

GUIDE POUR ALPINISTES

MOUNTAINEERS



Debout à l'entrée de votre tente, vous regardez le sommet enneigé devant vous. Vous respirez l'air froid alpin, l'inconfort réveillant votre esprit d'aventure. La sensation de liberté indomptée crée une dépendance. Ce n'est pas votre première montagne, et ce ne sera certainement pas votre dernière.

Vous imaginez différents parcours gravissant la montagne. De dangereux rochers, de la neige froide et des glaciers trompeurs vous attendent. Le temps, imprévisible. Vous êtes préparé, avec un équipement amélioré, des ressources de qualité, et de nouvelles stratégies d'escalade audacieuses pour prouver votre capacité à grimper.

Saurez-vous éviter le mauvais temps, rester sur votre parcours surclasser les autres alpinistes? Avez-vous ce qu'il faut pour être le meilleur? Vérifiez vos bottes, épauliez votre sac à dos et saisissez votre piolet: il est temps de le savoir!

Aperçu du jeu

La réalité en alpinisme ne consiste pas simplement à être le plus fort et à atteindre le sommet. Cela nécessite de la planification, des ressources, une exécution parfaite et la capacité de s'adapter à des conditions et des obstacles en constante évolution. Pour gravir une montagne, il vous faut trouver votre rythme, ne pas trop se charger, ni trop peu, et savoir quand vous reposer ou vous arrêter si besoin.

Comme pour l'alpinisme, ce jeu nécessite une stratégie, une planification, une exécution et une gestion des ressources détaillées. Pour cette raison, le but du jeu n'est PAS d'atteindre le sommet de la montagne, mais plutôt d'effectuer des parcours efficaces et stratégiques pour gagner des points d'alpinisme.

Les joueurs gagnent des points d'alpinisme en plaçant des pitons, en complétant des parcours d'escalade uniques et en tirant profit des événements. À la fin de 10 jours d'expédition (10 rounds), le joueur ayant obtenu le plus de points d'alpinisme (ou ayant le plus grand talent d'alpiniste) est sacré vainqueur.

Comme en escalade, l'équilibre est un aspect clé de ce jeu. L'achat d'un trop grand nombre d'améliorations pour votre matériel vous ralentira et vous empêchera de réaliser des actions plus utiles. Acheter trop peu d'améliorations rendra votre ascension inefficace. Le repos vous aidera à vous ravitailler, mais trop de repos vous empêchera d'atteindre certains lieux avant les autres joueurs.

Lors d'une partie, pensez à adapter votre stratégie aux conditions changeantes de la montagne et à être toujours conscient de votre environnement. Enfin, n'oubliez pas de ranger le jeu de temps en temps et de profiter des vraies montagnes que nous avons la chance d'avoir sur tous les continents!

Aperçu du jeu	Page 2
Matériel	Page 3
Mise en place du jeu	Page 4
Mise en place pour 1 ou 2 joueurs	Page 5
Le jeu	Page 6
Action standard 1	Page 8
Action standard 2	Page 8
Action standard 3	Page 10
Action standard 4	Page 10
Action standard 5	Page 12
Actions spéciales	Page 13
Actions de personnage	Page 13
Le jeu - Grimpeurs programmés	Page 14
Gagner la partie	Page 15
Autres variantes du jeu	Page 16
Guide des astuces	Page 17
FAQ	Page 17
Records d'alpinisme	Page 18
Règles d'alpinisme locales	Page 19
À propos du concepteur	Page 19
Guide de référence des symboles	Page 20

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'avoir le plus de  points d'alpinisme à la fin de la partie.

Vous pouvez obtenir des points d'alpinisme en complétant des  parcours, en plaçant des  pitons sur la montagne et en terminant des objectifs de  Cartes Évènement.



1 à 6
joueurs



14+
Âge requis



30+
Minutes



Les montagnes les plus hautes

Afrique	Europe
Kilimanjaro 5895 m / 19341 pieds	Elbrus 5642 m / 18510 pieds
Antarctique	Amérique du nord
Vinson 4892 m / 16050 pieds	Denali 6190 m / 20320 pieds
Asie	Amérique du sud
Everest 8848 m / 29029 pieds	Aconcagua 6961 m / 22837 pieds
Océanie	La plus meurtrière
Puncak Jaya 4884 m / 16024 pieds	Annapurna 8091 m / 26545 pieds

Matériel



Versant de montagne



Support triangulaire pour la montagne



Support carré pour la montagne

EDITION STANDARD

- 5x Versants de montagne
- 1x Support triangulaire pour la montagne
- 1x Plateau de jeu
- 1x Axe rotatif
- 5x Élastiques
- 1x Tableau Conditions + Socles
- 1x Marqueur Conditions
- 8x Objectifs de compétition + Socles
- 8x Marqueurs de compétition
- 4x Grimpeurs
- 4x Plateaux d'améliorations
- 128x Pitons
- 40x Mousquetons
- 36x Cartes Parcours d'escalade
- 50x Cartes Évènement
- 12x Cartes Grimpeur programmé
- 8x Cartes Personnage
- 4x Cartes Aide
- 4x Marqueurs de score
- 1x Dé
- 60x Jetons Ressource



Plateau de jeu



Grimpeur



Axe rotatif



Dé

DELUXE EDITION

- 1x Versant de montagne
- 1x Support carré pour la montagne
- 4x Marqueurs de compétition
- 2x Grimpeurs
- 2x Plateaux d'améliorations
- 64x Pitons
- 20x Mousquetons
- 19x Cartes Parcours d'escalade
- 30x Cartes Évènement
- 4x Cartes Personnage
- 2x Cartes Aide
- 2x Marqueurs de score
- 30x Jetons Ressource

COLLECTOR'S EDITION

- 6x Plateaux pour cartes & composants
- 192x Pitons en bois
- 60x Mousquetons en bois



Piton



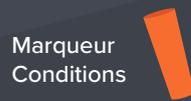
Mousqueton



Marqueur du score



Marqueur de compétition



Marqueur Conditions

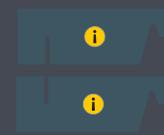


Jetons Ressource



Compétition Climbing Goals

Tableau Conditions



Élastiques

Plateaux d'améliorations



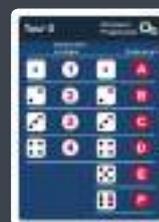
Cartes Évènement



Cartes Parcours d'escalade



Cartes Aide



Cartes Grimpeur Programmé



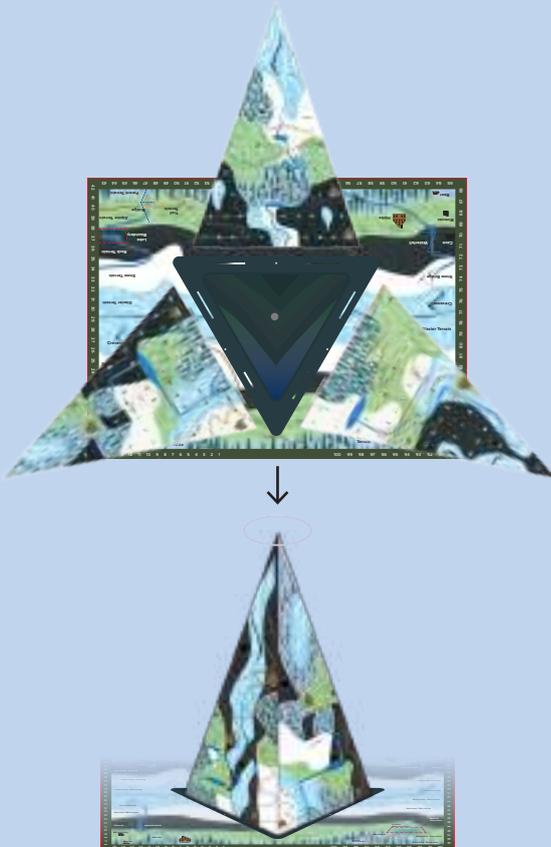
Cartes Personnage

Mise en place du jeu

Rendez-vous sur www.massifgames.com/mountaineers pour obtenir l'application web officielle du jeu Mountaineers. Utilisez-la pour apprendre à mettre le jeu en place, à gérer les grimpeurs programmés, à suivre vos scores et plus encore!

1 Fixez le support de la montagne au plateau de jeu à l'aide de l'axe rotatif.

2 Mélangez et/ou choisissez 3 versants de montagne. Insérez-les dans les rainures du support de la montagne et placez l'élastique autour du sommet des versants de la montagne, là où se trouvent de petites encoches.

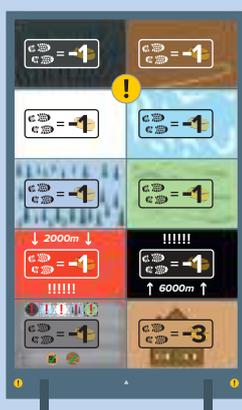


3 Assemblez les pièces du socle du tableau Conditions (emboîtez-les à l'aide des fentes) et placez-y le tableau Conditions.

Placez le marqueur Conditions à proximité.

Le tableau Conditions est recto-verso. Il est conseillé de commencer par le côté "A".

Lorsque que vous serez un alpiniste plus expérimenté, vous pourrez utiliser le côté "B" pour affronter des conditions plus difficiles.



4 Prenez toutes les Cartes Évènement. Séparez les 10 Cartes Évènement de changement de conditions du reste du paquet.

Les cartes Évènement ordinaires portent ce symbole!

Les cartes Évènement de changement de conditions portent ce symbole!



5 Mélangez et préparez les cartes Évènement en fonction du nombre de joueurs dans la partie.

a) Mélangez les cartes Évènement ordinaires pour former une pile, puis mélangez les cartes Évènement de changement de conditions pour former une **seconde** pile.

b) Pour chaque joueur dans la partie, créez une pile de 9 cartes Évènement ordinaires.

c) Ajoutez 1 carte Évènement de changement de conditions à chacune des piles précédemment constituées.

d) Mélangez chaque pile séparément.

e) Enfin, combinez toutes les piles **sans** les mélanger et placez la pile finale obtenue face cachée sur la table. Il doit toujours y avoir **10 cartes Évènement** par joueur dans le jeu. La partie se termine lorsque **toutes les cartes Évènement** ont été tirées.

Pour une partie à 4 joueurs, faites 4 piles de 9 cartes Évènement ordinaires.



Ajoutez 1 carte Évènement de changement de conditions dans chaque pile et mélangez-les séparément.



6 Tirez une des cartes Évènement de changement de conditions **inutilisée** et révélez-la. C'est la condition initiale appliquée à la montagne.

Placez le marqueur Conditions sur l'emplacement du tableau Conditions indiqué par cette carte Évènement, puis remettez celle-ci, ainsi que les autres cartes Évènement non utilisées, dans la boîte du jeu.



7 Mélangez et distribuez 6  Cartes Parcours d'escalade et 2  Cartes Personnage *recto verso* à chaque joueur. Chacun choisit **4 parcours d'escalade et 1 personnage**.

Placez les cartes Personnage et Parcours d'escalade non choisies dans la boîte du jeu.

Gardez vos parcours d'escalade secrets, mais révélez votre personnage et votre capacité spéciale.



ATTENTION!

Certains parcours peuvent ne pas être réalisables sur votre montagne. Choisissez soigneusement!

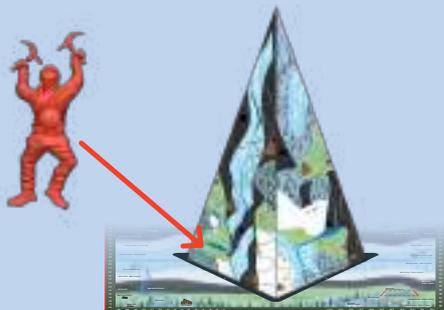
S'il vous est fourni un parcours irréalisable pour une montagne particulière, vous pouvez le défausser et en tirer un autre.

Vous pouvez placer votre carte Personnage dans l'emplacement de votre plateau d'améliorations.

Si vous jouez avec de nouveaux joueurs ou avec des joueurs inexpérimentés, donnez-leur 10 ressources supplémentaires (ils commencent avec un total de 30 ressources).

8 Donnez à chaque joueur 1  plateau d'améliorations, 30  pitons (numérotés de 1 à 30), 10  mouquetons, 1  grimpeur et 20  ressources. Donnez 10  ressources supplémentaires aux nouveaux joueurs ou à ceux qui sont inexpérimentés.

9 En commençant par le premier joueur et **dans le sens des aiguilles** d'une montre, chaque joueur doit placer son grimpeur sur **n'importe quel emplacement au pied de la montagne**. Vous êtes prêts à gravir la montagne!



La dernière personne qui a gravi une montagne ou qui a gagné une partie de Mountaineers, commence! Essayer de faire jouer en dernier les joueurs les moins expérimentés.

Mise en place pour 1 à 2 joueurs

Pour jouer à *Mountaineers* avec 1 ou 2 joueurs, vous devez mettre en place le jeu avec des  Grimpeurs Programmés (GP) et leurs cartes associées. Pour ce faire:

1. Munissez-vous de **2 grimpeurs** et **2 séries de pitons** supplémentaires.
2. Prenez les  cartes GP et triez-les pour former une pile de manière à ce que la carte du tour 0 soit au-dessus de la pile et que la carte du tour 10 soit en dessous.
3. En utilisant le dé, suivez les indications de la carte GP "Tour 0" pour placer les GP au hasard sur la montagne au début de la partie, **AVANT** que les autres joueurs aient placé leurs grimpeurs.
4. Lancez 2 fois le dé pour chaque GP afin de déterminer simultanément, le versant de la montagne à prendre en compte et l'emplacement au bas de ce versant où débutera le GP (cercles blanc et rouge).
5. Si vous obtenez le même emplacement pour les deux GP, relancez le dé jusqu'à obtenir un emplacement différent.

Exemple de mise en place pour 1 à 2 joueurs :

Prenez 30 pitons bleus et 30 jaunes pour les GP, ainsi que leur figurine de grimpeur associée. (Vous n'aurez ni besoin de mouquetons  ni de Cartes Évènement  pour eux).

En utilisant la carte GP "Tour 0", vous lancez 2 fois le dé pour le grimpeur bleu. Le premier résultat est un 1 et le second un 5.

Vous placez le grimpeur bleu sur le versant 1 de la montagne sur l'emplacement "E" (les versants et les emplacements sont indiqués sur le support de la montagne).

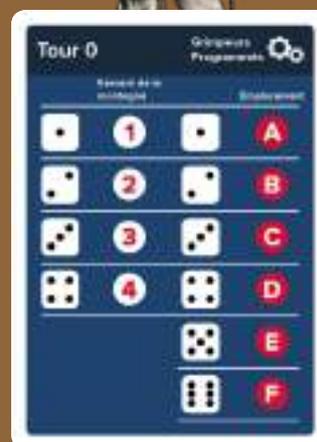
Vous répétez le même processus pour le grimpeur jaune.

Par hasard, le grimpeur jaune doit également être placé sur l'emplacement "E" du versant 1 de la montagne.

Par conséquent, vous lancez à nouveau le dé et obtenez un 2.

Placez le grimpeur jaune sur l'emplacement "B" du versant 1 de la montagne.

Vous êtes prêt à jouer!



Les  cartes GP sont recto verso ; vous pouvez choisir au hasard quel côté est placé face visible.

Le jeu

Discussions et échanges

À tout moment de la partie, vous pouvez indiquer aux joueurs où vous allez, leur demander de changer d'emplacement, leur donner des ressources pour les faire changer d'emplacement, échanger des cartes Évènement de tours précédents et les soudoyer pour qu'ils changent leur décision.

Cependant, pour ce faire, vous **DEVEZ** être sur le même versant de la montagne que la personne avec laquelle vous communiquez.

Vous n'êtes pas autorisé à échanger des cartes Parcours d'escalade.

Types de terrain

Les versants de montagne sont constitués de 7 types de terrains et de 9 particularités de terrains. Tous les versants de montagne auront ainsi des emplacements  **ROCHEUX**,  **D'ALPAGES**,  **FORESTIERS**,  **ENNÉIGÉS** et de  **GLACIER**. Le type de terrain  **SENTIER** peut coexister avec ces 5 types de terrains principaux.  **LES REFUGES** sont des types de terrains distincts et ne se superposent pas aux autres types de terrains.

Types de terrains



Rocher



Alpage



Forêt



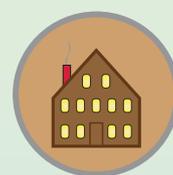
Neige



Glacier



Sentier

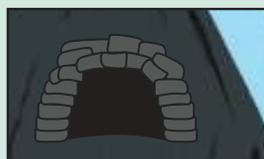


Refuges

Particularités des terrains



Limite de pont



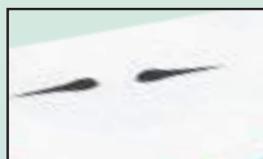
Grotte



Bivouac



Grizzly



Pont de neige



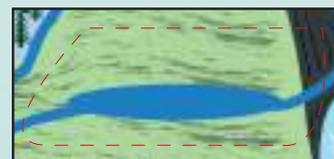
Crevasse



Rivière



Cascade



Zone protégée de lac

Les particularités des terrains se superposent aux types de terrains.

Vous pouvez traverser les lacs comme n'importe quel autre terrain. Les ponts et les lacs se distinguent par des limites en pointillés bruns et rouges pour indiquer les emplacements qui leur sont associés. Les cascades ont des lignes pointillées bleues pour indiquer où il est possible de les traverser. Pour être "à côté d'une cascade", vous devez être sur l'un des emplacements traversé par une ligne pointillée bleue.

Tout au long de la partie, des conditions spéciales, des événements et des déplacements font référence aux différents types de terrain. **Dans la majorité des cas, ces situations s'appliquent à l'emplacement du terrain vers lequel vous vous déplacez, et non à celui que vous quittez.**

Aidez-vous des légendes sur le plateau de jeu pour vous apprendre à reconnaître les différents types de terrain.



Description d'un tour

Dans toutes les parties, un tour type comprend 3 phases: 1) Tirer une carte Évènement, 2) résoudre une carte Évènement et 3) Effectuer des actions spécifiques. Les parties utilisant les GP auront des phases supplémentaires **AVANT** la phase 1 (Voir page 14).

PHASE 1: TIRER UNE CARTE ÉVÈNEMENT

À chaque tour, vous devez piocher une carte Évènement. Lisez le texte **EN HAUT** de la carte Évènement aux autres joueurs.

Les cartes Évènement vous aident à obtenir des ressources, à marquer des points d'alpinisme supplémentaires et à trouver d'autres moyens pour grimper efficacement grâce à des actions et des capacités spéciales.



PHASE 2: RÉSOUDRE LA PARTIE SUPÉRIEURE DE LA CARTE ÉVÈNEMENT

Résolvez tous les changements de conditions ou les événements se déroulant sur la montagne, indiqués sur la partie supérieure de la carte Évènement.

Les cartes Évènement de changement de conditions indiquent qu'une nouvelle condition est présente sur la montagne.

Lorsque cette carte est tirée, vous **DEVEZ** mettre à jour le tableau Conditions en déplaçant son marqueur sur la condition correspondante. La nouvelle condition s'applique désormais à tous les joueurs pendant leur tour respectif, y compris pour celui qui a tiré la carte.

Voir page 9 pour plus d'informations sur le tableau Conditions.

Les cartes Évènement ordinaires sont les plus nombreuses. La partie supérieure de la carte indique qu'un événement se produit sur la montagne. Celui-ci s'applique **UNIQUEMENT** lors de ce tour (sauf s'il s'agit d'un changement de conditions).

Parfois, les cartes Évènement n'affecteront que vous. Parfois, elles affecteront tous les joueurs. Et parfois, elles ne vous affecteront pas du tout. Tous les joueurs affectés ou désignés perçoivent ou dépensent le nombre de ressources requises, comme indiqué dans le texte de la carte.

Si un joueur ne possède pas de ressources, il n'est pas obligé de dépenser le montant indiqué.

Si une carte Évènement vous interdit de vous déplacer sur un terrain donné, votre grimpeur n'est pas autorisé à se déplacer **VERS** ce terrain, mais il peut se déplacer **DEPUIS** celui-ci.

Une carte Évènement peut également rendre un déplacement plus coûteux sur un type de terrain donné (ce tour uniquement).

Vous devez respecter les indications de la carte Évènement, même si vous possédez une capacité d'amélioration d'escalade ou de carte Personnage pour un type de terrain donné (voir respectivement les pages 11 et 15). Pasang est le seul personnage pouvant ignorer la partie supérieure d'une carte Évènement.

Après avoir résolu la partie supérieure de la carte Évènement, déposez-la face visible sur la table à côté de votre personnage. Vous pouvez utiliser la partie inférieure de la carte plus tard dans la partie (voir page 13). La partie supérieure ne s'appliquera pas à votre prochain tour.

PHASE 3: EFFECTUER DES ACTIONS

À votre tour, vous pouvez faire jusqu'à 2 actions standards, 1 action spéciale et 1 action de personnage (jusqu'à un maximum de 4 actions par tour). Il existe 7 actions différentes:



Actions standards (jusqu'à 2 par tour)

Action 1 - Se reposer: Reposez-vous et prenez 5 ressources dans la réserve. Voir page 8.

Action 2 - Se déplacer: dépensez 1 ressource pour déplacer votre Grimpeur de 1 emplacement et placez 1 piton derrière lui. Vous pouvez également dépenser 1 ressource pour placer 1 mousqueton sur un piton depuis lequel vous vous êtes déplacé. Voir page 8.

Action 3 - Acheter une amélioration: dépensez 5 ressources pour acheter 1 amélioration. Voir page 10.

Action 4 - Utiliser une amélioration: dépensez des ressources pour utiliser 1 amélioration. Voir page 10.

Action 5 - Acheter un parcours d'escalade: dépensez 5 ressources pour choisir un nouveau parcours d'escalade. Voir page 12.

Action spéciale (1 par tour)

Défaussez une carte Évènement avec le symbole de défausse pour effectuer une action listée sur la carte. Voir page 13.

Action de personnage (1 par tour)

À tout moment de votre tour, vous pouvez effectuer votre action de personnage ou la capacité de votre personnage, selon le cas. Voir page 13.

Vous pouvez réaliser des actions dans l'ordre de votre choix. Par exemple, vous pourriez faire:

Débuter une action standard: Utiliser une amélioration

1 Action de personnage

1 Action spéciale

1 Action standard: Se déplacer

Achever l'action standard

débutée

Vous pouvez également répéter une action standard plusieurs fois dans le même tour.



Action standard 1: Se reposer

Se reposer consiste à utiliser l'une de vos actions standards autorisées pour récupérer 5 🧰 ressources de la réserve.

Le repos est essentiel si vous avez besoin de ressources pour effectuer des actions, telles que l'achat et l'utilisation d'améliorations.

Les joueurs avancés peuvent utiliser le repos dans le cadre de leur stratégie. Par exemple, en fonction de vos parcours d'escalade et de votre position sur la montagne, vous pouvez passer vos premiers tours à vous reposer afin d'économiser suffisamment de ressources et d'acheter des améliorations.

Inversement, vous pouvez commencer à grimper tout de suite, et attendre de vous reposer jusqu'à ce que vous soyez à court de ressources plus tard dans la partie.

Action standard 2: Se déplacer

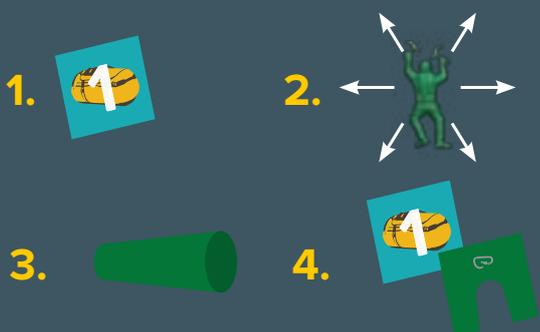
🧗 Le déplacement (ou grimper) est l'action standard la plus compliquée que vous puissiez faire, mais elle est essentielle pour gagner la partie. Les meilleurs grimpeurs sont les meilleurs alpinistes!

Les règles de déplacement

Pour vous déplacer sur la montagne, vous devez dépenser 1 ressource pour atteindre l'un des 6 emplacements adjacents entourant votre grimpeur. Un joueur peut passer par-dessus d'autres grimpeurs et marqueurs et se déplacer sur différents versants de la montagne.

DÉPLACEMENT STANDARD

1. Dépensez 1 🧰 ressource pour atteindre l'emplacement du terrain vers lequel vous vous déplacez.
2. 🧗 Déplacez votre grimpeur sur cet emplacement.
3. Placez un 🪜 piton sur l'emplacement que vous quittez.
4. Dépensez 1 🧰 ressource pour placer un 🧰 mousqueton sur ce piton (facultatif).
5. Si nécessaire, dépensez les 🧰 ressources indiquées par le tableau Conditions (parfois).



Vous pouvez vous déplacer vers les 2 emplacements directement au-dessus de votre grimpeur, les 2 emplacements situés horizontalement de chaque côté de votre grimpeur ou les 2 emplacements directement sous votre grimpeur.

Se déplacer sur un autre versant de la montagne nécessite de monter ou de se déplacer latéralement. Vous ne pouvez pas vous déplacer vers un autre



Chaque emplacement de la montagne est entouré de 6 autres emplacements adjacents dans lesquels un joueur peut déplacer son grimpeur (sauf au pied et au sommet de la montagne).

versant de la montagne en vous dirigeant vers le bas.

Après avoir déplacé votre grimpeur, vous devez placer un piton

immédiatement derrière vous, dans l'emplacement que vous venez de quitter.

Vous pouvez également dépenser 1 ressource pour placer un mousqueton sur n'importe quel piton que vous venez d'enjamber ou de placer.

Pitons & Mousquetons

Si une règle ou une carte fait référence aux termes "marqueur Parcours" ou "marqueur", cela signifie un 🪜 piton, un 🧰 mousqueton ou un grimpeur (ou une combinaison de ceux-ci). Ces marqueurs Parcours servent à suivre votre ascension tout au long de la partie, de sorte que vous puissiez gagner des points d'alpinisme en complétant des objectifs de compétition, des cartes Parcours d'escalade et des cartes Événement.

Les marqueurs Piton sont utilisés pour suivre vos parcours d'escalade et ne peuvent être placés que dans des emplacements vides, c'est-à-dire sans un autre piton ni grimpeur. Chaque piton que vous placez rapporte 1 🧗 point Escalade.

Les pitons sont toujours placés sur l'emplacement de montagne que vous VENEZ de quitter, immédiatement après le déplacement.

Lorsque vous placez des pitons, commencez par le piton possédant le plus petit numéro, puis continuez dans l'ordre croissant. Cela vous aidera à déterminer quels parcours d'escalade vous avez complétés ou non à la fin de la partie. À la fin de la partie, vous devriez voir un tracé formé de pitons, commençant par le numéro "1" au bas de la montagne et de valeur croissante jusqu'à atteindre votre grimpeur. Les pitons sont toujours derrière votre grimpeur.

Les marqueurs Mousqueton sont utilisés pour 2 raisons: vous indiquer que vous êtes passé au-dessus d'un piton, et empêcher qu'un piton ne soit 🧰 saboté.

Les mousquetons ne peuvent être placés que sur des pitons présents sur la montagne. Vous pouvez placer vos mousquetons sur vos pitons ou sur ceux d'autres joueurs, dès que vous les quittez, les traversez ou les placez.



Vous devez dépenser 1 ressource pour chaque mousqueton que vous utilisez, en supplément des autres coûts de déplacement. Placer un mousqueton **NE COMPTE PAS** comme une action supplémentaire.

Vous ne pouvez pas placer un mousqueton sur un grimpeur!

Vous ne pouvez pas placer rétroactivement un piton et/ou un mousqueton sur un de vos points de passage d'un tour précédent.

Lors d'une partie, vous ne pouvez utiliser au maximum que 10 mousquetons par joueur.

Les marqueurs Mousqueton **NE COMPTENT PAS** comme points d'alpinisme à la fin de la partie. Cependant, ils **SERVENT EFFECTIVEMENT** à atteindre les objectifs indiqués sur les cartes Parcours d'escalade et les cartes Évènement.

Vous pouvez placer un  piton et un  mousqueton en même temps.

Vous devez dépenser une  ressource pour le piton et pour vous déplacer et une  ressource pour placer un mousqueton.



Une fois qu'un emplacement contient à la fois un piton et un mousqueton, aucun autre marqueur ne peut être placé dessus. De plus, aucun joueur (vous compris) ne peut saboter ces marqueurs. Cependant, un joueur peut toujours dépenser une ressource pour passer par-dessus sur cet emplacement, mais sans laisser de marqueur (voir section suivante).

Passer par-dessus d'autres joueurs

Vous pouvez passer par-dessus les pitons, les mousquetons et les grimpeurs d'autres joueurs, et cela nécessite le même nombre de ressources et d'actions que si l'emplacement était libre.

Passer par-dessus un emplacement où se trouve un grimpeur ou un piton se déroule exactement comme un déplacement normal, sauf que vous ne pouvez pas y placer de piton. Cependant, vous pouvez dépenser 1 ressource pour placer un mousqueton sur un piton sur lequel vous passez (mais pas sur un grimpeur).

Vous pouvez utiliser des combinaisons d'actions standards, d'actions spéciales et d'actions de personnage pour passer par-dessus les autres joueurs.

Si vous passez par-dessus un autre joueur, vous devez vous assurer d'avoir suffisamment d'actions et de ressources pour placer votre grimpeur dans un emplacement libre à la fin de votre tour.

Exemple de déplacement: Dans l'illustration ci-dessous, le joueur Jaune a utilisé l'action **Se déplacer** pour avancer sur un  **EMPLACEMENT ROCHEUX**, l'action **Utiliser une amélioration** pour avancer sur 2  **EMPLACEMENTS ENNEIGÉS** (voir page 10) et une  action spéciale d'une carte Évènement pour se déplacer sur un  **EMPLACEMENT D'ALPAGE** non occupé par un piton ou un grimpeur.

Ce déplacement a coûté au total 4 ressources et 1 piton sera placé dans l'emplacement de départ en bas à gauche.

S'il le souhaite, pour 3 ressources supplémentaires, il peut se procurer 3 mousquetons et les placer sur son dernier piton, ainsi que sur les 2 pitons rouges par-dessus lesquels il est passé.



Déplacements et tableau Conditions

Le  tableau Conditions indique les conditions présentes sur la montagne et rend le déplacement sur certains terrains ou certaines zones de montagne plus onéreux et difficile.

Lorsqu'une carte Évènement change les conditions en montagne, déplacez le curseur du tableau Conditions sur la nouvelle condition.

La carte Évènement explique quelle zone ou quel terrain de la montagne est affecté.

Au fur et à mesure des tours, les conditions changeront, et ce, 1 fois par joueur dans la partie.



Déplacements et tableau Conditions (Suite)

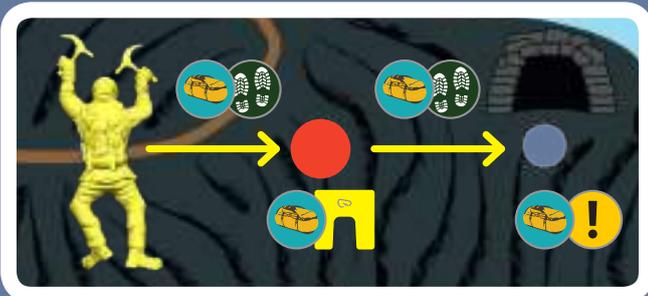
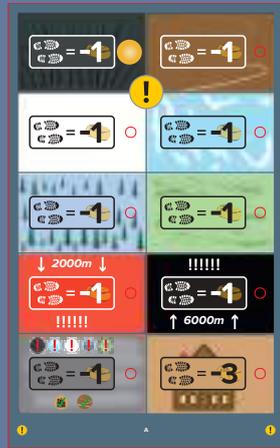
Si l'un des emplacements sur lequel vous voulez vous déplacer correspond à la zone sélectionnée sur le tableau Conditions, vous devez dépenser, en supplément des ressources normales, et avant de réaliser le déplacement, le nombre de ressources indiquées sur le tableau!

Certaines actions spéciales de cartes Évènement peuvent remplacer le coût exigé par le tableau Conditions.

Vous devez seulement dépenser le coût du tableau Conditions 1 fois par tour, MÊME si vous vous déplacez plusieurs fois dans le même type de zone.

Exemple de déplacement: Le grimpeur Jaune doit atteindre la grotte pour compléter une carte Parcours d'escalade. Il dépense 1 ressource pour passer par-dessus l'emplacement du piton rouge et 1 ressource pour atteindre la grotte. Il dépense ensuite 1 ressource pour placer un mousqueton sur le piton rouge, pour indiquer qu'il est passé dessus.

Parce qu'il s'est déplacé sur un **EMPLACEMENT ROCHEUX** et que les zones rocheuses sont actives sur le tableau Conditions, il doit dépenser une dernière ressource.



Correspondances des zones du tableau Conditions:

Roche gelée tous les emplacements rocheux	Pluie abondantes tous les sentiers
Neige épaisse tous les emplacements enneigés	Front chaud tous les emplacements sur glacier
Ours signalé tous les emplacements forestier	Vent violent tous les emplacements d'alpages
Accès difficile tous les emplacements en dessous de 2000 m d'altitude	Risque de tempête tous les emplacements au-dessus de 6000 m d'altitude
Brouillard épais tous les emplacements exceptés les refuges et les sentiers	Saison touristique tous les refuges

Action standard 3: Acheter une amélioration

↑ Les améliorations sont essentielles pour jouer et gagner. Bien que coûteuses, elles vous permettent de faire plus de déplacements dans un tour.

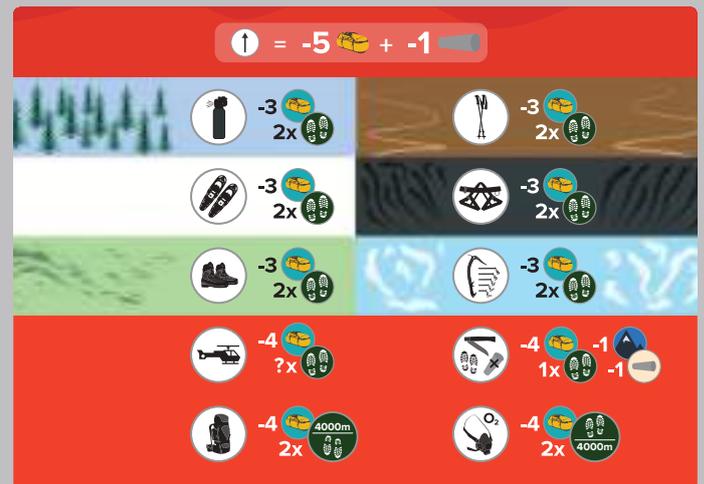
Vous devez acheter les améliorations avant de pouvoir dépenser des ressources pour utiliser leurs actions.

Pour acheter 1 amélioration, dépensez 5 ressources et 1 piton (utilisé pour marquer l'amélioration). Utilisez le piton avec le numéro le plus élevé disponible.

Une fois qu'une amélioration a été achetée, elle est "activée" pour toute la partie. Utiliser une capacité d'amélioration est une action du tour à part entière, et ayant un coût spécifique (voir Action standard 4 ci-dessous).

Une fois que vous avez acheté une amélioration, vous ne pouvez plus la vendre ni utiliser son piton pour vous déplacer, sauf indication contraire d'une carte Évènement.

Vous pouvez acheter autant d'améliorations que vous le souhaitez, mais faites attention, trop d'améliorations vous alourdiront.



Action standard 4: Utiliser une amélioration

Une fois qu'une ↑ amélioration a été achetée (activée), vous pouvez dépenser des actions pour utiliser ses capacités. L'utilisation d'améliorations est essentielle pour gravir plus d'emplacements dans un tour et pour compléter toutes vos cartes Parcours d'escalade.

Le coût d'utilisation d'une amélioration est distinct de son coût d'achat et varie en fonction de l'amélioration.

Dépensez le nombre de ressources indiquées à droite du symbole de l'amélioration.

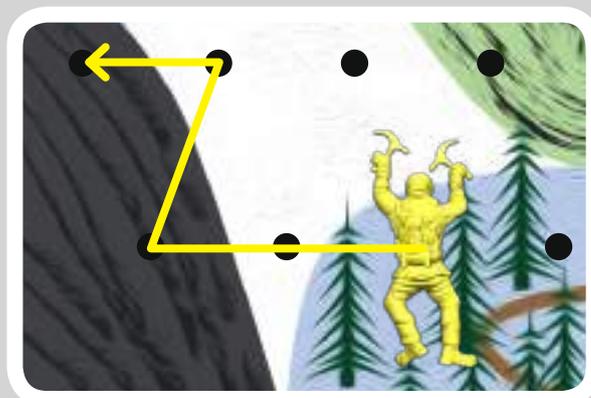


Vous pouvez utiliser une amélioration plusieurs fois par tour, mais chaque utilisation compte pour une action standard. Vous pouvez combiner différentes améliorations et actions lors d'un déplacement.

When using an Upgrade as a regular action, follow the same rules for placing pitons and carabiners, crossing players, and obeying the conditions board as you would for regular climbing.

Le déplacement à l'aide d'améliorations suit les mêmes règles que l'action Se déplacer, mais se limite au déplacement sur des terrains spécifiques à des coûts spécifiques.

Exemple de déplacement: si, lors d'un tour précédent, vous avez acheté les améliorations  Raquettes et  Harnais  vous pouvez alors dépenser ce tour-ci 6 ressources au total et passer sur de la  NEIGE, des  ROCHERS, de la  NEIGE, puis à nouveau des  ROCHERS en utilisant 2 fois l'action Utiliser une amélioration. Vous pouvez placer 4 pitons au total sur la montagne.



Le vainqueur d'une partie aura généralement acheté entre 1 et 2 améliorations pendant la partie.

Acheter trop tôt peut être risqué, mais cela peut aussi être un bon investissement pour se déplacer efficacement.

AMÉLIORATIONS DE DÉPLACEMENT

Nom de l'amélioration	Symbole	Coût d'utilisation	Capacité de l'amélioration
Répulsif à ours		3  Ressources	Déplacez-vous de 2 emplacements forestiers.
Bâtons de randonnée		3  Ressources	Déplacez-vous de 2 emplacements sur sentier.
Raquettes		3  Ressources	Déplacez-vous de 2 emplacements enneigés.
Harnais		3  Ressources	Déplacez-vous de 2 emplacements rocheux.
Chaussures de montagne		3  Ressources	Déplacez-vous de 2 emplacements d'alpages.
Piolet		3  Ressources	Déplacez-vous de 2 emplacements sur glacier.
Hélicoptère		4  Ressources	Envolez-vous vers n'importe quel emplacement libre de la montagne. Vous ne pouvez placer des pitons/mousquetons que sur l'emplacement que vous quittez et celui sur lequel vous atterrissez. Vous ne pouvez pas placer de pitons/mousquetons entre ces deux emplacements.
Sabotage ¹		4  Ressources & 1  Point d'alpinisme ²	Retirez 1 piton à côté de votre grimpeur ³ et placez-le près de votre carte Personnage. Vous pouvez vous déplacer vers un emplacement adjacent, comme décrit dans l'action standard 2.
Équipement léger		4  Ressources	Déplacez-vous de 2 emplacements en dessous de 4000 m d'altitude.
Oxygène		4  Ressources	Déplacez-vous de 2 emplacements au-dessous de 4000 m d'altitude.

1. Vous ne pouvez pas saboter des pitons sur lesquels sont accrochés des mousquetons. Vous n'êtes pas autorisé à réaliser un sabotage sur un autre grimpeur. Vous êtes autorisé à saboter vos propres marqueurs si vous le souhaitez.

2. À la fin de la partie, vous perdrez 1 point d'alpinisme pour chaque piton saboté par votre personnage.

3. "Adjacent à votre grimpeur" signifie 1 des 6 emplacements entourant votre grimpeur. Vous pouvez saboter les parcours des GP comme vous le feriez avec d'autres joueurs.

Action standard 5: Acheter un parcours d'escalade



Les cartes Parcours d'escalade contiennent les objectifs que vous essayerez d'atteindre pour gagner des points d'alpinisme et gagner la partie.

À votre tour, vous pouvez utiliser une action standard pour acheter de nouvelles cartes Parcours d'escalade. Dépensez 5 ressources et piochez 2 nouvelles cartes Parcours d'escalade.

Examinez les deux cartes, gardez-en une et placez l'autre sous la pile de cartes Parcours d'escalade. Si l'une des cartes Parcours d'escalade tirées est irréalisable par rapport aux versants de la montagne en jeu, vous pouvez la défausser et en tirer une autre.

Si la carte Parcours d'escalade que vous choisissez indique un schéma ou une exigence que vous avez déjà terminé, ou presque terminé, vous pouvez quand même l'utiliser pour gagner des points à la fin de la partie.

En d'autres termes, les actions que vous avez effectuées avant d'obtenir la nouvelle carte Parcours d'escalade peuvent toujours servir pour l'achèvement de la nouvelle carte Parcours d'escalade.

Les cartes Parcours d'escalade en détail

Les cartes Parcours d'escalade indiquent les schémas de déplacement et les objectifs à compléter. Pour compléter ces parcours, vous devez placer des marqueurs (pitons, mousquetons ou les deux) comme indiqué sur la carte. Vous pouvez avoir autant de parcours que vous le souhaitez.

Chaque parcours a une valeur en points d'alpinisme, en fonction de sa difficulté. Il comporte une description textuelle, avec une illustration du parcours complété.

ATTENTION!

Les illustrations de parcours ne sont données qu'à titre indicatif, et non comme un schéma exact à reproduire.

Ce sont **UNIQUEMENT** les descriptions textuelles qui indiquent les exigences et les stipulations exactes du parcours. Chaque montagne peut proposer plusieurs façons de compléter une carte Parcours d'escalade.

Faites attention au symbole "À la suite" (). Il impose que les parcours soient complétés de manière précise en plaçant les marqueurs "À la suite" et sans vous déplacer sur des emplacements qui ne figurent pas sur cette carte.

Lorsqu'un joueur complète une carte où figure le symbole "À la suite", il **DOIT** placer des marqueurs dans tous les emplacements qu'il quitte.

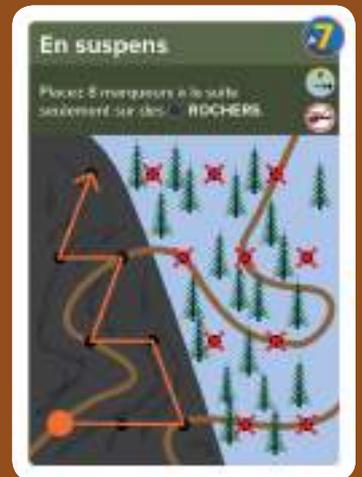


Ce symbole signifie "À la suite".

Si une carte Parcours d'escalade porte le symbole "À la suite" et nécessite de placer un certain nombre de marqueurs à la suite, vous ne pouvez **PAS** passer par-dessus les marqueurs d'un autre joueur tant que vous complétez ce parcours, **SAUF** si vous placez un mousqueton sur ce piton (un seul mousqueton est autorisé par piton). Si vous passez par-dessus sur le piton d'un autre joueur sans placer de mousqueton, votre parcours est interrompu et vous devez le recommencer.

Exemple de parcours:

Dans la carte Parcours d'escalade "En suspens", vous ne pouvez **PAS** placer 6 marqueurs sur du **ROCHER** sur un versant de la montagne, vous déplacer ou voler vers une autre section de la montagne sans placer de marqueurs, puis placer 2 marqueurs sur du **ROCHER** depuis ce nouvel emplacement pour terminer la carte Parcours d'escalade.



Certains parcours d'escalade possèdent un symbole "Pas d'hélicoptère". Cela signifie que vous ne pouvez pas utiliser d'action ou d'améliorations comportant un symbole Hélicoptère.



Ce symbole signifie "N'utilisez pas d'actions Hélicoptère pour cette carte Parcours d'escalade".

Vous êtes autorisé à compléter plusieurs cartes Parcours d'escalade en même temps.

Par exemple, si vous avez une carte Parcours d'escalade indiquant "Placez 12 marqueurs à la suite sans passer sur des **ROCHERS**" et une autre carte indiquant "Placez 12 marqueurs à la suite sans passer dans un **ALPAGE**", vous pouvez terminer les deux parcours en vous déplaçant uniquement sur la **NEIGE**, les **GLACIERS**, la **FORÊT** et les **REFUGES**. (Notez que les **SENTIERS** seraient également autorisés, tant qu'ils ne sont pas sur des terrains **ROCHEUX** ou **D'ALPAGES**).

Lorsque vous complétez un parcours, seul le terrain situé directement sous un marqueur ou un grimpeur compte.

Par exemple, supposez que votre carte Parcours d'escalade vous oblige à placer 8 marqueurs "à la suite" (en continu) sur un terrain **ROCHEUX**. Si un bras de rivière ou une zone enneigée passe entre deux de vos marqueurs sur un terrain **ROCHEUX**, ne vous inquiétez pas ! Tant qu'il y a du **ROCHER** directement sous vos marqueurs, vous complétez toujours votre parcours. La même règle s'applique aux emplacements comportant des **SENTIERS** adjacents les uns aux autres, même s'ils ne sont pas connectés entre eux.

Ne révélez pas vos cartes Parcours d'escalade avant la fin de la partie. Un autre joueur pourrait intentionnellement bloquer ou saboter vos parcours!

Les cartes Parcours d'escalade sont primordiales dans le jeu. Il est difficile de gagner sans en avoir complété au moins 3!

Les parcours terminés qui sont sabotés avant la fin de la partie rapportent la moitié de leurs points, arrondis à l'entier supérieur. Par exemple, une carte Parcours d'escalade d'une valeur de 7 points est réduite à 4 points, mais uniquement si elle était déjà terminée avant le sabotage. Si un parcours partiellement terminé est saboté, vous devez le recommencer pour gagner des points. Vous ne pouvez pas simplement "reconnecter" le parcours.

Vous pouvez essayer de compléter à nouveau une carte Parcours d'escalade pour récupérer les points non obtenus. Les parcours inachevés valent 0 point.



Votre grimpeur peut compter comme un marqueur pour l'achèvement d'un parcours à la fin de la partie.

Actions spéciales

La partie inférieure de toutes les cartes Évènement est une  action spéciale que vous pouvez utiliser, pendant ce tour ou un moyen de gagner des  des points supplémentaires à la fin de la partie. Pendant

Vous ne pouvez PAS utiliser une action spéciale pour ignorer les restrictions de déplacement d'une carte Évènement en cours.

votre tour, vous pouvez effectuer 1 action spéciale en utilisant la carte Évènement. Suivez le texte et défaussez la carte Évènement une fois que vous avez terminé l'action.

Certaines actions spéciales vous permettent de déplacer votre grimpeur vers une certaine particularité de terrain et sont marquées d'un symbole Hélicoptère, comme pour les symboles d'améliorations. Pour ces actions, vous ne pouvez placer des pitons/mousquetons que sur les emplacements que vous quittez et ceux sur lesquels vous atterrissez. Vous ne pouvez pas placer de pitons/mousquetons entre ces deux emplacements. Vous n'avez pas besoin d'améliorations pour utiliser ces actions spéciales.

Points supplémentaires

Certaines cartes Évènement peuvent indiquer un moyen de gagner des points d'alpinisme supplémentaires à la **FIN** de la partie. Vous n'êtes pas obligé de gagner ces points supplémentaires, mais ils peuvent être utiles pour remporter la victoire. Pour gagner des points



Ce symbole signifie "Défausser la carte Évènement pour effectuer cette action spéciale"

supplémentaires avec une carte Évènement, vous devez la conserver jusqu'à la fin de la partie et ne jamais l'utiliser pour une action spéciale.

Actions de personnages

Chaque  carte Personnage a une capacité spéciale ou une action spéciale qu'elle peut faire. Les cartes Personnage sont recto verso avec la possibilité de choisir parmi 2 personnages.

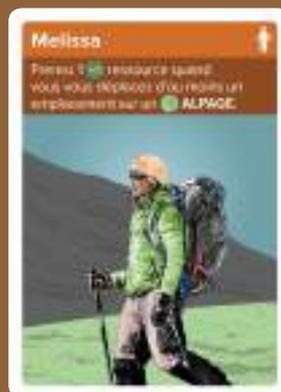
Au début de la partie, choisissez un personnage qui s'accommode bien avec les cartes Parcours d'escalade que vous devez compléter ou avec votre stratégie globale.

Ensuite, placez la carte Personnage dans la fente de votre plateau d'améliorations, avec le personnage que vous avez choisi face à vous. Informez les autres joueurs des capacités spéciales de votre personnage au début de la partie.

Certains personnages vous permettent d'obtenir des ressources supplémentaires pour vous déplacer sur un terrain donné, certains vous permettent d'ignorer certaines règles du jeu, tandis que d'autres vous permettent de dépenser des ressources pour effectuer une action spéciale lors de votre tour.

Sauf indication contraire inscrite sur la carte, la plupart des capacités et actions du personnage ne peuvent être utilisées qu'une fois par tour.

Par exemple, les actions et capacités de Melissa et Rob ne peuvent être effectuées qu'une fois par tour. Et même si Melissa se déplace sur plusieurs emplacements d'alpages ce tour-ci, elle ne peut toujours obtenir qu'une ressource.



Jouer avec les Grimpeurs programmés

Pour les parties utilisant les  grimpeurs programmés (GP), une phase supplémentaire est requise. Cette phase doit être réalisée une fois par tour, AVANT que le premier joueur ne commence son tour.

Nous avons une application! Rendez-vous sur:

www.massifgames.com/mountaineers

pour obtenir l'application officielle de Mountaineers afin de l'utiliser pour configurer et déplacer les grimpeurs programmés !

Lancez les dés pour chaque GP dans la partie, puis déplacez chacun d'entre eux vers un emplacement adjacent sur la montagne, comme indiqué sur la carte GP de ce tour. La plupart des GP effectueront 2 actions chacun. À l'exception du tour de mise en place, lancez les dés 1 fois par GP, puis effectuez les 2 actions indiquées sur la carte GP. Lancez les dés et effectuez les actions pour chaque GP dans le même ordre, à chaque tour.

Une fois que les GP se sont déplacés, le premier joueur doit placer les pitons de sa couleur dans les emplacements qu'il a quittés. Vous n'avez PAS besoin de placer les pitons des GP dans l'ordre croissant, car vous ne suivez pas leur score.

Défaussez la carte GP de ce tour, puis procédez comme d'habitude pour le reste du tour.

En général, les déplacements et les sabotages des GP sont similaires à ceux des grimpeurs des joueurs. Ils peuvent se déplacer et/ou  saboter 1 des 6 pitons adjacents à leur emplacement actuel. Ils peuvent aussi saboter leurs propres pitons.

Comme pour les joueurs, les GP ne peuvent pas saboter les emplacements comportant à la fois un piton et un mousqueton.

Si une situation particulière se présente dans laquelle l'action ou le déplacement d'un GP n'est pas clair, laissez-le sur son emplacement actuel et passez à l'action suivante, le cas échéant.

Parfois, le déplacement d'un GP dans une certaine direction peut être bloqué par d'autres marqueurs. Dans ce cas, déplacez le GP sur ces marqueurs dans la direction indiquée jusqu'au prochain emplacement disponible. Si le déplacement dans la direction indiquée est impossible, laissez le GP où il se trouve et passez à l'action suivante, le cas échéant.

De même, l'action de sabotage d'un GP peut être bloquée par la présence d'un autre grimpeur. Dans ce cas, aucune action de sabotage n'a lieu et le GP continue avec l'action suivante, le cas échéant.

Exemple d'une phase de GP: vous avez 2 GP (bleu et rouge) et c'est le début du tour 7 de la partie.

Vous obtenez un 2 pour le GP bleu. Le GP bleu sabote et retire le piton jaune directement à gauche (action 1). Le GP bleu se déplace alors sur cet emplacement (action 2). Le piton jaune retiré est rendu au grimpeur jaune et peut être utilisé ultérieurement.

Vous obtenez un 3 pour le GP rouge. L'emplacement en haut à droite est occupé par le grimpeur jaune. Par conséquent, l'action 1 est bloquée.

Pour l'action 2, déplacez le GP rouge dans la direction du grimpeur jaune, jusqu'à ce qu'un emplacement libre soit trouvé.



Gagner la partie!

Une partie se termine lorsque toutes les cartes Évènement ont été piochées. Les joueurs doivent révéler leurs cartes Parcours d'escalade, compter leurs points d'alpinisme et indiquer leur score sur la piste du plateau de jeu.

Votre score total de points d'alpinisme est la somme:

- ▲ des points indiqués sur vos cartes Parcours d'escalade complétées
- ▲ des points attribués pour vos pitons et votre grimpeur sur la montagne
- ▲ des points des objectifs terminés de vos cartes Évènement
- ▲ des points des ⌚ / 🏆 objectifs de compétition que vous avez réalisés
- ▲ à cette somme il faut retirer les points négatifs dus au sabotage

Chaque parcours terminé rapporte le nombre de points indiqué sur la carte Parcours d'escalade. Montrez aux autres joueurs comment vous avez complété votre parcours en indiquant les pitons et les mousquetons utilisés.

Les parcours achevés, puis sabotés, valent la moitié de leurs points d'alpinisme arrondis à l'entier supérieur. Les parcours qui ne sont pas terminés, qui ont été sabotés avant d'être terminés ou qui ont été mal exécutés ne valent rien.

Chaque piton et chaque grimpeur sur la montagne rapportent 1 point d'alpinisme. Vous ne marquez PAS de points d'alpinisme pour les pitons sur votre plateau d'améliorations.

Comptez tous les points que vous avez gagnés en réalisant les objectifs des cartes Évènement en utilisant les options de points supplémentaires au bas de la carte.

Soustrayez tous les points négatifs des pitons que vous avez sabotés.

Gagner - Mode solitaire

Pour la variante en solitaire, vous devez atteindre ou dépasser le score déterminé par la valeur en points de vos 4 cartes Parcours d'escalade **INITIALES** du début de la partie.

Points de vos 4 cartes Parcours d'escalade initiales	Minimum score pour gagner la partie
⊕ = 20-22	52 ▲
⊕ = 23-25	55 ▲
⊕ = 26-28	58 ▲
⊕ = 29-32	62 ▲

Égalités

En cas d'égalité, le joueur avec le moins de pitons sur la montagne remporte la victoire.

Si l'égalité persiste, vous devez vous mettre d'accord sur une date et une heure pour faire la course jusqu'au sommet de la vraie montagne la plus proche.

Vous pouvez utiliser votre propre définition du terme "montagne" et du moyen disponible pour en atteindre le sommet, cela comprend les avions, les véhicules, les hélicoptères, les réacteurs, les fusées, les supermans, les interventions divines et les trolls. Mais s'il vous plaît, restez prudents.

Faites-nous connaître le résultat sur info@massifgames.com!

Le joueur avec le plus grand nombre de points d'alpinisme gagne la partie, il est le meilleur des alpinistes!



Variantes de jeu

Grimpeurs programmés supplémentaires

Dans toutes les parties, vous pouvez choisir d'utiliser la mécanique des Grimpeurs Programmés pour ajouter plus de grimpeurs sur la montagne.

Mettez simplement en place le jeu en suivant les étapes décrites pour la variante à 1 ou 2 joueurs à la page 5, avec le nombre de Grimpeurs Programmés que vous souhaitez avoir sur la montagne.

Montagne à quatre versants

Si vous possédez un support carré pour la montagne, vous pouvez mettre le jeu en place en incluant un quatrième versant de montagne. Cependant, vous devez jouer avec un total de **5 joueurs ou plus** (joueurs normaux + Grimpeurs Programmés).

Draft des cartes Parcours d'escalade

Vous pouvez utiliser la mécanique du draft pour choisir vos parcours d'escalade au début de la partie.

Chaque joueur commence avec 6 parcours d'escalade, en choisit 1, puis passe les cartes restantes à sa gauche. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi 6 cartes Parcours d'escalade.

Ensuite, chaque joueur choisit normalement 4 de ces 6 cartes Parcours d'escalade. Toutes les cartes Parcours d'escalade doivent être choisies avant de placer des grimpeurs sur la montagne.

Conditions difficiles

Vous pouvez utiliser le côté "B" du  tableau Conditions pour créer des conditions plus difficiles lors des déplacements sur la montagne.

Objectifs de compétition

Vous pouvez mélanger et mettre en place des objectifs de compétition pour permettre à tous les joueurs d'être en compétition pendant la partie. Les objectifs de compétition sont des tuiles à double face qui ajoutent un autre moyen de gagner des points d'alpinisme pendant la partie.

Les objectifs de compétition ne peuvent pas être utilisés dans une partie en solitaire.

Au début de la partie, tirez 2 objectifs de compétition et insérez-les dans les deux socles prévus à cet effet de manière à ce qu'un  objectif bleu et un  objectif vert soient face aux joueurs.

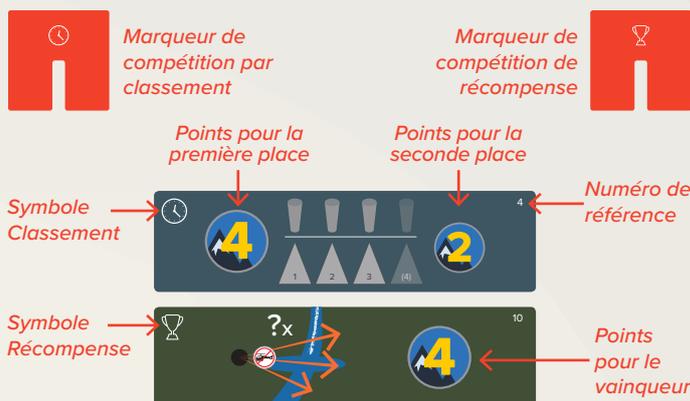
Les  objectifs par classement bleus sont des courses que les joueurs doivent accomplir le plus rapidement possible. Le premier joueur à atteindre un objectif par classement doit placer son marqueur de compétition sur le dessus de cet objectif. Le deuxième joueur devra également y placer le sien.

Seules 2 personnes peuvent marquer des points avec un objectif par classement. Si plusieurs joueurs atteignent l'objectif dans le même tour, le total des points de la première et de la seconde place est réparti entre les 2 premiers joueurs.

Les points des objectifs de récompense verts  sont attribués à la fin de la partie et rapportent tous 4 points. Le joueur avec le "plus" ou le "moins", comme spécifié par l'objectif, doit placer son marqueur de compétition sur l'objectif de récompense puis recevoir le nombre de points indiqué. En cas d'égalité pour un objectif de récompense, les joueurs à égalité reçoivent 4 points chacun.

Tous les objectifs de compétition ont des numéros en haut à droite de leur tuile. Ces numéros renvoient aux informations ci-dessous pour vous en apprendre plus sur les exigences de chaque objectif.

1. Premier joueur à placer 10 pitons sur le même type de terrain.
2. Premier joueur à traverser de l'eau (cascades, lacs, rivières) 5 fois. Les traversées effectuées à l'aide d'un hélicoptère ne comptent pas.
3. Premier joueur à placer 1 piton dans chacun des 7 types de terrains principaux.
4. Premier joueur à placer 1 piton sur chaque versant de la montagne.
5. Premier joueur à acheter 3 améliorations.
6. Premier joueur à placer 8 mousquetons.
7. Premier joueur à atteindre le sommet (sommet de la montagne). Doit être complété "à la suite" et sans utiliser d'actions Hélicoptère.
8. Premier joueur à placer 18 pitons sur 1 versant de la montagne.
9. Joueur ayant le plus de pitons sur un même type de terrain à la fin de la partie.
10. Joueur ayant le plus souvent traversé de l'eau à la fin de la partie. Les traversées effectuées à l'aide d'un hélicoptère ne comptent pas.
11. Joueur avec le plus de pitons en dessous de 2000 m d'altitude à la fin de la partie.
12. Joueur ayant franchi le plus de lignes de crêtes (lignes entre deux versants) à la fin de la partie. Les traversées effectuées à l'aide d'un hélicoptère ne comptent pas.
13. Joueur ayant acheté le plus grand nombre d'améliorations à la fin de la partie.
14. Joueur ayant le moins de pitons sur la montagne à la fin de la partie.
15. Joueur avec le plus de pitons au-dessus de 6000m d'altitude à la fin de la partie.
16. Joueur avec le plus de pitons sur 1 versant de la montagne à la fin de la partie.



Astuces de guide

Lorsque vous choisissez vos cartes Parcours d'escalade au début d'une partie, assurez-vous qu'elles sont réalisables pour la configuration de la montagne présente.

Si des cartes Parcours d'escalade irréalisables vous sont distribuées, vous pouvez les défausser dans la boîte et en piocher de nouvelles.

Assurez-vous de n'être pas trop ambitieux dans le choix de vos parcours. Il faut chercher à compléter les 4!

Choisissez des cartes Parcours d'escalade qui ne nécessiteront pas de plus de marqueurs que vos 30 pitons, votre grimpeur et que vos 10 mousquetons disponibles. Les bons alpinistes planifient toujours tout!

Essayez de compléter plusieurs cartes Parcours d'escalade en même temps. Cela vous fera économiser du temps et des ressources!

Assurez-vous de faire attention à vos déplacements. Parfois, un emplacement à droite ou à gauche peut faire la différence entre gagner et perdre la partie!

Au fur et à mesure de vos déplacements, essayez de respecter les options de points supplémentaires au bas de vos cartes Évènement. Parfois, gagner la partie se joue à un seul point d'alpinisme!

Rappelez-vous que la montagne se remplira de pitons et de mousquetons. Si vous voyez quelqu'un se déplacer vers le seul endroit de la montagne qui correspond aux exigences de votre carte Parcours d'escalade, il est temps de devenir compétitif!

Essayez de prendre du repos pour obtenir des ressources quand cela est pertinent. Si une carte Évènement rend coûteux le déplacement pendant ce tour, c'est peut-être le bon moment pour vous reposer!

N'ayez pas peur d'acheter et d'utiliser les améliorations. Selon vos cartes Parcours d'escalade, 3 améliorations peuvent être nécessaires!

Le karma en montagne est une réalité. Faites attention à qui vous infligez un sabotage. Ou attendez la fin de la partie!

N'oubliez pas que chaque piton que vous placez sur la montagne rapporte 1 point d'alpinisme. Même si vos cartes Parcours d'escalade rapportent/valent peu de points, déplacez-vous autant que possible!

Vous avez une question sur une règle ou sur la mise en place du jeu? Consultez les liens en ligne suivants:

www.massifgames.com/mountaineers

Courriel: info@massifgames.com

Twitter: @MassifGames

Facebook: <https://www.facebook.com/groups/mountaineersboardgame/>

FAQ

Q. Q. Puis-je passer par-dessus d'autres joueurs?

R. Oui, voir page 9 pour plus de détails.

Q. Comment puis-je me déplacer si je suis complètement entouré par d'autres joueurs et que je ne peux pas aller suffisamment loin pour atteindre un emplacement vide?

R. Utilisez l'amélioration Hélicoptère, l'amélioration Sabotage ou l'action spéciale d'une carte Évènement. Au besoin, profitez-en pour vous reposer et récupérer davantage de ressources.

Q. Est-ce que les ressources me donnent des points d'alpinisme à la fin de la partie?

R. Non, les ressources ne donnent pas de points d'alpinisme. Dans une partie idéale, vous devriez ne plus posséder de ressources à la fin de votre dernier tour.

Q. Puis-je me déplacer ou voler sur un autre versant de la montagne?

R. Oui, vous pouvez aller sur n'importe quel versant de la montagne et dans n'importe quelle direction, y compris vers le bas!

Q. Le but du jeu est-il d'atteindre le sommet de la montagne?

R. Non, l'aspect le plus important du jeu consiste à compléter vos cartes Parcours d'escalade.

Q. Dois-je placer mes pitons dans l'ordre croissant?

R. Nous le recommandons, car cela vous aidera à compter votre score à la fin, tout en prouvant aux autres joueurs que vous vous êtes déplacé correctement pour compléter vos parcours. Notez que, parfois, en raison de sabotages, de vols et de cartes Évènement, il se peut que les numéros de vos marqueurs ne se suivent pas.

Q. Je ne suis pas certain du type de terrain sur lequel je me déplace et s'il est pertinent pour ma carte Parcours d'escalade.

R. Dans ce cas, demandez aux autres joueurs ce qu'ils en pensent et procédez en fonction de leurs commentaires.

Q. Qu'est-ce qu'un piton?

R. C'est une cheville ou une pointe en métal qui peut être enfoncée dans la roche et les fissures pour supporter les cordes et les alpinistes.

Q. Que sont les crampons?

R. Les crampons sont des dispositifs qui peuvent être fixés aux chaussures pour grimper sur la neige et les glaciers.

Q. Que signifie "Sehenswürdigkeiten"?

R. C'est de l'allemand et cela signifie: "site, lieu ou curiosité touristique"

Q. Que signifie "Pied troisième"?

R. C'est une technique d'escalade sur glacier.



Records d'alpinisme

Photocopiez cette page et utilisez un crayon pour garder une trace de vos plus grandes et meilleures parties de Mountaineers!

Si vous avez réalisé une partie dont vous êtes fier, faites-le nous savoir! Vous pouvez le faire sur notre site!

Noms des joueurs avec les 3 meilleurs scores pour ce type de partie.	Type de partie	Date	Versants de montagne utilisés (Exemple: 1A, 2B, 4A)	Points des parcours	Points des pitons	Points négatifs	Cartes Évènement et autres points	Score total
	1 joueur							
	2 joueurs							
	3 joueurs							
	4 joueurs							
	5 joueurs							
	6 joueurs							
	?							
	?							

Remarques:

Règles d'alpinisme locales!

Utilisez cette section du guide pour noter les réglementations que votre groupe de grimpeurs respecte dans la nature en jouant à "Mountaineers" (règles maison).

À propos du concepteur

Je fais partie de ces fous qui peuvent faire une randonnée à travers les Alpes occidentales en Europe et décider de créer une société d'édition de jeux. Le concept 3D de Mountaineers a été inspiré par un voyage à travers la beauté des Alpes françaises et suisses. J'adore l'escalade et j'aime créer de nouvelles choses, surtout quand elles impliquent des jeux, de l'art et de l'alpinisme!

Quand je ne fais pas de l'alpinisme ou que je ne passe pas 18 heures par jour à travailler sur les projets de Massif Games, vous pouvez me trouver voyageant dans des endroits nouveaux et intéressants, jouant à des jeux avec ma femme ou passant du temps avec les étudiants internationaux de l'université locale.



Je suis également passionné pour travailler de manière éthique, respectueuse de l'environnement et socialement responsable. C'est pourquoi j'ai fondé Massif Games et l'ai déclarée en tant que benefit corporation (aux États-Unis, statut d'une entreprise ayant un but d'ordre social ou environnemental en plus du but lucratif).

Nous nous consacrons à la création de jeux de haute qualité qui ne nuisent pas inutilement à l'environnement, consacrant 10% de nos bénéfices nets à la conservation de la nature sauvage et à mettre fin au trafic humain, et pour finir, donner à nos employés d'excellents avantages et des opportunités rémunérées pour servir leur communauté.

Merci d'avoir acheté ce jeu et de nous aider à rendre le monde meilleur ! Vivez des aventures et croquez la vie à pleines dents ! Tschüss !

-Corey Wright (Game Designer)

Légende des symboles



Terrain d'alpage.



Chaussures de montagne. Déplacez-vous de 2 emplacements sur des alpages.



Hélicoptère. Envolez-vous vers n'importe quel emplacement libre de la montagne. Ne placez aucun marqueur entre les emplacements d'envol et d'atterrissage.



Grimpeur programmé.



Terrain forestier.



Équipement léger. Déplacez-vous de 2 emplacements en dessous de 4000 m d'altitude.



Points d'alpinisme.



Carte Personnage.



Terrain de glacier.



Bâtons de randonnée. Déplacez-vous de 2 emplacements sur sentier.



Les ressources, la principale monnaie du jeu.



Se déplacer "à la suite" ou dans l'ordre croissant.



Terrain rocheux.



Piolet. Déplacez-vous de 2 emplacements sur glacier.



Emplacement de refuge.



Se déplacer. Signifie généralement se déplacer d'1 emplacement sur la montagne.



Terrain enneigé.



Oxygène. Déplacez-vous de 2 emplacements au-dessus de 4000m d'altitude.



Carte Parcours d'escalade.



Objectif de récompense. Obtenu à la fin de la partie.



Répulsif à ours. Déplacez-vous de 2 emplacements en forêt.



Raquettes. Déplacez-vous de 2 emplacements sur de la neige.



Carte Évènement.



Objectif par classement. À réaliser le plus rapidement possible.



Sabotage. Retirez 1 piton à côté de votre grimpeur et déplacez-vous vers un emplacement adjacent.



Harnais. Déplacez-vous de 2 emplacements sur des rochers.



Défausser une carte Évènement pour utiliser son action spéciale.



Modifier le tableau Conditions.



Ne pas utiliser l'action Hélicoptère.