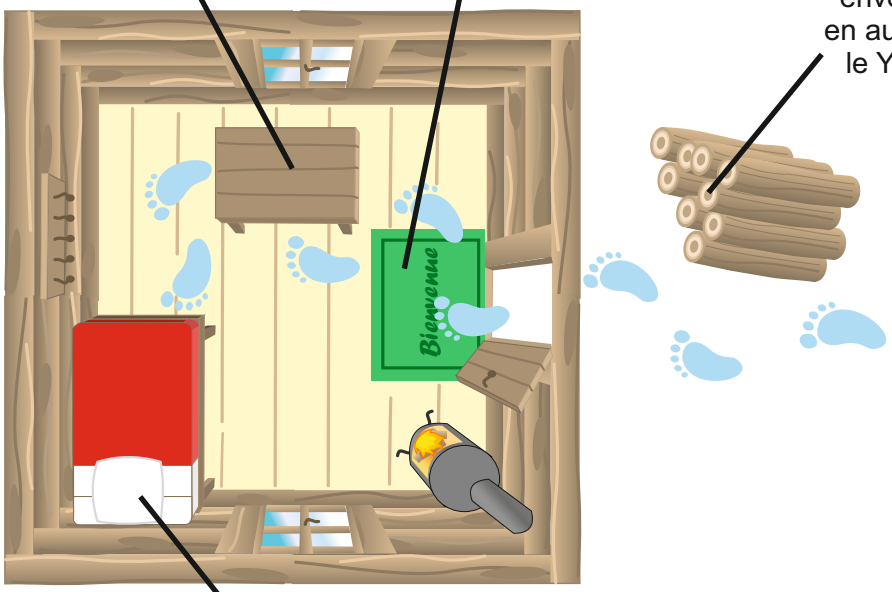
Le Yéti arrive au refuge !
Lorsque un alpi s'arrête sur une empreinte du chemin de case, le Yéti vient au refuge et emmène avec lui, le premier alpi qu'il croise. Il suit toujours le même trajet qui est représenté par les empreintes qui passent d'abord à côté du tas de bois, puis sur le paillasson, la table et pour finir le lit.

Le refuge comprend 4 objets sur lesquels les alpis vont se bousculer:

3
La table

2
Le paillasson

1
Le tas de bois
Vos adversaires essaieront de vous envoyer couper du bois dès qu'ils en auront l'occasion car c'est là que le Yéti passe en premier lorsqu'il vient chercher un alpi.



4
Le lit
Semble être l'endroit le plus sûr du refuge, mais prenez garde à vos adversaires qui profiteront de votre repos pour vous envoyer couper du bois dehors.

Cartes

Lorsque vous placez votre alpi sur une grotte avec un point d'interrogation, vous devez tirer une carte.

Vous trouvez la doudou du Yéti ! Vous pouvez l'échanger contre un alpi captif. Sinon, gardez-la, car si vous croisez le Yéti vous pourrez lui donner, il repartira sans vous capturer.

Vous trouvez un chausson appartenant au Yéti. N'a aucun effet

Vous délivrez un alpi ! Prenez un alpi qui se trouve hors du jeu et placez le sur le paillasson. Si vous délivrez l'alpi d'un joueur qui a été éliminé, placez le sur la grotte. Il peut à nouveau jouer.

Le Yéti est dans la grotte et il capture votre alpi ! Retirez du refuge un de vos alpis. Si vous n'avez plus d'alpis dans le refuge, vous êtes éliminé.

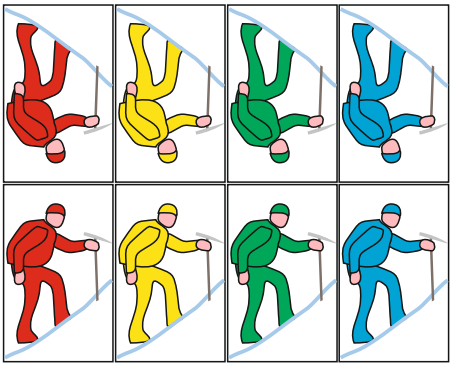
N'a aucun effet

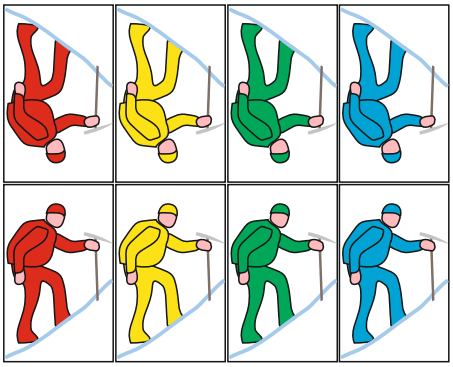
Rejouez en lançant les dés...

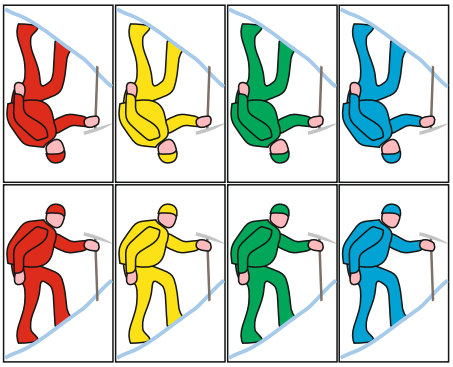
© dragono.fr jeux imprimables

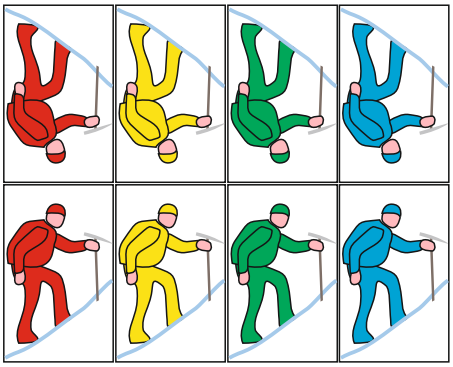
Alpis à imprimer si vous ne disposez pas de figurines

Pour rendre le jeu plus amusant, il est préférable de prendre des figurines provenant de jouets divers. Demandez à votre enfant, il se fera une joie de vous les fournir.









© dragono.fr jeux imprimables