

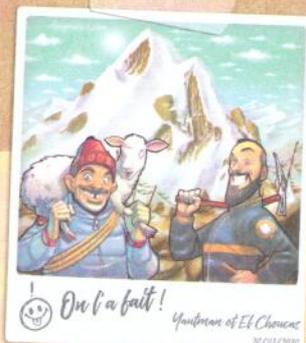
2 - MANUEL DE L'ALPINISTE

N'ouvrir ce Manuel qu'après avoir découvert le mode Ascension Express



EXPEDITION

Maintenant que vous vous êtes familiarisés avec les règles de base, il est temps de passer à de nouveaux challenges, en enchaînant les ascensions, avec l'aide d'équipements et de compagnons à utiliser aux moments opportuns.



Votre but ? Être l'alpiniste ayant la plus grande réputation à l'issue de 3 ascensions.

L'ensemble des règles apprises dans le Manuel du Trekkeur reste valable. Ce chapitre vous décrit uniquement les spécificités du mode Expédition.

BUT DU JEU

Votre objectif est maintenant d'obtenir le plus grand nombre d'Étoiles de Réputation à l'issue des 3 manches pour remporter la partie. Chaque manche est une ascension différente.

*La montagne n'est ni juste ni injuste. Elle est dangereuse. (Reinhold Messner)
Quand tu arrives en haut de la montagne, continue de grimper. (proverbe tibétain)*

2 - MANUEL DE L'ALPINISTE

N'ouvrir ce Manuel qu'après avoir découvert le mode Ascension Express



EXPEDITION

Maintenant que vous vous êtes familiarisés avec les règles de base, il est temps de passer à de nouveaux challenges, en enchaînant les ascensions, avec l'aide d'équipements et de compagnons à utiliser aux moments opportuns.



Votre but ? Être l'alpiniste ayant la plus grande réputation à l'issue de 3 ascensions.

L'ensemble des règles apprises dans le Manuel du Trekkeur reste valable. Ce chapitre vous décrit uniquement les spécificités du mode Expédition.

BUT DU JEU

Votre objectif est maintenant d'obtenir le plus grand nombre d'Étoiles de Réputation à l'issue des 3 manches pour remporter la partie. Chaque manche est une ascension différente.

*La montagne n'est ni juste ni injuste. Elle est dangereuse. (Reinhold Messner)
Quand tu arrives en haut de la montagne, continue de grimper. (proverbe tibétain)*

GAGNER DE LA RÉPUTATION

En mode *Expédition*, il va vous falloir enchaîner 3 ascensions, de la plus « facile » à la plus « compliquée » (valeur du *Sommet*). Plus une ascension est difficile et plus l'enjeu est important pour votre réputation.



Étoiles de Réputation



En plus des informations de base pour une ascension expliquées dans le *Manuel du Trekkeur*, vous trouverez sur chaque fiche des objectifs à réaliser pour gagner des *Étoiles de Réputation* :

1 Le Sommet est le nombre de points minimum à réaliser pour réussir cette ascension.

70+ ☆☆☆ *Exemple : ici, il faut obtenir au moins 70 points à la fin de l'ascension pour atteindre le Sommet et gagner 3 Étoiles de Réputation.*

2 La Course au Sommet

🏆 Les étoiles de la *Course au Sommet* ne sont acquises **QUE** par le ou les joueurs ayant obtenu le plus haut score parmi tous les participants à cette ascension.

Toutes les ascensions ne se passent pas comme prévu : le joueur avec le plus haut score à l'issue d'une ascension remporte toujours ces Étoiles de Réputation même s'il n'a pas atteint le sommet.



En route vers le sommet!

3 Le l
Vou.

Pour ch
Expédi
nom, e
corresp

Puis, lor
battant
précède



BATTRE UN RECORD
Réputation bonus exceptionnel

Si plusieurs joueurs battent le re
Réputation correspondante mais s
le Hall of Fame.

Enchaîner les ascensions

À la fin de chaque ascension, rem
gagnées. Puis, enchaînez avec une n

À la fin de la partie, après 3 ascen
Réputation gagne l'*Expédition*. En c
sur les 3 ascensions qui l'emporte.

Hall of Fame



En route vers le sommet!

3 Le Hall of Fame compile les records pour chaque ascension.

Vous le trouverez en 4ème de couverture de ce manuel.

Pour chaque fiche, lors de la toute première ascension en mode *Expédition*, le joueur avec le score le plus élevé inscrit la date, son nom, et le score réalisé sur la partie réservée à l'ascension correspondante.

Puis, lors de prochaines ascensions en mode *Expédition*, tout joueur battant le record d'une ascension fera de même, en rayant le record précédent.

★ **BATTRE UN RECORD** précédemment enregistré donne droit à une *Étoile de Réputation* bonus exceptionnelle à remplir sur sa fiche individuelle.

Si plusieurs joueurs battent le record lors de la même ascension, tous gagneront l'*Étoile de Réputation* correspondante mais seul le joueur ayant fait le plus haut score inscrit son nom dans le Hall of Fame.

Enchaîner les ascensions

À la fin de chaque ascension, remplissez au crayon les *Étoiles de Réputation* que vous avez gagnées. Puis, enchaînez avec une nouvelle manche.

À la fin de la partie, après 3 ascensions, le joueur avec le plus grand nombre d'*Étoiles de Réputation* gagne l'*Expédition*. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus grand score cumulé sur les 3 ascensions qui l'emporte.



Prêt pour l'Expédition ?

Préparer votre sac (prenez un plus gros sac)

- ⇒ Prendre toutes les cartes **Assistance** à votre disposition. Les mélanger et en faire une pioche face cachée. *Découvrez-les règles ci-dessous !*
- ⇒ Placer les enveloppes **Challenge** qui n'ont pas encore été ouvertes, visibles de tous, sur le côté de la table. *On vous explique page 7 à quoi elles vous serviront...*
- ⇒ Le joueur le plus âgé prend la carte **1er de Cordée** devant lui.



*L'expérience ça compte ! N'en déplaise à tous ces grimpeurs en herbe qui pensent connaître la montagne parce qu'ils ont vu une vidéo sur Y**tube.*

LES CARTES ASSISTANCE

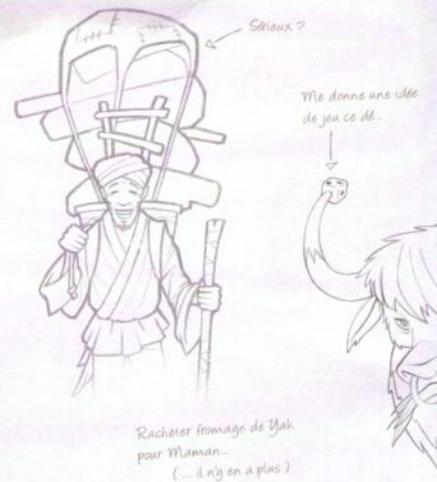


Ces cartes vont vous aider à gravir les cimes dans de meilleures conditions.

Au début de chaque ascension (manche), un certain nombre de cartes *Assistance* sont mises en jeu et viennent rejoindre celles de l'ascension précédente encore disponibles.

- ⇒ **1ère Ascension** : révéler les **3 + Nombre de joueurs** premières cartes de la pioche. (*Exemple: révélez 8 cartes à 5*). Chaque carte existe en plusieurs exemplaires et nous vous conseillons de faire un tas séparé pour chaque type de carte.
- ⇒ **2ème Ascension** : ajouter les **2 + Nombre de joueurs** premières cartes de la pioche à celles restant encore en jeu (s'il en reste).
- ⇒ **3ème Ascension** : ajouter les **1 + Nombre de joueurs** premières cartes de la pioche à celles restant encore en jeu (s'il en reste).

Note : si vous n'avez pas assez de cartes en début de manche, reconstituez une nouvelle pioche en mélangeant toutes les cartes précédemment retirées du jeu.



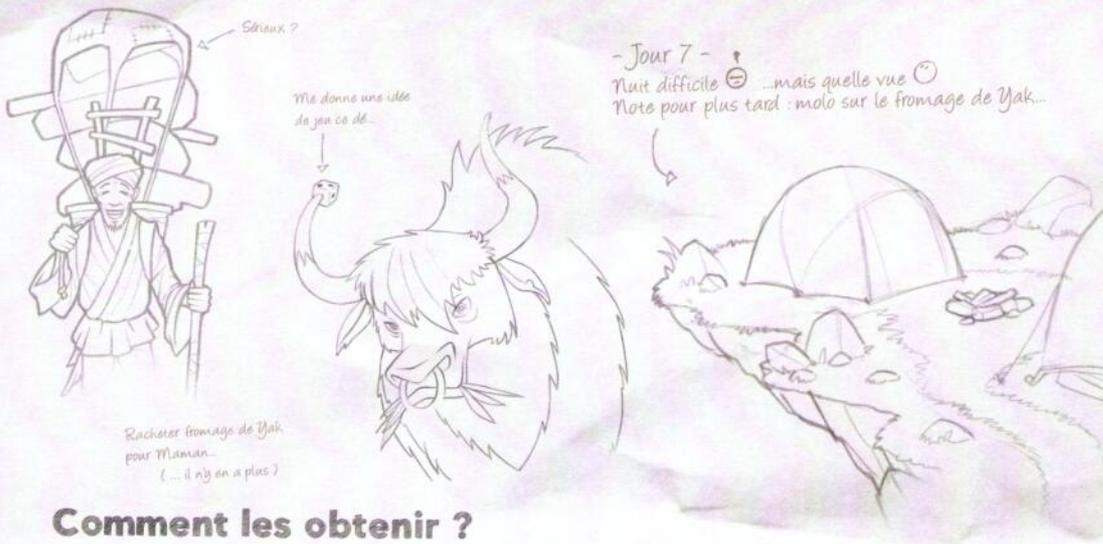
Comment les obtenir

À chaque fois que vous créez une pioche, vous obtenez une carte *Assistance* parmi celles en jeu.



IMPORTANT

- * **Vous ne pouvez jamais posséder plus de 3 cartes Assistance** : si vous en avez plus, vous devez remettre une de vos 3 cartes en jeu.
- * Lorsque plusieurs joueurs ont une carte Assistance, le joueur concerné devient alors le nouveau **1er de Cordée**, puis les place devant lui.
- * S'il ne reste plus aucune carte Assistance en jeu, vous ne gagnez aucune carte Assistance si vous êtes le dernier joueur cc



Comment les obtenir ?

À chaque fois que vous créez une nouvelle Zone avec les nombres 0, 1 ou 2, choisissez une carte Assistance parmi celles encore disponibles et placez-la devant vous.



IMPORTANT

- * **Vous ne pouvez jamais posséder plus de 3 cartes Assistance !** Si vous décidez de prendre une carte Assistance alors que vous en possédez déjà 3, vous devez au préalable remettre une de vos 3 cartes en jeu.
- * Lorsque plusieurs joueurs doivent choisir une carte Assistance en même temps, commencez par le *1er de Cordée*, puis continuez dans le sens horaire. Le dernier joueur concerné devient alors le nouveau *1er de Cordée*. Il prend sa carte Assistance et la carte *1er de Cordée*, puis les place devant lui.
- * S'il ne reste plus aucune carte Assistance en jeu au moment où vous devez vous servir, vous ne gagnez aucune carte Assistance (mais vous prenez quand même la carte *1er de Cordée* si vous êtes le dernier joueur concerné).

Comment les utiliser ?

Les cartes Assistance peuvent être utilisées de deux façons différentes.

⇒ **En cours d'ascension** - Vous pouvez utiliser plusieurs cartes Assistance lors du même tour.

Défaussez une de vos cartes Assistance et retirez-la du jeu (mettez-la dans la boîte). Bénéficiez immédiatement de son effet spécifique. Voir les effets ci-dessous.

⇒ **En fin d'ascension** (fin de manche)

Vous pouvez vous délester de tout ou partie de vos cartes Assistance pour grimper plus vite, plus haut. Une bonne façon d'obtenir les points manquants pour atteindre le Sommet de l'ascension en cours, ou d'obtenir le score le plus élevé et ainsi gagner la Course au Sommet.



Comment se délester ? Au moment du calcul des scores, en commençant par le 1er de Cordée, puis dans le sens horaire, chaque joueur décide s'il souhaite défausser une ou plusieurs de ses cartes Assistance (ces cartes sont retirées du jeu - mettez-les dans la boîte). **Chaque carte défaussée rapporte un bonus de 3 points**, à reporter sur sa fiche individuelle.

Vous débuterez la prochaine ascension de l'Expédition avec les cartes Assistances que vous n'aurez pas utilisées.

LES CARTES ASSISTANCE



La Boussole

Permet d'inscrire le résultat du lancer de dés dans une case non contiguë aux cases précédemment remplies.



La Goutte

Permet de relancer les dés après que les autres joueurs aient rempli leur grille. Le joueur qui utilise La Goutte est obligé d'accepter le résultat du nouveau lancer.



La Corde

Permet de réaliser un Chemin de Corde entre deux cases séparées par une autre case (déjà remplie ou non).

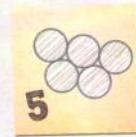


La Tente

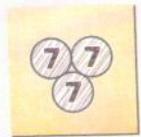
Permet de faire une addition (+) alors que vous les avez déjà toutes cochées dans votre tableau de choix de résultat. Faites alors une croix en face de cette ligne, à l'extérieur du tableau.

LES ENVELOPPE

Chaque enveloppe Challenge prop



Une Zone d'exactement 5 cases



Une Zone d'exactement 3 cases de valeur 7



Un C d'ex: 9



Quand les ouvrir ? À certains joueurs ont réussi à rep



Une seule enveloppe réussis lors de la même ascens située le plus à gauche dans la

Exemple: lors de l'ascension Kagk Chemin de Corde de 9 cases. Ouvrez l



Un seul joueur par e l'enveloppe. Il peut arriver que même ascension. Dans ce cas, cette ascension qui se charge d



Que faire ensuite ? Une Suivez simplement les instructi plus ensuite. Si vous la jetez, pe

On ne va pas vous en dire p challenges et de découvrir to

