

TREK¹²

1 - TREKKERSREGELS

Auteurs
Bruno CATHALA
en Corentin LEBRAT

Illustraties : Olivier DEROUETTEAU
en Jonathan AUCOMTE



Even geruster van het uitzicht!

Trek 12 neemt je mee op expeditie in de Himalaya, waar je nieuwe trekroutes uitstippelt. Breng het gebied in kaart en ga op verkenning, maar kijk uit op de gevaarlijke paden. Beschik je over voldoende koelbloedigheid en gezond verstand om de juiste keuzes te maken, een goede reputatie op te bouwen en, wie weet, eeuwige roem te verwerven?

Trek 12 biedt 3 spelvarianten:



'Snelle klim': snel en eenvoudig, ideaal als je weinig tijd hebt en/of voor beginners.



'Expeditie': voor een reeks beklimmingen. Na elke geslaagde opdracht krijgen de spelers nieuw materiaal en ontmoeten ze nieuwe expeditieleden.

Lees meer over deze variant in de Alpinistenregels.



'SOLO': ideaal als je alleen wilt spelen, bijvoorbeeld als je alleen thuis bent of in de trein of het vliegtuig zit. Trek je bergschoenen aan, kies voor een *Snelle klim* of een *Expeditie* en neem het op tegen ervaren alpinisten.

Lees meer over deze variant in de Solotrekkersregels.

UITRUSTING

1 rode dobbelsteen (1 tot 6)

1 gele dobbelsteen (0 tot 5)

1 Voorklimmerskaart

16 Hulpkaarten

Op deze kaarten staan materialen of extra expeditieleden, die je helpen tijdens je beklimming.

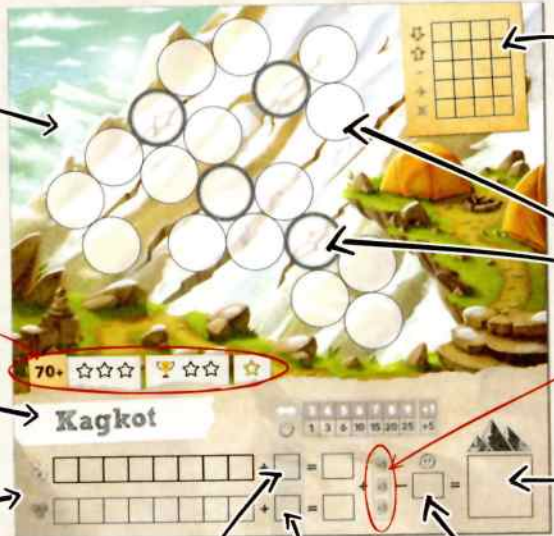
3 scoreblokken met Klimkaarten: **Dunai - Kagkot - Dhaulagiri**

6 enveloppen met opdrachten: **OPEN ZE NIET** - Lees eerst de Alpinistenregels.



De Klimkaarten

Speelveld
Bestaat uit 19 cirkels



Naam Klimkaart

De waarde van de Klimlijnen

Scoretabellen

De waarde van de Klimgebieden

De beste Klimlijn

Het beste Klimgebied

Bonussen

Keuzetabel

De spelers kruisen hier aan welke dobbelresultaten ze gebruiken.

De spelers vullen de cirkels tijdens de klim in

Basiscirkel

Gevarencirkel

Alleen te gebruiken bij de variant Expeditie

EINDSCORE

Strafpunten: verdwaalde cirkels
(zie bladzijde 7)



SNELLE KLIM

Wie een berg wil beklimmen, moet beginnen aan de voet. (Chinees spreekwoord)

In deze variant gebruiken de spelers alle **BASISSPELREGELS** van Trek 12.

We bevelen spelers aan eerst enkele malen de variant **Snelle klim** te spelen voor ze de variant **Expeditie** spelen.

DOEL VAN HET SPEL

Haal de hoogste score door je **Klimkaart** slim in te vullen en zo **Klimlijnen** uit te zetten en **Klimgebieden** in kaart te brengen terwijl je klimt.

Inpakken maar

- ➡ ➡ Kies een scoreblok met **Klimkaarten** en geef elke speler een **Klimkaart**. We bevelen spelers aan de kaarten **DUNAI** te gebruiken als ze het spel voor het eerst spelen.
- ➡ ➡ Elke speler heeft een pen of potlood nodig.
- ➡ ➡ Leg de 2 dobbelstenen in het midden van de tafel.

De rest van het speelmateriaal heb je voor deze variant niet nodig, leg het terug in de doos (de **Hulpkaarten**, de enveloppen met opdrachten, de **Voorklimmerskaart**).

SPELVERLOOP

1 - 1 speler gooit de 2 dobbelstenen. **1** **4** Voorbeeld: 1 en 4

2 - Alle spelers kiezen tegelijkertijd een resultaat.

a - De spelers kunnen kiezen uit de volgende resultaten:

- ↕ Het laagste resultaat (in dit voorbeeld: 1)
- ⤴ Het hoogste resultaat (in dit voorbeeld: 4)
- Het verschil van de 2 resultaten (in dit voorbeeld: 3 - het verschil kan 0 zijn, nooit negatief)
- ⊕ De som van de 2 resultaten (in dit voorbeeld: 5)
- ⊗ Het product van de 2 resultaten (in dit voorbeeld: 4)

b - De spelers kruisen op hun *Klimkaart* een leeg vakje in de keuzetabel aan.

Als alle vakjes van een rij zijn aangekruist, kan de speler dit resultaat niet nog eens kiezen.

c - De spelers noteren het gekozen resultaat in een cirkel (Voorbeeld #1):

- Ze noteren het eerste resultaat in een cirkel naar keuze.
- Volgende resultaten noteren de spelers in een cirkel grenzend aan een ingevulde cirkel.



- 1** **4** worp 1 (↕ = 1)
- 0** **6** worp 2 (⤴ = 6)
- 3** **4** worp 3 (⊗ = 12)

VOORBEELD #1
EEN RESULTAAT KIEZEN

KLIMLIJNEN

Een *Klimlijn* is een reeks opeenvolgende getallen.

Als de speler een getal invult en het is mogelijk om een reeks te vormen of aan te vullen met een aangrenzend getal (als het dus precies één hoger of lager is), moet hij een *Klimlijn* tekenen door de 2 getallen met een lijn met elkaar te verbinden.

Als de speler het resultaat met meerdere **identieke** aangrenzende getallen kan verbinden, moet hij kiezen met welk getal hij een *Klimlijn* vormt.

In het volgende voorbeeld noteert de speler na worp 4 een 2 en vormt zo een *Klimlijn* met de 1. Hij trekt een lijn tussen de 1 en de 2. Na worp 5 noteert hij een 11 en vormt zo een *Klimlijn* met de 12. Hij trekt een lijn tussen de 11 en de 12.



- 3** **2** worp 4 (↕ = 2)
- 5** **6** worp 5 (⊕ = 11)


Opgelet!


- 1 - Elk getal kan tot slechts ÉÉN *Klimlijn* behoren.
- 2 - Een *Klimlijn* kan niet 2 keer hetzelfde getal bevatten.

Voorbeeld: een speler heeft de volgende *Klimlijn*: 6-7-8-9. Hij kan de 6 alleen nog verbinden met een 5 (er is al een 7) en hij kan de 9 alleen nog verbinden met een 10 (er is al een 8).

- Dag 1 -
Een ninnen aan de hoogste Kaas van jakmilk
gegeten! Onze gods ontmoet. Geweldig!

Twee soorten cirkels

 **Basiccirkels: MAX. 12.** In deze cirkels mag geen getal hoger dan 12 staan. Als een speler toch een hoger getal wil invullen of als hij geen andere keuze heeft, tekent hij ☹️.

 **Gevarencirkels: MAX. 6.** In deze cirkels mag geen getal hoger dan 6 staan. Als een speler toch een hoger getal wil invullen of als hij geen andere keuze heeft, tekent hij ☹️.

☹️ levert aan het einde van het spel **strafpunten** op. ↗️

KLIMGEBIEDEN

Een *Klimgebied* is een groep van minstens 2 aangrenzende en identieke getallen.

Als de speler een getal invult dat identiek is aan een aangrenzend getal, vormt hij een *Klimgebied* of breidt hij een *Klimgebied* uit. Duid cirkels van eenzelfde *Klimgebied* aan met hetzelfde patroon.

Geef elk *Klimgebied* een ander patroon om het berekenen van de eindscore te vergemakkelijken.



VOORBEELD#3
KLIMGEBIEDEN

5 **6** worp 6 (♠ = 6)

3 **4** worp 7 (♠ = 12)


Opgelet!
Een getal kan zowel behoren tot een *Klimlijn* als tot een *Klimgebied*.

EINDE VAN HET SPEL

Als de spelers alle cirkels van het speelveld hebben ingevuld, berekenen ze hun scores voor de *Klimlijnen* en de *Klimgebieden*, de bonussen en de strafpunten.

-  **Klimlijnen:** elke *Klimlijn* is zoveel punten waard als het hoogste getal in de lijn +1 punt per extra cirkel in de lijn.
-  **Klimgebieden:** elk *Klimgebied* is zoveel punten waard als het ingevulde getal in het gebied +1 punt per extra cirkel in het gebied.
-  **Bonussen:** de spelers krijgen bonussen voor de langste *Klimlijn* EN het grootste *Klimgebied*, afhankelijk van hun grootte (zie voorbeeld onderaan).
-  **Strafpunten:** de spelers tekenen een ☹️ in elke cirkel die niet bij een *Klimlijn* of *Klimgebied* hoort. Ze kunnen het getal in die cirkel ook doorkruisen. Voor elke ☹️ krijgen de spelers 3 strafpunten.

De speler met de hoogste EINDSCORE wint!



VOORBEELD#4
DE EINDSCORE

KLIMLIJNEN **Klimgebieden**

☹️ Strafpunten
De 7 in deze cirkel hoort bij geen enkel *Klimgebied* of *Klimlijn*. Het is daarom een verdwaalde cirkel. De spelers tekenen een ☹️ (of doorkruisen het getal) en trekken 3 strafpunten van hun eindscore af.

+5 Als een speler een *Klimgebied* of *Klimlijn* van meer dan 9 cirkels heeft, krijgt hij voor elke extra cirkel +5 punten. Voorbeeld: een *Klimlijn* die bestaat uit 11 cirkels, is 25 + 5 + 5 = 35 punten waard.

Je bent nu klaar voor mooie beklimmingen!

Na enkele beklimmingen en als je gewend bent aan de hoogte, hebben we je niets meer te leren. Je bent nu klaar om de strijd aan te gaan met enkele van de beste alpinisten en voor langere *Expedities*.

Je leest er meer over in de Alpinistenregels.

Succes!



Bruno, Corenten en de Lumberjacks zouden graag een expeditielid in de bloemetjes zetten...

Ze bedanken Théo die met de glimlach de planning wijzigde en de expeditie naar Brain Camp enkele maanden uitstelde.



"Toegewen, het duurde even voor hij glimlachte... Op deze foto had hij het nieuws maar net gehoord..."

We stellen je hier graag twee verenigingen voor die ons na aan het hart liggen en die ons ervan hebben overtuigd om Trek 12 te laten afspelen in de Himalaya. Ze leveren allebei elk jaar weer uitstekende humanitaire hulp aan de lokale inwoners. Hartelijk bedankt!



Door de klimaatverandering moeten de inwoners van Dhye, Mustang, hun dorp verplaatsen. De Franse vereniging *Du Bessin au Népal* helpt hen en strijdt voor het voortbestaan en de duurzame ontwikkeling van het dorp en van de omliggende dorpen, zodat de inwoners niet hoeven te verhuizen.

Kijk voor meer informatie op: <http://www.bessin-nepal.com>.



L'Arche de Dolanji biedt financiële steun aan het onderwijs voor kinderen die zijn geboren in arme gezinnen in Nepal. De vereniging bouwt scholen in afgelegen dorpen, zoals Dhorpatan in Dhaulagiri, en Kagkot in Dolpo. De vereniging biedt ook financiële steun aan scholen voor kinderen in Langtang.

Kijk voor meer informatie op: <http://www.archededolanji.org>.

TREK¹²

2 - ALPINISTENREGELS

Lees dit boekje pas nadat je enkele malen de Snelle klim hebt gespeeld.



EXPEDITIE



! We hebben het gehaald!

Nu je de basisspelregels onder de knie hebt, ben je klaar voor nieuwe uitdagingen en moeilijkere beklimmingen. Je krijgt daarvoor extra materiaal en nieuwe expeditieleden. Gebruik ze op het juiste moment!

Probeer na 3 beklimmingen de alpinist met de beste reputatie te zijn.

Alle spelregels uit de Trekkersregels blijven van toepassing. In deze Alpinistenregels staan alleen de extra spelregels die van toepassing zijn in de variant Expeditie.

DOEL VAN HET SPEL

De speler die na 3 beklimmingen de meeste *Reputatiesterren* heeft, wint het spel.

*Bergen zijn niet rechtvaardig of onrechtvaardig. Ze zijn gevaarlijk. (Reinhold Messner)
Als je de top van een berg bereikt, blijf dan klimmen. (Tibetaans spreekwoord)*

EEN REPUTATIE OPBOUWEN

Voor een Expeditie moeten de spelers **3 beklimmingen** na elkaar uitvoeren, van 'gemakkelijk' naar 'moeilijk' (afhankelijk van het aantal *Reputatiesterren* dat de berg waard is). Hoe moeilijker de beklimming, hoe meer invloed dat op hun reputatie heeft.



Reputatiesterren



Op de *Klimkaarten* staan behalve de informatie die je terugvindt in de *Trekkersregels*, ook de doelstellingen die je moet behalen om *Reputatiesterren* te verdienen:

1 Je bereikt de top en verdient *Reputatiesterren* met het opgegeven aantal punten.

70+ ☆☆☆

Voorbeeld: om deze top te bereiken en 3 Reputatiesterren te verdienen, moeten de spelers minstens 70 punten hebben aan het einde van de beklimming.

2 Race naar de top



In de *Race naar de top* wint **ALLEEN** de speler met de hoogste score van alle deelnemers aan de beklimming de vermelde *Reputatiesterren*.

Niet alle beklimmingen verlopen vlekkeloos: Bij een gelijkstand voor de hoogste score verdienen de spelers met deze score elk het aangegeven aantal Reputatiesterren.

Eregalerij



Op weg naar een record!

3 De spelers kunnen behaalde records tijdens beklimmingen noteren in de Eregalerij.

Je vindt de erogalerij achter aan dit boekje.

Als de spelers voor de eerste maal de spelvariant *Expeditie* spelen, schrijft de speler met de hoogste score voor elke klimkaart de datum, zijn naam en zijn score in de kolom van de betreffende klim.

Bij latere beklimmingen in de spelvariant *Expeditie* noteren de spelers alleen de gegevens van een speler die een record breekt.



DE SPELER DIE EEN RECORD BREEKT, krijgt een extra Reputatiester.

Als meerdere spelers tijdens dezelfde expeditie een record breken, krijgen ze allemaal een extra *Reputatiester*, maar alleen de speler met de hoogste score wordt vermeld in de Eregalerij.

Een volgende klim

De spelers kleuren na elke klim de *Reputatiesterren* die ze verdienen en beginnen daarna aan een nieuwe klim.

Het spel eindigt na 3 beklimmingen. De speler met de meeste *Reputatiesterren* wint de *Expeditie*. Bij een gelijke stand wint de speler met de hoogste eindscore na 3 beklimmingen.

Klaar voor de Expeditie?

Inpakken maar (je hebt wel een grotere rugzak nodig)

- ➔ **Neem alle Hulpkaarten.** Schud ze en leg ze gedekt op tafel. Dit is de trekstapel. Lees onderaan meer over Hulpkaarten.
- ➔ **Leg de nog ongeopende enveloppen met opdrachten** opzij op de tafel, zodat iedereen ze kan zien. Je leest er meer over op bladzijde 7.
- ➔ De oudste speler legt de **Voorklimmerskaart** voor zich op de tafel.

😊 *Ervaring is belangrijk! Pech voor de wannabe klimmers die denken dat ze een berg kennen omdat ze er een filmpje van zagen op Y**tube.*

HULPKAARTEN



Met deze kaarten bereiken de spelers de top gemakkelijker.

Bij het begin van elke klim nemen de spelers een aantal Hulpkaarten en voegen die toe aan de overgebleven kaarten van een eventuele vorige klim.

- ➔ **1ste klim:** de spelers trekken de bovenste **3 + aantal spelers** kaarten van de trekstapel (bv.: 8 kaarten bij 5 spelers) en leggen ze open op tafel. Van elke kaart zijn er meerdere exemplaren. We bevelen aan de kaarten per soort in stapels te leggen.
- ➔ **2de klim:** de spelers trekken de bovenste **2 + aantal spelers** kaarten van de trekstapel en voegen ze toe aan de kaarten in het spel (als er zijn overgebleven).
- ➔ **3de klim:** de spelers trekken de bovenste **1 + aantal spelers** kaarten van de trekstapel en voegen ze toe aan de kaarten in het spel (als er zijn overgebleven).

Opmerking: als er onvoldoende kaarten op de trekstapel liggen bij het begin van een nieuwe klim, schud dan de eerder gespeelde kaarten door de trekstapel.



Ik moet nog kaas van jakmolk kopen voor mijn

Ik moet nog kaas van jakmolk kopen voor mijn

Deze dobbelsteen brengt me op een spelletje.

- Dag 7 -
Moelijke nacht gehad ☹️ Maar wat een uitzicht ☺️
Niet vergeten: niet te veel kaas van jakmolk eten.



Een Hulpkaart krijgen

Telkens als een speler een nieuw **Klimgebied** creëert met daarin de getallen 0, 1 of 2, mag hij een Hulpkaart kiezen uit de openliggende Hulpkaarten op tafel.



OPGELET!

- ★ **Een speler mag nooit meer dan 3 Hulpkaarten hebben!** Als een speler 3 Hulpkaarten heeft en een nieuwe Hulpkaart mag pakken, moet hij een van zijn kaarten terugleggen.
- ★ Als meerdere spelers tegelijkertijd een Hulpkaart mogen pakken, kiest de **Voorklimmer** als eerste een kaart en daarna de andere spelers met de klok mee. De speler die als laatste een kaart kiest, wordt de nieuwe **Voorklimmer**. De spelers leggen de Hulpkaarten voor zich neer.
- ★ Als er geen Hulpkaarten meer zijn als een speler een kaart mag kiezen, krijgt hij geen Hulpkaart. Hij krijgt wel de **Voorklimmerskaart** als hij als laatste een kaart mag kiezen.

Een Hulpkaart gebruiken

De spelers kunnen de *Hulpkaarten* op 2 manieren gebruiken:

➡ **Tijdens de klim** De spelers mogen meerdere *Hulpkaarten* gebruiken tijdens eenzelfde ronde.

De spelers leggen een *Hulpkaart* af. Deze kaart gaat uit het spel. De spelers maken meteen gebruik van het effect. Voor de verschillende effecten: zie onderaan.

➡ **Aan het einde van de klim**

De spelers kunnen één of meer *Hulpkaarten* afleggen om sneller en hoger te klimmen. Zo krijgen ze extra punten en kunnen ze alsnog voldoende punten behalen om **de top te bereiken** of de speler met de hoogste eindscore worden en de *Race naar de top* winnen.



Kaarten afleggen: aan het einde van de klim berekenen de spelers hun eindscore. Te beginnen met de *Voorklimmer* en daarna met de klok mee, beslist elke speler of hij één of meer *Hulpkaarten* aflegt (deze kaarten gaan uit het spel). **De spelers krijgen voor elke afgelegde kaart 3 punten.**

De spelers houden niet-gebruikte *Hulpkaarten* bij voor de volgende klim in de *Expeditie*.

HULPKAARTEN



Kompas

De speler mag het dobbelresultaat noteren in een cirkel die niet grenst aan een al ingevulde cirkel.



Borrel

De speler mag opnieuw dobbelen nadat alle andere spelers een cirkel hebben ingevuld. De speler die de *Borrel* gebruikt, moet het nieuwe dobbelresultaat aanvaarden.



Touw

De speler mag een *Klimlijn* vormen tussen 2 cirkels die van elkaar gescheiden zijn door een (lege of ingevulde) cirkel.



Tent

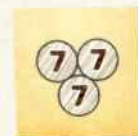
De speler mag de som (+) van de dobbelstenen gebruiken, ook als hij in de Keuzetabel alle vakjes in de rij van de som al heeft aangekruist. Hij zet een extra kruisje rechts van de tabel, in dezelfde rij.

DE ENVELOPPEN MET OPDRACHTEN

In elke enveloppe zitten extra materialen om het spel nog uitdagender te maken.



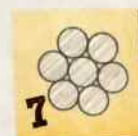
Een Klimgebied met precies 5 cirkels



Een Klimgebied met precies 3 cirkels en het getal 7



Een Klimlijn met precies 9 cirkels



Een Klimgebied met precies 7 cirkels



Een Klimgebied met precies 2 cirkels en het getal 11



Een Klimlijn met precies 13 cirkels



Wanneer openen? Na elke klim, nadat de spelers de eindscores berekenden, controleren de spelers of iemand voldoet aan een van de overgebleven opdrachten.



1 enveloppe per klim: als de spelers tijdens 1 klim verschillende nog beschikbare opdrachten volbrachten, openen ze alleen de meest linkse enveloppe in de rij hierboven.

Voorbeeld: tijdens de beklimming van de Kagkot heeft een speler een Klimgebied met precies 3 cirkels met daarin het getal 7, en een andere speler heeft een Klimlijn met precies 9 cirkels. De spelers openen alleen de enveloppe voor het Klimgebied met precies 3 cirkels met daarin het getal 7.



1 speler per enveloppe: de speler die de opdracht volbracht, opent de enveloppe. Als meerdere spelers dezelfde opdracht volbrachten tijdens een klim, opent de speler met de hoogste score voor die klim de enveloppe.



Wat dan? Nadat de speler de enveloppe opende: Verrassing!!!

De spelers volgen de instructies in de enveloppe. Ze hebben de enveloppe zelf niet meer nodig. Recycle hem als je hem weggooit! (We kunnen het niet genoeg herhalen...)

Zo, we vertellen je voorlopig nog niets meer. Begin eraan, speel het spel, volbreng opdrachten en ontdek de mysteries van de Himalaya!



SOLO

In dit boekje vind je de spelregels om Trek 12 alleen te spelen.

Nu je de basisspelregels onder de knie hebt en enkele Expedities achter de rug hebt, ben je klaar voor een nieuwe uitdaging. Ben je alleen thuis of zit je in de trein of het vliegtuig? Trek je bergschoenen aan, kies voor een *Snelle klim* of een *Expeditie* en neem het op tegen ervaren alpinisten.



Max drinkt koffie. Max neemt zijn touw overal mee naartoe.
Hij neemt liever het zekere voor het onzekere!

DOEL VAN HET SPEL

Zowel in de *Snelle klim* als in de *Expeditie* moet de speler proberen als eerste de top te bereiken. Maak je geen zorgen, je bent nooit echt alleen, Max is er altijd om je uit te dagen!

Inpakken maar


- ➡ Leg het materiaal voor een *Snelle klim* of een *Expeditie* klaar, afhankelijk van de variant die je wilt spelen.
- ➡ Leg 2 Klimkaarten klaar: 1 voor jou en 1 voor Max. *Jij zult voor hem moeten schrijven...*
Hij is nogal lui, zie je.
- ➡ Drink voldoende, want Max zal het je moeilijk maken. *Je mag niet uitdrogen!*

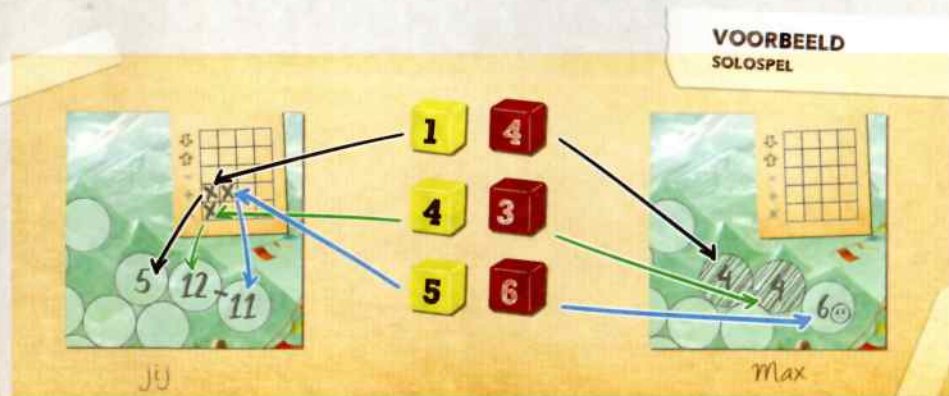
SPELVERLOOP


1 - Voor jou verandert er niets!

Vul de Klimkaart in zoals uitgelegd in de *Trekkersregels*.


2 - Max doet jou na.

Max vult altijd dezelfde cirkel in als jij en hij gebruikt altijd , het hoogste resultaat.



- * Duid ook voor Max Klimgebieden, Klimlijnen en verdwaalde cirkels  aan.
Als de cirkel die Max invult, bij verschillende Klimlijnen kan aansluiten, kies jij bij welke je de cirkel aansluit.
- * Duid Klimlijnen en Klimgebieden meteen aan.

3 - Eindscore

Bereken de eindscore voor jou en Max zoals je dat altijd zou doen. Vergeet de bonussen niet voor *Klimgebieden* en *Klimlijnen*. **Maar er is meer!** 

MAX' SPECIALE BONUS

Max is een ervaren klimmer. Hij verliest geen tijd door kleine tegenslagen. Hij krijgt zelfs een speciale bonus dankzij zijn ervaring. Hij is dus een geducht tegenstander...

Na elke klim krijgt Max **3 bonuspunten per verdwaalde cirkel** (in plaats van 3 strafpunten)!

WAT VERANDERT ER IN EEN SOLO EXPEDITIE?



Ook als je een *Expeditie* alleen speelt, voer je 3 beklimmingen na elkaar uit, van 'gemakkelijk' naar 'moeilijk' (afhankelijk van het aantal *Reputatiesterren* dat de berg waard is). Probeer de meeste *Reputatiesterren* te behalen.

* Hulpkaarten



Bereken je eigen eindscore en die van Max zoals bij de *Snelle klim*, maar je mag *Hulpkaarten* (voor 2 spelers) gebruiken, zoals uitgelegd in

- 1 1 Als Max een *Hulpkaart* krijgt dankzij een *Klimgebied* met daarin de getallen 1 of 2 (nooit 0, want hij kiest altijd het hoogste resultaat), mag jij een *Hulpkaart* voor hem kiezen. Max gebruikt zijn *Hulpkaarten* nooit, hij houdt ze bij voor de laatste klim!
- 2 2

Ook Max mag niet meer dan 3 Hulpkaarten hebben (komt zelden voor).

Kies geen kaart als Max een vierde kaart krijgt (komt nog minder voor).

* Na elke klim

Bereken de eindscores volgens de regels van de *Snelle klim* en de *Expeditie*, en houd rekening met de speciale regels die voor Max gelden (zie bladzijde 3).

Max en jij krijgen *Reputatiesterren* zoals uitgelegd in de *Alpinistenregels*. Opgelet! Bij de laatste klim legt Max de *Hulpkaarten* af die hij kreeg tijdens de 3 beklimmingen. Hij krijgt 3 bonuspunten per kaart.

70+



Als Max een record breekt, schrijf je zijn naam in de Ere galerij!

Na 3 beklimmingen wint de speler met de meeste Reputatiesterren!

Bij een gelijkspel wint de speler met de hoogste eindscore na 3 beklimmingen.