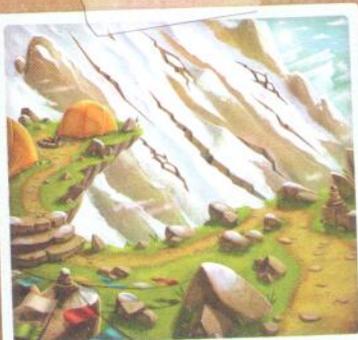


# TREK<sup>12</sup>

## 1 - MANUEL DU TREKKEUR

Un jeu de  
**Bruno CATHALA**  
et **Corentin LEBRAT**

Illustrations de Olivier DEROUETTEAU  
Portraits de Jonathan AUCOMTE



*Repos au coin du feu !*

**Trek 12** vous propose de partir en expédition dans l'Himalaya afin d'ouvrir de nouvelles routes vers les sommets. Cartographiez scrupuleusement les différentes zones, posez des chemins de corde, prenez garde aux passages les plus dangereux. Astuce et audace seront nécessaires pour faire les meilleurs choix, afin d'augmenter votre réputation et, qui sait, devenir un alpiniste légendaire.

**Trek 12** vous propose trois modes de jeu :



**Un mode « Ascension Express »** pour des parties simples et rapides. Un mode idéal quand on a peu (moins) de temps et/ou pour initier de nouveaux joueurs.



**Un mode « Expédition »** permettant d'enchaîner les ascensions, et, au fur et à mesure de la réussite des différents challenges, de découvrir des équipements et de rencontrer des compagnons de route bien utiles.

*Vous trouverez les règles de ce mode dans le Manuel de l'Alpiniste.*



**Un mode « Free SOLO »**

Seul à la maison, dans l'avion, dans le train ? Chaussez vos crampons pour une *Ascension Express* ou une *Expédition*, et affrontez de redoutables alpinistes.

*Vous trouverez les règles de ce mode dans le Manuel du Trek en Autonomie.*

## VOTRE EQUIPEMENT

1 dé rouge (numéroté de 1 à 6)

1 dé jaune (numéroté de 0 à 5)

1 carte 1er de cordée

16 cartes Assistance

Ces cartes représentent des équipements ou des compagnons qui faciliteront vos ascensions...

3 carnets de fiches Ascension : **Dunai - Kagkot - Dhaulagiri**

6 enveloppes Challenge : **NE PAS LES OUVRIR** - Voir le Manuel de l'Alpiniste



## ASCENSION

Qui veut gagner ?

Ce mode de jeu présente toutes les règles. Nous vous conseillons vivement de lire le Manuel de l'Alpiniste avant de passer aux spécificités du mode Ascension.

### # BUT DU JEU

Obtenir le score le plus élevé en réalisant des ascensions sur les Chemins de Corde et de cartographie.

### Préparer votre sac

- ⇐ Choisir un carnet et donner son nom à la première partie, nous vous recommandons Kagkot.
- ⇒ Chaque joueur prend un dé rouge et un dé jaune.
- ⇒ Prendre les deux dés et les lancer.

Tout le reste du matériel est placé dans votre sac (le dé rouge, le dé jaune, la carte 1er de cordée, le Challenge, la carte 1er de cordée).

## Présentation d'une fiche Ascension

**Surface de jeu**  
Constituée de 19 cases circulaires

**Tableau des choix**  
Pour le choix du résultat du lancer de dés

**Cases à remplir lors de l'ascension**  
Case de Base  
Case Dangereuse

**Nom de la fiche**  
Kagkot

**Tableaux de Scores**  
Pour le calcul de vos points de Chemins de Corde  
Pour le calcul de vos points de Zones

**SCORE FINAL**

**Les Bonus**  
Votre meilleur Chemin de Corde  
Votre meilleure Zone

**Malus cases orphelines**

*Utilise uniquement pour le mode Expédition* (70+ and stars)

*Utilise uniquement pour le mode Expédition* (dice table)

# ASCENSION EXPRESS



*Qui veut gravir la montagne conquerra par le bas. (proverbe chinois)*

Ce mode de jeu présente toutes les RÈGLES DE BASE pour jouer à Trek 12.

Nous vous conseillons vivement de faire quelques parties en mode « Ascension Express » avant de passer aux spécificités du mode « Expédition ».

## # BUT DU JEU

Obtenir le score le plus élevé en remplissant astucieusement votre fiche afin de créer des Chemins de Corde et de cartographier des Zones, au fur et à mesure de votre ascension.

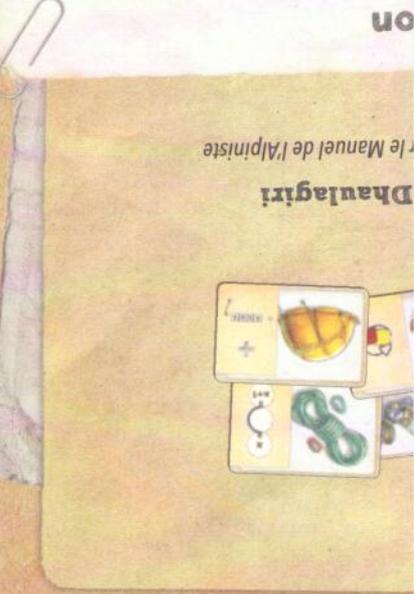
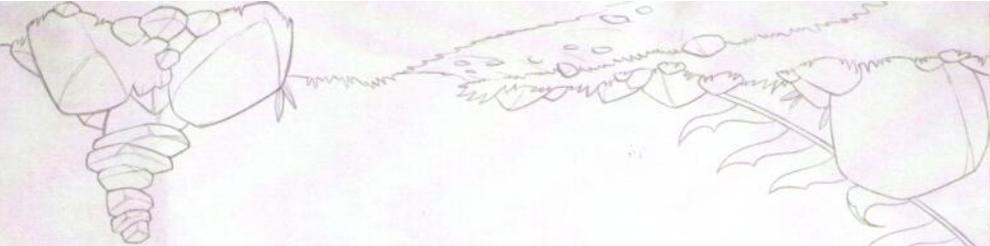
## Préparer votre sac

Choisir un carnet et donner une fiche Ascension à chaque participant. Pour une toute première partie, nous vous conseillons d'utiliser la fiche DUNAL.

Chaque joueur prend un crayon (qui écrit...).

Prendre les deux dés et les poser au centre de la table.

Tout le reste du matériel est remis dans la boîte (les cartes Assistance, les enveloppes Challenge, la carte 1er de corde). Ce matériel n'est pas utilisé pour ce mode de jeu.



# # COMMENT JOUER

1 - Un joueur lance les deux dés.



Exemple : 1 et 4

2 - Chacun choisit simultanément son résultat.

a - Pour choisir son résultat, chaque joueur choisit une seule des opérations suivantes :

- ↕ Le résultat du plus petit dé (ici 1)
- ↑ Le résultat du plus grand dé (ici 4)
- La différence entre les deux dés (ici 3 - Une différence peut être nulle mais jamais négative)
- +
- La somme des deux dés (ici 5)
- × Le produit des deux dés (ici 4)

b - Cochez un emplacement libre dans la ligne correspondant à votre choix.

Lorsque tous les emplacements d'un même type sont cochés, ce choix ne vous est plus accessible.

c - Reportez le résultat obtenu dans la case circulaire de votre choix en respectant les règles suivantes (Exemple 1) :

- Placez votre 1er résultat dans la case de votre choix.
- Tous les résultats suivants doivent être inscrits adjacents à une case déjà remplie.

Puis, appliquez les conséquences de votre choix immédiatement : Chemin de Corde et/ou Zone.



- a**
- 1 4 1er lancer (↕ = 1)
  - 0 6 2ème lancer (↑ = 6)
  - 3 4 3ème lancer (× = 12)

**EXEMPLE 1**  
CHOISIR UN RÉSULTAT

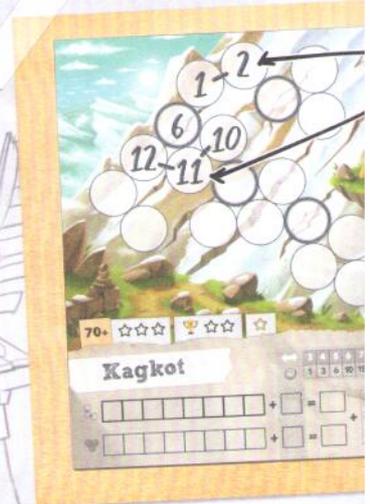
# # LES CHEMINS DE

Un Chemin de Corde est une suite

Au moment où vous placez un nombre un nombre voisin (croissant ou décroissant) un trait reliant les deux nombres.

Si votre résultat peut être relié à plus qu'un seul. S'il s'agit de deux nombres

Dans l'exemple ci-dessous, lors d'avec le 1: il trace un trait reliant le Chemin de Corde avec le 10 et le



- Jour 1 -  
Adaptation à  
Rencontre av

## # LES CHEMINS DE CORDE

Un *Chemin de Corde* est une suite de nombres qui se suivent exactement.

Au moment où vous placez un nombre, s'il est possible de créer ou de continuer une suite avec un nombre voisin (croissant ou décroissant), vous devez matérialiser le *Chemin de Corde* en traçant un trait reliant les deux nombres.

Si votre résultat peut être relié à plusieurs nombres voisins **identiques**, vous ne devez en choisir qu'un seul. S'il s'agit de deux nombres différents vous devez les relier tous deux à votre résultat.

Dans l'exemple ci-dessous, lors du 5ème lancer, Takla place un 2 et réalise un *Chemin de Corde* avec le 1: il trace un trait reliant le 1 et le 2. Puis, lors du 6ème lancer, il place un 11 et réalise un *Chemin de Corde* avec le 10 et le 12. Il trace donc deux traits reliant le 11 avec le 10 et le 12.

### EXEMPLE 2 CHEMINS DE CORDE



3

2

5ème lancer ( $\downarrow = 2$ )

5

6

6ème lancer ( $+$  = 11)

#### Important

1 - Chaque nombre ne peut appartenir qu'à **UN SEUL** *Chemin de Corde*.

2 - Un chemin de corde ne peut pas contenir deux fois le même nombre.

Exemple : avec un *Chemin de Corde* 6-7-8-9

Au 6, ne peut être connecté qu'un 5 (il y a déjà un 7), et au 9 ne peut être connecté qu'un 10 (il y a déjà un 8).

- Jour 1 -  
Adaptation à l'altitude. Découverte du fromage de Yak !  
Rencontre avec le guide. Au top

## Deux types de cases



**Cases de Base : 12 MAX** - Dans ces cases, vous ne pouvez pas inscrire un nombre supérieur à 12. Si vous choisissez, ou êtes obligé, d'inscrire un résultat supérieur à 12, dessinez un 😞 à la place.



**Cases Dangereuses : 6 MAX** - Dans ces cases, il est INTERDIT d'inscrire un nombre strictement supérieur à 6. Si vous choisissez, ou êtes obligé, d'inscrire un résultat supérieur à 6 sur une Case Dangereuse, dessinez un 😞 à la place.

😞 donne un **Malus** en fin de partie ↗

## # Cartographie des ZONES

Une Zone cartographiée est un groupe d'au moins 2 nombres contigus de même valeur.

**Au moment où vous placez un nombre**, s'il est identique à un nombre voisin, il crée ou agrandit une Zone. Représentez un motif dans chaque case constituant la zone.

Pour le décompte final, il est conseillé de trouver un motif spécifique à chaque Zone.



**EXEMPLE 3 ZONES**

**5** **6** 7ème lancer (👤 = 6)

**3** **4** 8ème lancer (X = 12)

**Important**  
Un nombre peut à la fois faire partie d'une Zone ET appartenir à un Chemin de Corde.

## # FIN DE PARTIE

Une fois que toutes les cases de la carte ont été utilisées, on compte la valeur de ses chemins de corde, d'après les règles suivantes :

- 🌀 **Chemins de Corde** : Chaque Chemin de Corde compte son nombre le plus élevé, +1 point par case.
- 👤 **Zones** : Chaque Zone compte l'une de ses cases, +1 point par case.
- 😊 **Bonus** : Votre plus long Chemin de Corde compte un bonus dépendant de leur taille.
- 😞 **Malus** : Placez un symbole 😞 à la place de chaque case qui n'appartient ni à une Zone ni à un Chemin de Corde. Chaque 😞 donne un malus.



# # FIN DE PARTIE

Une fois que toutes les cases de la surface de jeu sont remplies, chacun additionne la valeur de ses chemins de corde, de ses zones, des bonus et malus.

- Chemins de Corde** : Chaque *Chemin de Corde* rapporte autant de points que son nombre le plus élevé, **+1 point par autre case** qui compose ce chemin.
- Zones** : Chaque *Zone* cartographiée rapporte autant de points que le nombre de l'une de ses cases, **+1 point par autre case** qui compose cette zone.
- Bonus** : Votre plus long *Chemin de Corde* ET votre plus grande *Zone* rapportent un bonus dépendant de leur taille (voir exemple ci-dessous).
- Malus** : Placez un symbole ☹ dans chaque case orpheline (contenant un nombre qui n'appartient ni à une *Zone* ni à un *Chemin de Corde*) - Vous pouvez simplement le barrer. Chaque ☹ donne un malus de 3 points.

**Le plus fort TOTAL l'emporte !**

### EXEMPLE 4 DÉCOMPTE DES POINTS

CHEMINS DE CORDE    ZONES

**☹ Malus**  
Le 7 placé sur cette case ne fait partie d'aucune *Zone* ni d'aucun *Chemin de Corde*. La case est donc orpheline. On y dessine un ☹ (ou une croix), qui donne 3 points de malus.

**+1**  
**+5**  
Si vous réalisez un *Chemin de Corde* ou une *Zone* de plus de 9 cases, chaque case supplémentaire vaut + 5 points.  
*Exemple : Un Chemin de Corde de 11 cases vaut 25 + 5 + 5 = 35 points*

**Kagkot**

3	4	5	7	8	9	+
1	3	6	10	15	20	+5

13 14 5 13    + 20 = 65    + ☹ - 3 = 88

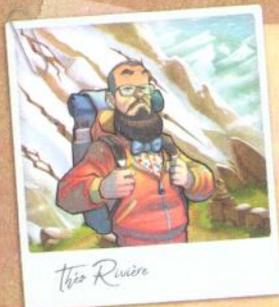
13 8 4    + 1 = 26

## **Vous voilà armés pour de belles ascensions !**

Après quelques conquêtes de sommets et une bonne acclimatation à l'altitude, nous n'aurons plus grand chose à vous apprendre. Vous pourrez alors vous frotter aux plus grands alpinistes et vous lancer dans de longues *Expéditions*.

*Vous trouverez toutes les informations nécessaires dans le Manuel de l'Alpiniste.*

**Bonne grimpe à tous !**



*Bruno, Corentin et les bûcherons se joignent pour faire un - coucou - à un compagnon de cordée...*

*À Théo, qui a accepté, avec le sourire, les inversions de calendrier et qui a vu son expédition jusqu'au Brain Camp reculée de quelques mois !*



*"si si vraiment... Bon, la nouvelle était peut-être un peu trop fraîche au moment de la photo, peut-être..."*

Ci-dessous, nous souhaitons mettre en lumière deux associations qui nous tiennent particulièrement à cœur et qui ont (beaucoup) guidé le choix de l'Himalaya pour les montagnes de *Trek 12*. Elles réalisent une action humanitaire formidable au fil des années en faveur des populations locales. Merci à elles !



Victimes du réchauffement climatique, les habitants de Dhye au Mustang doivent déplacer leur village. L'association **Du Bessin au Népal** les accompagne. Elle s'est engagée pour la survie de Dhye dans le haut Mustang au Népal, pour son développement durable et celui des villages environnants pour que les habitants ne soient pas contraints à émigrer.

Vous trouverez plus d'informations à cette adresse : <http://www.bessin-nepal.com>



**L'arche de Dolanji** apporte une aide à l'éducation d'enfants issus de familles vivant dans le besoin au Népal. Elle soutient des écoles situées dans des villages très isolés : Dhorpatan dans le Dhaulagiri et Kagkot au Dolpo. L'association aide aussi à la scolarisation d'enfants du Langtang.

Vous trouverez plus d'informations à cette adresse : <http://www.archedolanji.org>