



Tu vas aux *Sonnailles* ?

Règles du jeu de parcours: Comment aller aux *Sonnailles* à Romainmôtier?

Matériel: 1 plateau comportant 27 cases, 1 dé, cloches de couleur pour chacun des joueurs, règles du jeu.

Une cloche, non fournie, te permettra de sonner les moments clé du jeu. Tu en trouveras aux *Sonnailles*!

Entouré de deux murs en pierres sèches, de sapins et de gentianes, tu es prêt pour le départ. La frise, avec les bergers, les sapins, les vaches et la corbeille d'abondance, des décors figurant sur les cloches, te permet de te lancer dans la course. Un Missile* t'aidera à affronter les innombrables épreuves qui t'attendent.

Sonnez la cloche et jetez le dé à tour de rôle. Avancez d'autant de cases qu'il y a de points sur la face du dé. Le but est d'atteindre le premier l'arrivée *Les Sonnailles* et de te faire offrir l'apéritif par les perdants tout en découvrant quelques détails des affiches des précédentes éditions. Au cas où le nombre de points sur le dé est plus grand que celui permettant d'atteindre l'arrivée, il y a lieu de revenir en arrière d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé et de continuer à jouer jusqu'à l'arrivée apéritive.



3 Tu entends le pic dans la forêt, le sanglier traverse les bois, c'est l'automne! Avance à la case N° 11.

4 Tu dois rencontrer les copains, il y en a beaucoup qui t'attendent déjà. Le temps de refaire la liste, tu laisses passer deux fois ton tour.

5 Tu t'es arrêté à La Sarraz pour voir la coulée des cloches, tu vas directement à la case N° 8 Les Sonnailles 1998 – 2017, la cloche de la 20^e édition.

6 Comme le hérisson, tu te mets en boule, tu sautes un tour.

7 1835 l'année figurant sur la cloche de Schopfer vue lors de la première édition, il y des trouvailles à faire aux *Sonnailles*, tu t'impatientes et avances jusqu'à la case N° 22.

10 Le cheval te permet de lancer une nouvelle fois le dé.

11 Tu regardes les animaux de la vie sauvage du Vallon du Nozon et tu te retrouves au Chalet Devant, case N° 21, tu t'approches des *Sonnailles*!

12 Tu discutes avec les fondeurs et tu retournes au N° 8 *Les Sonnailles* 1998 – 2017, la cloche de la 20^e édition.

13 Le vin des Côtes de l'Orbe et le Gruyère te donnent faim, tu sautes à la case N° 15 aux fruits et légumes.

14 Le cheval te permet de lancer une nouvelle fois le dé.

16 Le chat guette la souris et tu sautes à la case N° 20 et, joker, tu avances encore d'autant de cases qu'il y a de cloches et sonnailles sur la perche! Tu sautes au N° 22.

17 L'Eiger, le Mönch et la Jungfrau, sommet des Alpes, que font-ils ici? Tu réfléchis et te souviens de la cloche des trois sommets avec la Dent de Vaulion et le Moléson. Tu sautes un tour.

18 Les chevaux te permettent de lancer une nouvelle fois le dé.

19 Depuis la Vallée de Joux, tu t'approches du Vallon du Nozon. Avance de deux cases jusqu'au Chalet Devant case N° 21, tu t'approches des *Sonnailles*!

20 Avance d'autant de cases qu'il y a de cloches et sonnailles.

22 JW sur le sac, à qui appartient-il? Tu réfléchis et passes deux fois ton tour (JW: Julian Willis l'illustrateur de toutes les affiches des *Sonnailles*).

23 Tu t'arrêtes à Romainmôtier pour une visite, tu passes 3 tours sans jouer.

24 C'est les Dents du Midi, tu cherches les noms des cimes, mais tu es trop au sud, c'est la Cathédrale qui est au milieu! Il fallait viser l'Abbatiale de Romainmôtier avant de rejoindre les *Sonnailles*. Retour à la case départ! (La Cime de l'Est, la Forteresse, la Cathédrale, l'Éperon, la Dent Jaune, les Doigts et la Haute Cime, tu auras le temps d'apprendre ces noms).

Les Sonnailles

Enfin tu es arrivé, tu sonnes la cloche; tu as gagné la partie, les autres concurrents doivent payer l'apéro!

*Missile : délicieuse boisson apéritive à base de gentiane et de bourgeons de sapin

Tu vas aux *Sonnailles* ?

Règles du jeu de parcours: Comment aller aux *Sonnailles* à Romainmôtier?

Matériel: 1 plateau comportant 27 cases, 1 dé, cloches de couleur pour chacun des joueurs, règles du jeu.

Une cloche, non fournie, te permettra de sonner les moments clé du jeu. Tu en trouveras aux *Sonnailles*!

Entouré de deux murs en pierres sèches, de sapins et de gentianes, tu es prêt pour le départ. La frise, avec les bergers, les sapins, les vaches et la corbeille d'abondance, des décors figurant sur les cloches, te permet de te lancer dans la course. Un Missile* t'aidera à affronter les innombrables épreuves qui t'attendent.

Sonnez la cloche et jetez le dé à tour de rôle. Avancez d'autant de cases qu'il y a de points sur la face du dé. Le but est d'atteindre le premier l'arrivée *Les Sonnailles* et de te faire offrir l'apéritif par les perdants tout en découvrant quelques détails des affiches des précédentes éditions. Au cas où le nombre de points sur le dé est plus grand que celui permettant d'atteindre l'arrivée, il y a lieu de revenir en arrière d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé et de continuer à jouer jusqu'à l'arrivée apéritive.

3 Tu entends le pic dans la forêt, le sanglier traverse les bois, c'est l'automne! Avance à la case N° 11.

4 Tu dois rencontrer les copains, il y en a beaucoup qui t'attendent déjà. Le temps de refaire la liste, tu laisses passer deux fois ton tour.

5 Tu t'es arrêté à La Sarraz pour voir la coulée des cloches, tu vas directement à la case N° 8 Les *Sonnailles* 1998 – 2017, la cloche de la 20^e édition.

6 Comme le hérisson, tu te mets en boule, tu sautes un tour.

7 1835 l'année figurant sur la cloche de Schopfer vue lors de la première édition, il y des trouvailles à faire aux *Sonnailles*, tu t'impatientes et avances jusqu'à la case N° 22.

10 Le cheval te permet de lancer une nouvelle fois le dé.

11 Tu regardes les animaux de la vie sauvage du Vallon du Nozon et tu te retrouves au Chalet Devant, case N° 21, tu t'approches des *Sonnailles*!

12 Tu discutes avec les fondeurs et tu retournes au N° 8 *Les Sonnailles* 1998 – 2017, la cloche de la 20^e édition.

13 Le vin des Côtes de l'Orbe et le Gruyère te donnent faim, tu sautes à la case N° 15 aux fruits et légumes.

14 Le cheval te permet de lancer une nouvelle fois le dé.

16 Le chat guette la souris et tu sautes à la case N° 20 et, joker, tu avances encore d'autant de cases qu'il y a de cloches et sonnailles sur la perche! Tu sautes au N° 22.

17 L'Eiger, le Mönch et la Jungfrau, sommet des Alpes, que font-ils ici? Tu réfléchis et te souviens de la cloche des trois sommets avec la Dent de Vaulion et le Moléson. Tu sautes un tour.

18 Les chevaux te permettent de lancer une nouvelle fois le dé.

19 Depuis la Vallée de Joux, tu t'approches du Vallon du Nozon. Avance de deux cases jusqu'au Chalet Devant case N° 21, tu t'approches des *Sonnailles*!

20 Avance d'autant de cases qu'il y a de cloches et sonnailles.

22 JW sur le sac, à qui appartient-il? Tu réfléchis et passes deux fois ton tour (JW: Julian Willis l'illustrateur de toutes les affiches des *Sonnailles*).

23 Tu t'arrêtes à Romainmôtier pour une visite, tu passes 3 tours sans jouer.

24 C'est les Dents du Midi, tu cherches les noms des cimes, mais tu es trop au sud, c'est la Cathédrale qui est au milieu! Il fallait viser l'Abbatiale de Romainmôtier avant de rejoindre les *Sonnailles*. Retour à la case départ! (La Cime de l'Est, la Forteresse, la Cathédrale, l'Éperon, la Dent Jaune, les Doigts et la Haute Cime, tu auras le temps d'apprendre ces noms).

Les Sonnailles

Enfin tu es arrivé, tu sonnes la cloche; tu as gagné la partie, les autres concurrents doivent payer l'apéro!

*Missile : délicieuse boisson apéritive à base de gentiane et de bourgeons de sapin