

SCHUSS !

RÈGLE DU JEU

Dévale la montagne, cumule du dénivelé, évite les embûches avec les bons réflexes… et décide si la poudreuse vaut vraiment le risque.

2 à 4 joueurs · dès 7 ans · 15 à 30 min

Édition Fondateurs · 2026

Jouer en 2 minutes

1. Chacun reçoit **5 cartes** (à 4 joueurs, le 4e en reçoit 6). Le premier à l'**objectif** (ci-dessous) gagne.
2. À ton tour : **pioche 2, joue 2**.
3. Pose des **pistes** (vert 25 m… noir 100 m), freine les autres avec des **embûches**.
4. Bloqué ? **Parade de la même pastille**, ou défausse 2 cartes.
5. Attaqué avec la parade en main ? Crie **« Bon réflexe ! »** : +25 m (p. 4).

Lis les « Le savais-tu ? » à voix haute. Le reste s'apprend en jouant.

Par où commencer ?

1re partie : sans hors-piste. Retire les cartes à badge FREERIDER et joue en mode Bouquetin.
Dès la 2e partie : ajoute le hors-piste (p. 7).
Dès 4 ans, avec un adulte : les jeux Marmotte (p. 10).

Joueurs	Bouquetin	Freerider
2 ou 3	800 m	1 000 m
4	600 m	800 m

BOUQUETIN Mise en place

Retire les 24 cartes portant le badge **FREERIDER** (en haut à gauche de l'image). Mélange les 91 cartes restantes : c'est la **pioche**.

Chaque joueur reçoit **5 cartes** ; à 4 joueurs, le 4e en reçoit 6. 1re partie : le plus jeune commence. Ensuite, le dernier arrivé en bas commence. Sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur ne pioche qu'**1 carte** à son tout premier tour.

Devant toi, trois zones :

- **Descente** : tes tronçons, en pile.
- **Équipement** : tes atouts.
- **Galère** : l'embûche en cours.

Pioche vide : mélange la défausse.

Ton tour

1. **Pioche 2 cartes** (5 si ta main est vide).
2. **Joue jusqu'à 2 cartes** parmi :

- **Tronçon** sur ta Descente, si tu n'es pas en Galère : vert 25 m, bleu 50, rouge 75, noir 100.
- **Embûche** sur un skieur de ton choix qui n'en a pas déjà une. **Une seule par tour.**
- **Parade** : retire de ta Galère l'embûche de la même pastille.
- **« Je prends le temps »** : défausse 2 cartes pour sortir de Galère (compte pour 1 carte jouée).

- **Atout** dans ton Équipement : il te protège toute la partie. S'il protège de ton embûche en cours, il te libère.
- **Préserver** : +25 m. Lis l'encart à voix haute.

3. **Fin du tour** : 7 cartes en main au maximum.

> **Même en Galère, tu joues :** attaquer, poser un atout, préserver la montagne, te libérer. Seuls les tronçons sont interdits (sous Brouillard : vert et bleu seulement).

« Bon réflexe ! »

Le moment le plus fun du jeu. Quand un skieur te joue une embûche, regarde ta main : si tu as **déjà la bonne parade** (même pastille), crie **« Bon réflexe ! »** et pose-la tout de suite, même si ce n'est pas ton tour.

L'embûche est annulée, et tu gagnes **+25 m** : glisse l'embûche face cachée dans ta Descente. Si ça t'amène à l'objectif, tu gagnes !

Exemple : Hugo te joue une Collision. Tu as Stop visible en main. « Bon réflexe ! » Tu ne perds rien et tu avances de 25 m.

En vrai aussi, avoir le bon réflexe avant que le problème arrive, ça change tout.

Les embûches

Embûche	Effet	Parade	Atout
Collision	Bloqué	Stop visible	Casque
Chute	Perd son dernier tronçon	On se relève	Casque
Brouillard	Vert ou bleu seulement	Visibilité	Moniteur
Groupe perdu	Bloqué	Point de rendez-vous	Moniteur
Coup de froid	Bloqué	Pause au chaud	Pisteur-secouriste

Chute agit tout de suite, puis la carte est défaussée.

> **Compter ton dénivelé :** tout va dans ta Descente, en colonne décalée : tronçons, Préserver (+25 m), cartes face cachée (+25 m chacune : Bon réflexe, Poudreuse, vote), Hors-piste en travers (75 m). À ton tour, tu peux demander son total à un skieur (ça ne compte pas comme une carte jouée).

Arrivée

Dès qu'un joueur atteint l'objectif, la partie s'arrête : il a gagné !

En vrai, on arrive en bas doucement : c'est en bas des pistes et aux croisements qu'ont lieu la plupart des collisions.

> **Prêt pour le hors-piste ?** Page 7.

Contenu de la boîte : 115 cartes

Tronçons : 11 verts, 13 bleus, 11 rouges, 9 noirs		**44**
Embûches : 3 de chaque (Collision, Chute, Brouillard, Groupe perdu, Coup de froid)		**15**
Parades : 4 de chaque		**20**
Atouts : 2 Casque, 2 Moniteur, 2 Pisteur-secouriste		**6**
Préserver la montagne		**6**
FREERIDER	3 Hors-piste, 1 Grand hors-piste, 3 Kits DVA	**7**
FREERIDER	7 Bulletins, 6 Poudreuse, 4 Avalanche	**17**

FREERIDER Le hors-piste

Mise en place : parmi les 24 cartes FREERIDER, mélange dans la pioche les 4 **Hors-piste** et les 3 **Kits DVA**. Garde à part, face cachée, les 7 **Bulletins** mélangés et les 10 cartes **Montagne** (6 Poudreuse, 4 Avalanche). Retourne un Bulletin : c'est le danger du jour. Objectif Freerider (p. 2).

Pour skier un hors-piste :

1. **Il te faut le Kit DVA** posé devant toi. Sans kit, pas de hors-piste.
2. **À 3 ou 4 joueurs, le groupe vote d'abord** (p. 9). Un seul NO GO : on renonce.
3. **Pose ta carte Hors-piste** : +150 m (Grand hors-piste : +200 m).
4. **Pioche dans la pile Montagne** : 1 carte (2 pour le Grand hors-piste).
   Poudreuse ! +50 m : pose 2 cartes de la défausse (ou de la pioche si elle est vide) face cachée sur ta carte Hors-piste, et remets la Poudreuse avec les cartes Montagne. Grand hors-piste : si la 1re carte est une Avalanche, on ne pioche pas la 2e.
   Avalanche : défausse tes cartes Hors-piste et tout ce qui est posé dessus. Tes pistes et tes Hors-piste en travers restent. Nouveau bulletin, nouvelle pile.

Le bulletin

La pile Montagne a toujours **7 cartes** : autant d'Avalanches que le niveau du bulletin, le reste en Poudreuse. Bulletin 1 : 1 risque sur 7. Bulletin 4 : 4 risques sur 7.

Bulletin	Pile Montagne
1 Faible	6 P + 1 A
2 Limité	5 P + 2 A
3 Marqué	4 P + 3 A
4 Fort	3 P + 4 A

Exemple : bulletin 3, la pile contient 3 Avalanches et 4 Poudreuse. Ça peut valoir le coup… ou pas.

> **La pile se vide :** les Poudreuse piochées ne reviennent pas dans la pile en cours. « Ça a tenu pour les autres » ne veut rien dire.

Nouveau bulletin après une Avalanche ou quand la pile est vide.

Niveau 5 « Très fort » : hors-piste inenvisageable, pas de carte.

FREERIDER Le vote (3 ou 4 joueurs)

Le joueur annonce « Hors-piste ! ». Poing fermé, puis sur « 3, 2, 1 », chacun montre **pouce en l'air (GO)** ou **en bas (NO GO)**. Le joueur qui annonce compte comme GO. À 2 joueurs, pas de vote.

- **Tous GO :** on y va. Poudreuse : chaque autre GO pose 2 cartes de la défausse (ou de la pioche) face cachée dans sa Descente, +50 m. Avalanche : chaque GO perd ses Hors-piste et ce qui est posé dessus, et les autres GO leur dernier tronçon.
- **Un NO GO :** on renonce, sans discuter. La carte se pose en travers : une descente sécurisée de 75 m, jamais perdue en cas d'Avalanche.

Les cartes face cachée gagnées au vote restent, même après une Avalanche.

Voter GO peut rapporter gros : c'est ce qui rend le non si difficile à dire, en jeu comme en montagne.

Le débrief

1. Quel piège t'a poussé à voter GO ? Poudreuse fraîche, pression du groupe, traces devant, « on l'a fait hier », dernière descente.
2. As-tu voté GO en pensant NO GO ?

MARMOTTE Dès 4 ans, avec un adulte

Mémo des bons réflexes

10 cartes face cachée : 1 de chaque Embûche et sa Parade. Retourne 2 cartes : une embûche et sa parade (même pastille) font une paire. Un adulte lit l'encart, l'enfant mime le bon réflexe.

Quel panneau ?

Une piste de chaque couleur face visible : « laquelle pour quelqu'un qui débute ? »

Les bons gestes

Les 6 cartes Préserver : l'adulte raconte une situation, l'enfant montre le bon geste.

Bataille des pistes

Avec les tronçons : noir bat rouge bat bleu bat vert.

MINI-JEU Recherche DVA

Coopératif, 2 à 6 joueurs, 3 minutes.

La **Montagne** forme une grille 5 × 5 face cachée avec 24 tronçons et 1 Avalanche (la victime), dont elle connaît la place.

Les sauveteurs désignent une carte ; la Montagne annonce la **distance** en cases (comme le roi aux échecs). « On sonde ! » : on retourne. Raté : 20 s de pénalité.

> Un DVA donne une distance, pas une position. Les 15 premières minutes comptent le plus : ce sont les compagnons qui sauvent.

L'Essentiel Skitrust

Sur les pistes

- Priorité au skieur en aval.
- Maîtrise ta vitesse ; ralentis aux croisements et en bas.
- Dépasse avec un large espace.
- Regarde en haut et en bas avant de repartir.
- Ne t'arrête jamais au milieu ou après une bosse : mets-toi sur le bord, bien en vue.
- Respecte balisage et fermetures.

Avant de partir

- Casque, gants, masque, crème solaire.
- Fixations réglées par un pro.
- Hors-piste : DVA, pelle, sonde, jamais seul.

En cas d'urgence

1. **Protège** : skis en croix en amont du blessé.
2. **Alerte** : **112**. Qui, où (piste, n° de balise), quoi, combien.
3. **Secours** : rassure, couvre, ne déplace pas.

Avalanche : repère le point de disparition, alerte, cherche si tu es équipé.

Bulletin d'avalanche

Publié chaque jour par Météo-France : à lire avant toute sortie hors-piste. Le niveau 3 « Marqué » est celui où il y a le plus d'accidents.

Règles complètes et l'Essentiel :
skitrust.com/schuss

Un jeu imaginé par **Skitrust**, l'application de prévention pour les skieurs (skitrust.com), et **SkiRDV** (skirdv.com).

Édition Fondateurs, 200 exemplaires numérotés, 2026. Illustrations du prototype. Contenus de sécurité indicatifs, tirés de l'Essentiel Skitrust.

CE 7+

Skitrust SAS · 570 route des Vignes, 74330 Poisy, France. Lot FDR-2611. Fabriqué en France. Conserver ces informations. © 2026 Skitrust.