

# Règles du jeu



## Préparation

1. Les joueurs construisent la montagne en suivant les indications à la page suivante.
2. Ils font quatre piles de cartes-questions en respectant les quatre catégories: connaissance de soi, sentiment de compétence, sentiment de confiance et sentiment d'appartenance. Ils placent ces piles sur la table, faces cachées.
3. Un joueur place le pion-Kili, le yéti qui a perdu confiance en lui, au sommet de la montagne, dans la grotte.
4. Chaque joueur choisit un pion-yéti et le place sur la table, près de la première case du parcours. Le but des joueurs est d'arriver en premier auprès de Kili afin de lui redonner confiance en lui.

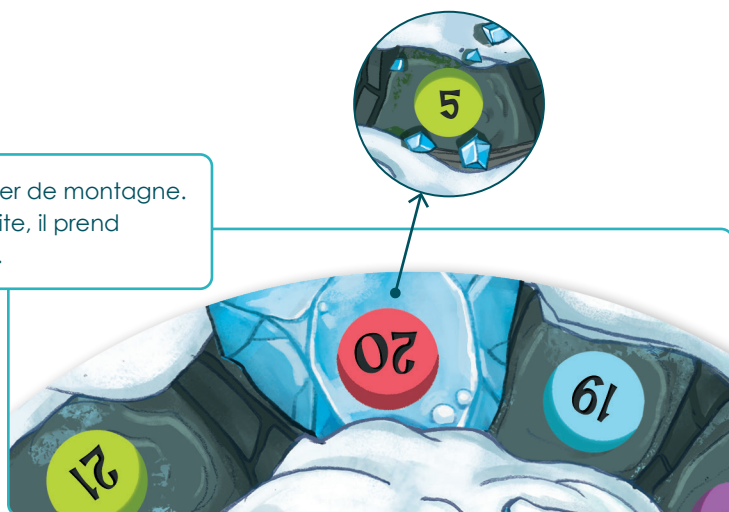
## Déroulement

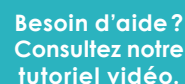
1. Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué.
2. Il prend une carte de la couleur de la case où son pion s'est arrêté. Il lit à voix haute la question indiquée sur la carte et y répond. S'il préfère, l'adulte peut aussi lui lire la question.
3. Si le joueur a de la difficulté à répondre, l'adulte peut l'aider (voir la section «Comment aider votre enfant à répondre aux questions pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).
4. Le joueur suivant, en tournant dans le sens horaire, suit les étapes indiquées ci-dessus. S'il doit passer par-dessus un pion-yéti, il compte quand même la case sur laquelle ce pion se trouve. Lorsqu'un pion-yéti arrive sur une case déjà occupée par un autre pion, le joueur place son pion sur la case suivante.
5. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un pion-yéti atteigne la grotte de Kili. Le joueur qui a ce pion gagne la partie.



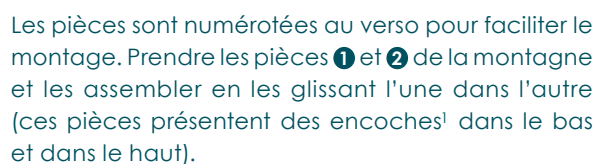
### Les cases glissantes

Le joueur dont le pion s'arrête sur ces cases glisse d'un palier de montagne. Il doit poser son pion sur les cases 5 ou 23 selon le cas. Ensuite, il prend une carte qui correspond à la couleur de la case glissante.

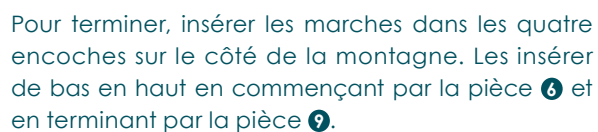




## Étape 1



### Étape 3



## Étape 2

