

Het is nog vroeg, de bergtoppen schitteren in het eerste ochtendlicht en langzaam dringt de zon dieper het dal in. In de berghut maakt men zich klaar om te vertrekken: gauw worden wandelschoenen gestrikt en rugzakken gepakt. Alleen wie tijdig voor zijn uitrusting zorgt, slaagt voor de dagtocht en krijgt 's avonds de felbegeerde stempel op de top. Wie nog iets mist, kan de ontbrekende uitrusting bij andere medespelers lenen in ruil voor dienststenen. Maar wees voorzichtig: niet iedereen wil écht helpen en sommigen hebben het enkel gemunt op de dienststenen. Alleen wie uitgeslagen is, heeft op het einde van het seizoen de meeste stempels in zijn bergboekje.

SPELMATERIAAL:

1 stoffen zakje met 70 blauwe en 10 gele dienststenen



5 bergboekjes

1 bergtopstempel met doosje



32 uitrustingskaarten

1 stempelkussen



1 bergkaart

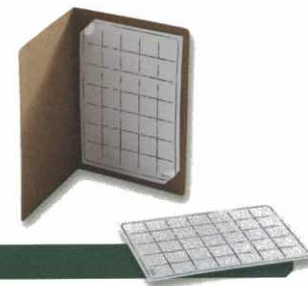
1 scheurblok met seizoenenblaadjes



62 routekaarten

Voor het eerste spel

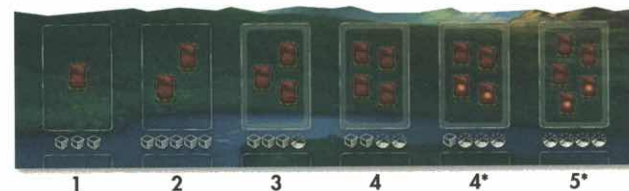
Vouw voor het eerste spel de bergboekjes langs de vouwen, zodat je een boekje krijgt. Zet of leg het voor je en zorg ervoor dat niemand erin kan kijken.



VOORBEREIDING VAN HET SPEL:

Een avontuur in de bergen vraagt enige voorbereiding:

leg de **bergkaart** (1) in het midden van de tafel. Meng de **routekaarten** (2) volgens **moeilijkheidsgraad*** en leg elke stapel verdekt op de juiste velden van de overeenkomstige dagtochten (* moeilijkheidsgraad = aantal rugzakken op de achterkant van de kaart).



◆ Meng de **uitrustingskaarten** (3) en geef iedereen het gepaste aantal, afhankelijk van het aantal spelers (zie tabel). De overige uitrustingskaarten leg je klaar als verdekte **afneemstapel**.

2 spelers	→	8 uitrustingskaarten
3 spelers	→	6 uitrustingskaarten
4 spelers	→	4 uitrustingskaarten
5 spelers	→	3 uitrustingskaarten



◆ Neem jullie uitrustingskaarten in de hand. Toon deze niet aan jullie medespelers.

◆ **Elke speler** neemt **een bergboekje** (4) en steekt er **een seizoenenblaadje** (5) in. Als jullie willen, kunnen jullie dat in de hoeken vastzetten.

◆ Bovendien krijgt elke speler **acht blauwe dienststenen** (6). De overige dienststenen (blauwe en gele) (7) vormen de gemeenschappelijke voorraad. Leg ze klaar met het stoffen zakje (8).

◆ Houd de **stempel** (9) en het **stempelkussen** (10) bij de hand.



Opbouw van het spel voor 4 spelers

Voor jullie vertrekken, nog wat informatie over de grote en kleine diensten:

In het spel moet jullie voor diensten van jullie medespelers **altijd een blauwe dienststeen geven**.



Opmerking:

Eén gele dienststeen komt overeen met vijf blauwe stenen. Deze kunnen jullie dus inruilen als jullie te veel blauwe dienststenen voor jullie hebben liggen.

De gouden bergregels:

◆ **In de bergen worden diensten meteen betaald!**

Als jullie een uitrustingsvoorwerp van een medespeler willen lenen, moeten jullie hem **eerst** een dienststeen geven! Pas **daarna** mogen jullie hem een uitrustingsvoorwerp vragen.

◆ **In de bergen help je elkaar!**

Als een medespeler een uitrustingsvoorwerp vraagt en jullie dat in de hand hebben, moeten jullie dat met hem delen.

◆ **In de bergen mag je niet gulzig zijn!**

Als jullie uitrusting niet volledig is, mogen jullie spullen aan andere spelers vragen. Jullie mogen echter voor **één dienststeen** altijd slechts **één uitrustingsvoorwerp** vragen. Jullie mogen niet onderhandelen en meer dan één dienststeen voor één voorwerp vragen.

◆ **De bergen zitten vol geheimen!**

Welke voorwerpen jullie hebben of hoeveel stempels er in jullie bergboekje staan, moeten jullie niet prijsgeven. Als echter alle spelers hun bergboekje openleggen, wordt het spel een stuk dynamischer. Als de spelers hun stempels geheimhouden, stijgt de spanning.

◆ **In de bergen mag je geen hoogtevrees hebben!**

Hierover liegen is dus verboden! In je bergboekje mag je slechts zoveel stempels zetten, als op het einde van een succesvolle tocht op de routekaart staat aangeduid.

Bluffen is wel toegelaten! Om het spel levendiger te maken, kan je je medespelers een rad voor de ogen draaien en hen in de war brengen. In een gesprek doe je bijvoorbeeld alsof je het gezochte voorwerp in de hand hebt om een dienststeen te krijgen.

VERLOOP VAN HET SPEL:

Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. Wie van jullie tot nog toe de hoogste berg beklommen heeft, mag beginnen.

Zo vertrek je op dagtocht:

Elke beurt is een poging om een dagtocht in de bergen te voltooien. Hiervoor moet je de volgende **twee stappen** uitvoeren:

1) Tocht kiezen:

Draai een willekeurige bovenste routekaart om. Je kan zelf de moeilijkheidsgraad kiezen. Hoe hoger de moeilijkheidsgraad (dus hoe meer de stapel naar rechts ligt), des te meer uitrusting heb je nodig voor de tocht.



In ruil krijg je echter ook meer dienststenen en/of stempels.

Leg de routekaart open voor je neer.

2) Uitrusting samenstellen:

Als je de dagtocht tot een goed einde wil brengen, heb je alle uitrustingsvoorwerpen op de routekaart nodig. Die heb je ofwel in je hand, ofwel leen je de ontbrekende voorwerpen bij je medespelers.

Let op: Bij de **stapels 4* en 5*** zijn telkens twee dezelfde uitrustingsvoorwerpen afgebeeld. Die moeten dan ook **tweemaal** voor jou liggen.



Ben je goed voorbereid?

Als je alle uitrustingsvoorwerpen in je hand hebt, leg je deze uitrustingskaarten open voor je neer. Perfect! Je hebt je dagtocht met succes volbracht en krijgt de dienststenen en/of stempels, die op de routekaart staan.

Heb je hulp nodig?

Als je een of meerdere uitrustingsvoorwerpen voor je dagtocht mist, kun je die van je medespelers lenen. Daartoe moet je alleen:

1. een medespeler kiezen,
2. deze medespeler **eerst** een dienststeen geven en
3. hem **daarna één** ontbrekend uitrustingsvoorwerp vragen.

Let op: Je moet de dienststeen altijd betalen, ook als je medespeler je niet met de uitrusting kan helpen! In de loop van het spel moet je onthouden wie welke voorwerpen in zijn hand heeft.

Als je medespeler het gevraagde uitrustingsvoorwerp heeft, moet hij de kaart open voor zich leggen zodat alle medespelers die zien.

Als je medespeler het gevraagde uitrustingsvoorwerp niet heeft, zegt hij dat en behoudt hij de dienststeen. **Belangrijk:** hij moet eerlijk antwoorden.

Je kan aan zoveel medespelers als je wil uitrustingsvoorwerpen vragen. Zorg er wel voor dat je hen altijd eerst een dienststeen geeft.



Heb je de hele uitrusting?

Als alle nodige uitrustingskaarten voor je tocht open bij jou en/of je medespelers liggen, heb je de dagtocht voltooid en krijg je daarvoor de dienststenen en/of stempels voor je bergboekje, die op de routekaart zijn afgebeeld.

Als het je niet lukt de gevraagde uitrustingskaarten open te leggen, moet je de tocht onderbreken; bovendien krijg je geen dienststenen en/of stempels voor je bergboekje.

Op het einde van je al dan niet succesvolle tocht leg je de routekaart open op de aflegstapel, onder de stapel van de bijbehorende moeilijkheidsgraad. Daarmee is je beurt beëindigd. Neem allemaal jullie opgelegde uitrustingsvoorwerpen weer in de hand. Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

IN DE BERGHUT

De weg naar meer uitrusting of naar een felbegeerde stempel is moeilijk. Een tussenstop in een berghut kan je weg vereenvoudigen.

Extra uitrusting:



Heb je meer uitrusting nodig? Als je een van deze kaarten omdraait, mag je een uitrustingskaart van de afneemstapel nemen. Daarvoor moet je echter twee dienststenen weer in de voorraad leggen. Ook je medespelers profiteren van deze kaart. Om de beurt mag elke volgende speler, zolang de voorraad strekt, **één keer één uitrustingskaart** nemen in ruil voor **twee dienststenen**.

Snelle bergtopstempel:



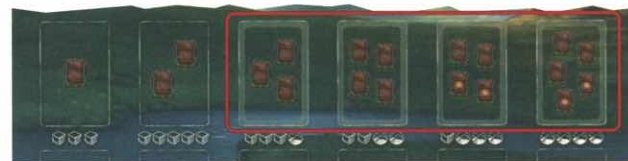
Wil je snel een bergtopstempel zonder een vermoeiende dagtocht te moeten ondernemen? Als je een van deze kaarten omdraait, kan je de bergtopstempels op deze kaart **eenmalig** verkrijgen door het **getoonde aantal** dienststenen weer in de voorraad te leggen.

Maar let op! Ook je medespelers profiteren van deze kaart. Elk om beurt krijgt elke volgende medespeler ook eenmalig de getoonde bergtopstempels als hij de nodige dienststenen afgeeft.

Daarna leg je de berghutkaart open op de aflegstapel, onder de stapel met de overeenkomstige moeilijkheidsgraad. **Nu ben je nog eens aan de beurt.** Draai een andere willekeurige routekaart om en leg deze voor je neer.

DAGTOCHTEN JUIST INSCHATTEN:

Als je een routekaart voor je neergelegd hebt en denkt dat je voor deze dagtocht **niet alle uitrustingsvoorwerpen kunt verzamelen**, is het wijs om deze tocht niet aan te vangen. Leg de routekaart open op de aflegstapel, onder de stapel met de overeenkomstige moeilijkheidsgraad, en sla een beurt over. Daarvoor krijg je **een blauwe dienststeen** uit de voorraad.



RUSTDAG:

Als je aan het begin van je beurt **helemaal geen dienststenen bezit**, kan je ook een rustdag nemen om weer nieuwe dienststenen te krijgen. Zeg daarom aan het begin van je beurt dat je geen tocht wil starten, maar liever een rustdag invoegt. Je mag nu **geen routekaart omdraaien** en krijgt in ruil meteen **drie blauwe dienststenen** uit de voorraad.

EINDE VAN HET SPEL:

Ook het spannendste bergavontuur stopt ooit en het jaarlijkse bergseizoen eindigt ergens. **Het spel eindigt meteen als op het einde van een beurt twee stapels met routekaarten van de moeilijkheidsgraden 3 tot 5* opgebruikt zijn.**

De speler die de meeste stempels in zijn bergboekje heeft, wint dit bergavontuur. Indien er meerdere spelers evenveel stempels hebben, wint diegene die de meeste dienststenen heeft.

Tips voor de stempel:

Zorg er na het spel voor dat de stempel droog is, voor je deze in het doosje steekt en het sluit. Daarna kun je het spelmateriaal weer in de verpakking leggen.

Als het stempelkussen niet meer genoeg kleur afgeeft, maak je het met wat water nat. Dan lost de inkt weer op en kunnen jullie opnieuw stempelen.

Auteur: Carlo A. Rossi

Illustraties: Michael Menzel

Redactie: Christiane Hüpper

© HABA-Spiele Bad Rodach 2018, Art.-Nr. 304369

SPELREGELS IN HET KORT

VÓÓR HET EERSTE SPEL:

Vouw de bergboekjes langs de vouwen zodat je een boekje krijgt.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL:

- ◆ De bergkaart in het midden op tafel leggen en de routekaarten op moeilijkheidsgraad sorteren, mengen en verdekt op de velden met dagtochten leggen. De uitrustingskaarten afhankelijk van het aantal spelers verdelen.
- ◆ Een bergboekje met een seizoensblaadje nemen en de uitrustingskaarten verdekt in je hand houden.
- ◆ Elke speler krijgt acht blauwe dienststenen, de overige gaan in de voorraad. Stempel en stempelkussen klaarleggen.

VERLOOP VAN HET SPEL:

De speler die tot nog toe de hoogste berg beklommen heeft, mag beginnen. Elke beurt bestaat uit twee acties:

1. Dagtocht kiezen:

- ◆ Een willekeurige routekaart omdraaien.

2. Uitrusting samenstellen:

- ◆ Als je alle vereiste uitrustingsvoorwerpen uit je hand voor je kunt leggen, krijg je meteen de dienststenen/stempels, die op de routekaart zijn afgebeeld.
- ◆ Als je uitrustingsvoorwerpen mist, kies je een medespeler aan wie je eerst een dienststeen geeft en daarna het uitrustingsvoorwerp vraagt.
- ◆ Als de medespeler het uitrustingsvoorwerp heeft, legt hij die kaart open voor zich. Die behoort nu tot de uitrusting voor de dagtocht.
- ◆ Als de medespeler het gezochte voorwerp niet heeft, behoudt hij toch de dienststeen. Belangrijk: je moet eerlijk antwoorden.
- ◆ Afhankelijk van het aantal dienststenen dat je hebt, kun je zoveel uitrustingsvoorwerpen vragen als je wil.
- ◆ Als alle gezochte uitrustingsvoorwerpen open op tafel liggen, krijgt de actieve speler de dienststenen/stempels, die op de routekaart zijn afgebeeld. Als hij er niet in slaagt, krijgt hij geen dienststenen/stempels.

Na zijn beurt legt hij de routekaart op de bijbehorende aflegstapel. Alle spelers nemen hun uitrustingskaarten weer in de hand.

Voorts:

- ◆ eventueel dienststenen krijgen tijdens een rustdag
- ◆ **speciale kaarten** omdraaien (gelden voor alle medespelers)
optioneel: extra uitrustingskaarten krijgen in ruil voor twee dienststenen
optioneel: stempels in ruil voor het overeenkomstige aantal dienststenen

EINDE VAN HET SPEL:

Als op het einde van een beurt **twee stapels met routekaarten van de moeilijkheidsgraden 3* tot 5*** opgebruikt zijn, eindigt het spel. Wie de meeste stempels in zijn bergboekje heeft, wint het spel.

						HABA

						HABA

HABA						

HABA						

Le jour commence à poindre et l'on aperçoit les premiers rayons de soleil qui caressent les crêtes montagneuses. Peu à peu, le soleil se lève dans la vallée. L'heure du départ a sonné dans le refuge de montagne : les randonneurs lacent leurs chaussures de marche et bouclent leur sac à dos. Celui qui aura fini de préparer son équipement à temps pourra réussir l'étape du jour et recevoir, dans la soirée, le tampon du sommet tant convoité. Celui qui n'a pas l'équipement complet peut l'emprunter à un autre marcheur en échange de pierres précieuses. Mais attention ! Tout le monde n'est pas forcément honnête et certains convoitent seulement les pierres précieuses. À la fin de la saison, seuls les plus malins auront réuni le plus grand nombre de tampons dans leur livret des sommets.

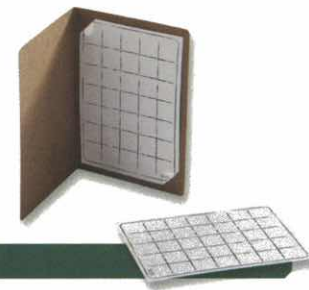
MATÉRIEL DU JEU :

1 sachet en tissu contenant les pierres précieuses (70 bleues et 10 jaunes)



Avant de jouer pour la première fois

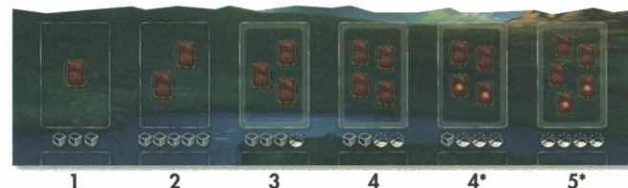
Formez les livrets des sommets en les pliant le long du bord de pliage. Dressez-les ou posez-les devant vous, en vous assurant que personne ne peut jeter un œil à l'intérieur.



PRÉPARATION DU JEU :

Votre aventure en montagne nécessite quelques préparatifs :

Placez le **plateau de jeu « montagne »** (1) au milieu de la table. Mélangez les **cartes « itinéraire »** (2) triées par niveaux de difficulté (niveau = nombre de sacs à dos au verso des cartes), puis formez les différentes pioches faces cachées sur les cases des itinéraires du jour.



◆ Mélangez les **cartes « équipement »** (3) et distribuez-en le bon nombre en fonction du nombre de joueurs (voir ci-dessous). Empilez le reste des cartes « équipement » faces cachées (= pioche).

- 2 joueurs → 8 cartes « équipement »
- 3 joueurs → 6 cartes « équipement »
- 4 joueurs → 4 cartes « équipement »
- 5 joueurs → 3 cartes « équipement »



◆ Prenez vos cartes « équipement » en main. Ne les montrez pas aux autres joueurs.

◆ Chaque joueur prend un **livret des sommets** (4) et glisse un **feuillelet « saison »** (5) à l'intérieur. Vous pouvez insérer le feuillelet dans les coins, si vous le souhaitez.

◆ Chaque joueur reçoit également **huit pierres bleues** (6). Le reste des pierres (bleues et jaunes) (7) forment la réserve commune. Mettez-les dans le sachet en tissu (8).

◆ Préparez le **tampon « sommet »** (9) et l'**encreur** (10).



Mise en place du jeu pour 4 joueurs

Dernière information concernant les équipements demandés aux autres joueurs :

Au cours de la partie, vous **devez toujours remettre une pierre** aux autres joueurs en échange des équipements qu'ils pourraient vous prêter.



À noter : les **pierres jaunes** correspondent à **cinq pierres bleues**. Vous pouvez donc échanger des pierres bleues contre des jaunes si vous en avez trop devant vous.

Les règles d'or à la montagne :

◆ En montagne, les services rendus sont aussitôt rétribués !

Si vous souhaitez emprunter un équipement à un autre joueur, vous devez **d'abord** lui donner une pierre précieuse ! Ce n'est **qu'après** que vous pouvez demander un équipement !

◆ En montagne, l'entraide s'impose !

Si un autre joueur vous demande un équipement que vous avez en main, vous devez le lui prêter.

◆ En montagne, la cupidité n'a pas sa place !

S'il vous manque de l'équipement, vous pouvez le demander à d'autres joueurs. Mais vous ne pouvez demander qu'un équipement en échange **d'une pierre**. Il est interdit de négocier pour obtenir plus de pierres en échange **d'un équipement**.

◆ La montagne recèle de nombreux secrets !

Le nombre d'équipements ou de tampons sur votre livret dont vous disposez constitue des informations secrètes à ne pas divulguer. Mais si tous les joueurs choisissent d'exposer leur livret au regard des autres, la partie gagne en dynamisme. Si les joueurs choisissent de garder leurs tampons « sommet » secrets, il y a plus de suspense.

◆ Il ne faut pas avoir le vertige en montagne !

Ne vous laissez pas gagner par la folie des grandeurs ! Vous ne pouvez tamponner dans votre livret que le nombre de sommets qui figure sur votre carte « itinéraire » à la fin d'un itinéraire parcouru.

Un peu de bluff n'a jamais fait de mal ! Pour animer la partie, tu peux induire les autres joueurs en erreur et les déconcerter. Par exemple, tu peux raconter que tu as en main l'objet dont un joueur a besoin alors que tu ne l'as pas afin d'obtenir une pierre.

DÉROULEMENT DU JEU :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui d'entre vous qui a gravi le plus haut sommet montagnoux commence.

Début de l'itinéraire du jour :

À chaque tour, tu tentes de boucler un itinéraire en exécutant les **deux actions** suivantes :

1) Sélectionner un itinéraire :

Retourne la carte « itinéraire » du dessus de la pioche de ton choix. Tu choisis le niveau de difficulté qui te convient. Plus le niveau de difficulté est élevé (= les pioches les plus à droite), plus tu as besoin d'équipement pour boucler l'itinéraire.



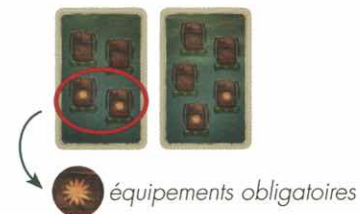
Mais en échange, tu obtiens davantage de pierres et/ou de tampons « sommet ».

Pose la carte « itinéraire » face visible devant toi.

2) Réunir l'équipement :

Pour parcourir l'itinéraire du jour, tu as besoin de tous les équipements représentés sur la carte « itinéraire ». Soit tu les as déjà en main, soit tu les empruntes à un autre joueur.

Attention : les **pioches 4* et 5*** montrent des équipements en double. Tu dois donc réunir **deux** de ces équipements.



Paré pour l'aventure ?

Si tu as tous les équipements en main, tu poses ces cartes « équipement » faces visibles devant toi. Parfait, tu accomplis ton itinéraire du jour et reçois les pierres et/ou tampons sur ton livret comme cela est illustré sur la carte « itinéraire ».

Tu as besoin d'aide ?

S'il te manque un ou plusieurs équipements pour boucler ton itinéraire, tu peux en emprunter aux autres joueurs. Il te suffit de :

1. Choisir un joueur.
2. **Commencer par** lui remettre une pierre.
3. **Puis** de lui demander **un** des équipements qui te manquent.

Attention : tu dois donner la pierre à l'autre joueur même s'il n'a pas l'équipement qu'il te faut ! Au fil de la partie, essaie de te souvenir des équipements dont disposent les autres joueurs.

Si le joueur a l'équipement demandé, il doit poser la carte face visible devant lui afin que tous les joueurs puissent la voir.

Si le joueur n'a pas l'équipement demandé, il le dit et conserve la pierre.

Attention : il doit être honnête.

Tu peux demander des éléments d'équipement à autant de joueurs que tu le souhaites. Mais attention ! Tu dois toujours donner une pierre avant de commencer.



Tu disposes de la panoplie complète ?

Lorsque toutes les cartes « équipement » nécessaires pour parcourir ton itinéraire sont posées faces visibles devant toi et/ou d'autres joueurs, tu as effectué ton itinéraire du jour. Tu obtiens alors les pierres et/ou tampons sur ton livret qui figurent sur la carte « itinéraire ».

Si tu ne parviens pas à poser, faces visibles, les cartes « équipement » nécessaires, tu dois jeter l'éponge et tu n'obtiens ni pierre ni tampon.

Une fois ton tour terminé, itinéraire accompli ou pas, tu déposes la carte « itinéraire » face visible sur la pile de défausse en dessous de la pioche du même niveau de difficulté. Ton tour est maintenant terminé. Chacun reprend en main les cartes « équipement » qu'il avait posées. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

DANS LE REFUGE DE MONTAGNE

Le chemin qui mène vers l'équipement supplémentaire ou vers les tampons « sommet » tant convoités est escarpé. S'arrêter dans un refuge de montagne peut te simplifier la tâche.

Équipement supplémentaire :



Il te faut plus d'équipement ? Si tu retournes cette carte, tu peux piocher une seule fois une carte « équipement » de la pioche en redonnant deux de tes pierres. Les autres joueurs profitent aussi de cette carte. Chacun leur tour, les autres joueurs peuvent piocher **une fois une carte d'équipement** en échange de **deux pierres** tant que la pioche n'est pas épuisée.

Tampon « sommet » express :

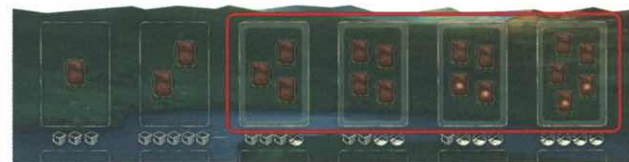


Tu veux vite obtenir un tampon « sommet » sans te fatiguer ? Si tu retournes une de ces cartes, tu peux « acheter » le nombre de tampons représentés sur la carte après avoir mis dans la réserve **le nombre de pierres représenté**. **Mais attention !** Les autres joueurs profitent aussi de cette carte. Chacun son tour, chaque joueur suivant peut aussi « acheter » une fois les tampons « sommet » de l'illustration après avoir mis dans la réserve le nombre de pierres requis.

Tu reposes ensuite la carte du refuge face visible sur la pile de défausse en dessous de la pioche du même niveau de difficulté. **Tu peux maintenant rejouer.** Retourne une autre carte « itinéraire » de ton choix et pose-la face visible devant toi.

ESTIMER AU PLUS JUSTE LES ITINÉRAIRES DU JOUR :

Si tu tires une carte « itinéraire » qui te paraît demander des **équipements trop difficiles à réunir**, il est plus sage de renoncer. Pose la carte « itinéraire » face visible sur la pile de défausse en dessous de la pioche du même niveau de difficulté pour finir ton tour. Tu prends **une pierre bleue** de la réserve en échange.



JOUR DE REPOS :

Si tu **ne possèdes aucune pierre** au début de ton tour, tu peux aussi prendre une journée de repos pour recevoir de nouvelles pierres. Au début de ton tour, tu annonces ne vouloir accomplir aucun itinéraire et prendre à la place un jour de repos. Tu **ne retournes aucune carte d'itinéraire** et tu prends immédiatement **trois pierres bleues** dans la réserve.

FIN DE LA PARTIE :

La saison de randonnée en montagne touche à sa fin et vos aventures trépidantes sont terminées. **Le jeu s'achève lorsqu'à la fin d'un tour, deux pioches de cartes « itinéraire » de niveaux de difficulté 3 à 5* sont épuisées.**

Le joueur qui a réuni le plus de tampons « sommet » dans son livret remporte la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité, le gagnant sera celui qui aura, en plus, le plus grand nombre de pierres de bleues.

Conseils d'entretien du tampon et de l'encreur :

Après avoir joué, laissez le tampon sécher un instant avant de le ranger dans son fourreau. Vous pouvez ensuite ranger le matériel de jeu dans la boîte.

Si le coussinet d'encre est sec, humidifiez-le légèrement avec de l'eau. L'encre se dissout de nouveau et vous pouvez continuer à tamponner.

Auteur : Carlo A. Rossi

Illustration : Michael Menzel

Rédaction : Christiane Hüpper

© HABA-Spiele Bad Rodach 2018, Art.-Nr. 304368

RÉSUMÉ DES RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU :

Accomplir différents itinéraires en montagne pour avoir le plus de tampons « sommet » sur son livret à la fin de la partie.

PRÉPARATION DU JEU :

- ◆ Poser le plateau de jeu « montagne » au milieu de la table, trier les cartes « itinéraire » par niveau de difficulté, les mélanger et les poser faces cachées sur les cases d'itinéraire. Distribuer les cartes « équipement » en fonction du nombre de joueurs.
- ◆ Prendre un livret des sommets avec un feuillet « saison » et tenir en main les cartes « équipement » sans les montrer aux autres joueurs.
- ◆ Chaque joueur reçoit huit pierres bleues, le reste constitue la réserve. Préparer le tampon et l'encreur.

DÉROULEMENT DU JEU :

Le joueur qui a gravi le plus haut sommet montagneux commence.

Chaque tour comporte deux étapes :

1. Sélectionner un itinéraire du jour :

- ◆ Retourner une carte « itinéraire » au choix.

2. Réunir l'équipement :

- ◆ Lorsqu'on pose tout l'équipement requis devant soi, on reçoit aussitôt les pierres et/ou tampons « sommet » illustrés sur la carte « itinéraire ».
- ◆ S'il manque une partie de l'équipement, on choisit un autre joueur, on lui remet d'abord une pierre, puis on lui demande un équipement.
- ◆ Si ce joueur a l'équipement demandé, il pose la carte devant lui.
- ◆ Si ce joueur n'a pas l'équipement recherché, il conserve quand même la pierre. Attention : il faut être honnête.
- ◆ On peut demander autant d'équipement qu'on le souhaite dans la limite des pierres dont on dispose.
- ◆ Si tous les équipements recherchés sont visibles, le joueur obtient les pierres et/ou tampons représentés sur la carte « itinéraire ». Si le joueur ne les réunit pas, il n'obtient rien.

A la fin du tour, poser la carte « itinéraire » sur la pile de défausse correspondante.

Tous les joueurs reprennent leurs cartes « équipement » en main.

Sinon :

- ◆ Prendre les pierres offertes pour un jour de repos, le cas échéant
- ◆ Retourner **des cartes spéciales** (qui servent à tous les joueurs). Puis, rejouer.
Facultatif : prendre des cartes « équipement » supplémentaires en échange de deux pierres
Facultatif : acheter des tampons « sommet » en échange du nombre de pierres indiqué.

FIN DE LA PARTIE :

Le jeu s'achève lorsque **deux pioches de cartes « itinéraire » des niveaux de difficulté 3 à 5*** sont épuisées. Le joueur qui a le plus grand nombre de tampons dans son livret des sommets remporte la partie.