

TREK¹²

3 - MANUEL DU TREK EN AUTONOMIE



*Les Alpinistes ne peuvent pas compter sur la chance ni sur les miracles.
Mais il arrive que ce soient des miracles qui les sauvent.*
(Manga 'K' - Shiro Toseki)



FREE SOLO

Ce mode de jeu vous présente toutes les règles pour jouer seul à Trek 12.

Maintenant que vous vous êtes familiarisés avec les règles de base et que vous avez fait quelques *Expéditions*, il est temps de se lancer de nouveaux challenges ! 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.

Max boit un café...
Max ne sort jamais sans sa corde, on ne sait jamais !



BUT DU JEU

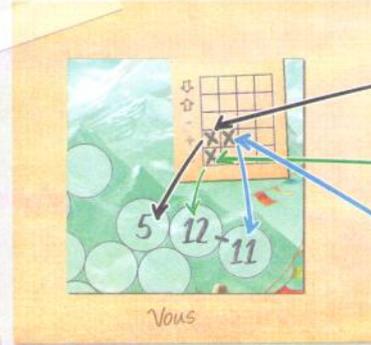
Que ce soit en *Ascension Express* ou en *Expédition*, votre objectif sera toujours d'arriver le premier. N'ayez crainte, vous ne serez jamais vraiment seul, Max sera toujours là pour vous défier !

Préparer votre sac

- ⇒ Prendre l'équipement nécessaire à une *Ascension Express* ou une *Expédition* selon le mode de jeu choisi.
- ⇒ Lors du choix de l'ascension, prendre toujours deux grilles : une pour vous et une pour Max. *Il faudra malgré tout écrire pour lui... le fainéant !*
- ⇒ Boire un coup, Max ne se laissera pas faire. *Toujours bien s'hydrater !*

COMMENT JOUER

- 1 - Pour vous, rien ne change. Remplissez votre grille tel qu'expliqué.
- 2 - Max vous suit à la trace. Max joue toujours sur la même grille maximale.



- * Notez les cases orphelines (☹️). Si la case remplie par Max peut appartenir à vous.
- * Appliquez les conséquences de l'ascension.

3 - Décompte final.

Pour vous et pour Max, calculez le score de votre *Zone* et de *Chemin de Corde*.

LE BONUS SUPPLÉMENTAIRE

Max est un alpiniste averti, il ne se laisse pas faire. À la fin de chaque ascension, Max reçoit un petit bonus en plus du fait de son score.

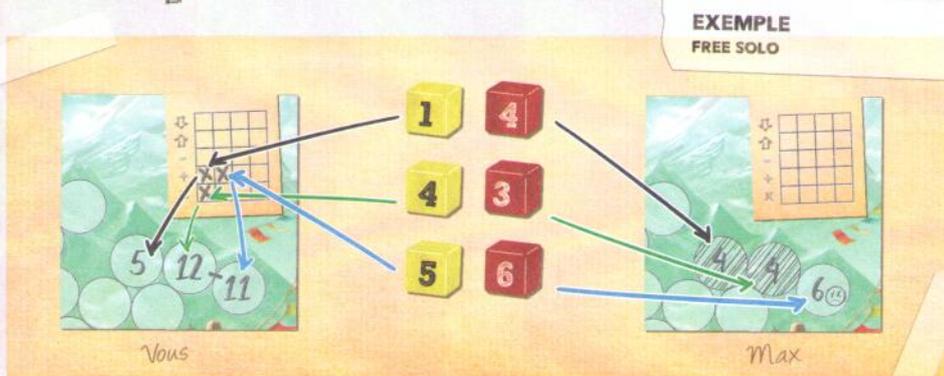
COMMENT JOUER

1 - Pour vous, rien ne change !

Remplissez votre grille tel qu'expliqué dans le *Manuel du Trekkeur*.

2 - Max vous suit à la trace.

Max joue **toujours** sur la même case que vous, et remplit cette case avec la **valeur maximale** ↗.



- * Notez les cases orphelines (☹️), Zones et Chemins de Corde de Max au fur et à mesure.
Si la case remplie par Max peut appartenir à plusieurs Chemins de Corde différents, vous choisissez pour Max.
- * Appliquez les conséquences de votre choix immédiatement : Chemin de Corde et/ou Zone.

3 - Décompte final.

Pour vous et pour Max, calculez les scores normalement, en n'oubliant pas les bonus de Zone et de Chemin de Corde. **Mais ce n'est pas tout !**

😊 LE BONUS SUPPLÉMENTAIRE de Max

Max est un alpiniste averti, il ne se tracasse pas d'un petit pépin de parcours. Il bénéficie même d'un p'tit bonus en plus du fait de son expérience ! Un adversaire redoutable...

À la fin de chaque ascension, Max reçoit **+3 points pour chaque case orpheline** (au lieu de -3) !

SPÉCIFICITÉS D'UNE EXPÉDITION EN SOLO



En *Expédition*, le challenge sera d'enchaîner 3 sommets de difficulté croissante (toujours selon la valeur du *Sommet*), en obtenant le plus d'*Étoiles de Réputation* !

* Cartes Assistance



Remplissez votre grille et celle de Max comme indiqué précédemment mais vous pouvez maintenant utiliser les cartes *Assistance* (mise en place pour 2 joueurs) comme expliqué dans le *Manuel de l'Alpiniste*.

- 1 1 Si Max accède à une carte *Assistance* grâce à une *Zone* de 1 ou une *Zone* de 2, choisissez pour lui parmi celles disponibles. Max n'utilise jamais les cartes *Assistance* qu'il récupère. Il les garde précieusement pour l'ascension finale !
- 2 2

Max ne peut posséder que 3 cartes *Assistance* maximum (très rare). Ne piochez pas s'il devait en récupérer une 4ème (encore plus rare...)

* À la fin de chaque ascension

Calculer les scores selon les règles des modes *Ascension Express* et *Expédition* mais en tenant compte des règles spécifiques à Max décrites précédemment dans ce manuel.

Max et vous-même remportez les *Étoiles de Réputation* comme indiqué dans le *Manuel de l'Alpiniste*. Exception : lors de la dernière ascension, Max défaussera les cartes *Assistance*, glanées au long des trois ascensions, pour 3 points de bonus supplémentaires par carte.

70+



Si Max bat un record, inscrivez son nom dans le Hall of Fame bien entendu !

La victoire revient à celui qui a gagné le plus d'Étoiles de Réputation à l'issue des trois ascensions !

En cas d'égalité, victoire au mérite à celui ayant le plus grand score cumulé.