

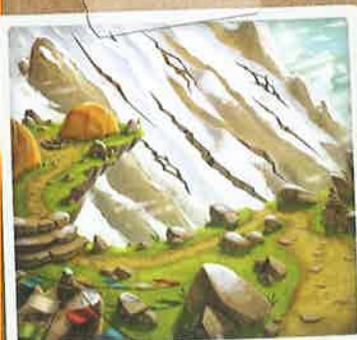
TREK¹²

Règle mise en ligne par
didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

I - MANUEL DU TREKKEUR

Un jeu de
Bruno CATHALA
et **Corentin LEBRAP**

Illustrations de **Olivier DEROBETTEAU**
Partenaire de **Jean-Marc ESCOFFIER**



Repos au coin du feu !

Trek 12 vous propose de partir en expédition dans l'Himalaya afin d'ouvrir de nouvelles routes vers les sommets. Cartographiez scrupuleusement les différentes zones, posez des chemins de corde, prenez garde aux passages les plus dangereux. Astuce et audace seront nécessaires pour faire les meilleurs choix, afin d'augmenter votre réputation et, qui sait, devenir un alpiniste légendaire.

Trek 12 vous propose deux modes de jeu :



Un mode « Ascension Express » pour des parties simples et rapides. Un mode idéal quand on a peu (moins) de temps et/ou pour initier de nouveaux joueurs.



Un mode « Expédition » permettant d'enchaîner les ascensions, et, au fur et à mesure de la réussite des différents challenges, de découvrir des équipements et de rencontrer des compagnons de route bien utiles.

Vous trouverez les règles de ce mode dans le Manuel de l'Alpiniste.



Un mode « Free SOLO »

Seul à la maison, dans l'avion, dans le train ? Chaussez vos crampons pour une *Ascension Express* ou une *Expédition*, et affrontez de redoutables alpinistes.

Vous trouverez les règles de ce mode dans le Manuel du Trek en Autonomie.

VOTRE EQUIPEMENT

 1 dé rouge (numéroté de 1 à 6)

 1 dé jaune (numéroté de 0 à 5)

1 carte 1er de cordée 

16 cartes Assistance 



Ces cartes représentent des équipements ou des compagnons qui faciliteront vos ascensions...

3 carnets de fiches Ascension : **Dunai · Kagkot · Dhaulagiri**

6 enveloppes Challenge : **NE PAS LES OUVRIR** - Voir le Manuel de l'Alpiniste



Présentation d'une fiche Ascension

Surface de jeu

Constituée de 19 cases circulaires

Utile uniquement pour le mode Expédition

Nom de la fiche

Kagkot

Pour le calcul de vos points de Chemins de Corde

Tableaux de Scores

Pour le calcul de vos points de Zones

Votre meilleur Chemin de Corde

Votre meilleure Zone

 **Les Bonus**

Tableau des choix

Pour le choix du résultat du lancer de dés

Cases à remplir lors de l'ascension

Case de Base

Case Dangereuse

Utile uniquement pour le mode Expédition

SCORE FINAL

 **Malus cases orphelines**



ASCENSION EXPRESS

Qui veut gravir la montagne commence par le bas. (proverbe chinois)

Ce mode de jeu présente toutes les RÈGLES DE BASE pour jouer à Trek 12.

Nous vous conseillons vivement de faire quelques parties en mode « Ascension Express » avant de passer aux spécificités du mode « Expédition ».

BUT DU JEU

Obtenir le score le plus élevé en remplissant astucieusement votre fiche afin de créer des Chemins de Corde et de cartographier des Zones, au fur et à mesure de votre ascension.

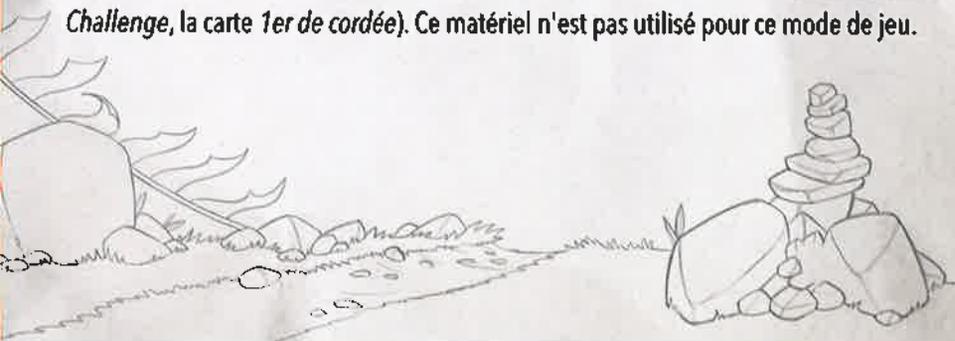
Préparer votre sac

⇒ Choisir un carnet et donner une fiche *Ascension* à chaque participant. *Pour une toute première partie, nous vous conseillons d'utiliser la fiche DUNAI.*

⇒ Chaque joueur prend un crayon (qui écrit...).

⇒ Prendre les deux dés et les poser au centre de la table.

Tout le reste du matériel est remis dans la boîte (les cartes *Assistance*, les enveloppes *Challenge*, la carte *1er de cordée*). Ce matériel n'est pas utilisé pour ce mode de jeu.



COMMENT JOUER

1 - Un joueur lance les deux dés.



Exemple : 1 et 4

2 - Chacun choisit simultanément son résultat.

a - Pour choisir son résultat, chaque joueur choisit une seule des opérations suivantes :

- Le résultat du plus petit dé (ici 1)
- Le résultat du plus grand dé (ici 4)
 - La différence entre les deux dés (ici 3 - Une différence peut être nulle mais jamais négative)
- +** La somme des deux dés (ici 5)
- x** Le produit des deux dés (ici 4)

b - Cochez un emplacement libre dans la ligne correspondant à votre choix.

Lorsque tous les emplacements d'un même type sont cochés, ce choix ne vous est plus accessible.

c - Reportez le résultat obtenu dans la case circulaire de votre choix en respectant les règles suivantes (Exemple 1) :

- Placez votre 1er résultat dans la case de votre choix.
- Tous les résultats suivants doivent être inscrits adjacents à une case déjà remplie.

Puis, appliquez les conséquences de votre choix immédiatement : Chemin de Corde et/ou Zone.

a

1	4	1er lancer (= 1)
0	6	2ème lancer (= 6)
3	4	3ème lancer (x = 12)

EXEMPLE 1
CHOISIR UN RÉSULTAT

LES CHEMINS DE CORDE

Un *Chemin de Corde* est une suite de nombres qui se suivent exactement.

Au moment où vous placez un nombre, s'il crée ou continue une suite avec un nombre voisin (croissant ou décroissant), matérialisez le chemin de corde en traçant un trait reliant les deux nombres.

Si votre résultat peut être relié à plusieurs nombres voisins, vous ne pouvez en choisir qu'un seul.

Dans l'exemple ci-dessous, lors du 4^{ème} lancer, Takla place un 2 et réalise un *Chemin de Corde* avec le 1: il trace un trait reliant le 1 et le 2. Puis, lors du 5^{ème} lancer, il place un 11 et réalise un *Chemin de Corde* avec le 12. Il trace donc un trait reliant le 11 et le 12.

EXEMPLE 2 CHEMINS DE CORDE



3

2

4^{ème} lancer (⚡ = 2)

5

6

5^{ème} lancer (+ = 11)

Important

1 - Chaque nombre ne peut appartenir qu'à **UN SEUL** *Chemin de Corde*.

2 - Un chemin de corde ne peut pas contenir deux fois le même nombre.

Exemple : avec un *Chemin de Corde* 6-7-8-9

Au 6, ne peut être connecté qu'un 5 (il y a déjà un 7), et au 9 ne peut être connecté qu'un 10 (il y a déjà un 8).

- Jour 3 -

Adaptation à l'altitude. Découverte du fromage de Yak !
Rencontre avec le guide. Au top

Deux types de cases



Cases de Base : 12 MAX - Dans ces cases, vous ne pouvez pas inscrire un nombre supérieur à 12. Si vous choisissez, ou êtes obligé, d'inscrire un résultat supérieur à 12, dessinez  à la place.



Cases Dangereuses : 6 MAX - Dans ces cases, il est **INTERDIT** d'inscrire un nombre strictement supérieur à 6. Si vous choisissez, ou êtes obligé, d'inscrire un résultat supérieur à 6 sur une *Case Dangereuse*, dessinez un  à la place.

 donne un **Malus** en fin de partie 

Cartographie des ZONES

Une *Zone* cartographiée est un groupe d'au moins 2 nombres contigus de même valeur.

Au moment où vous placez un nombre, s'il est identique à un nombre voisin, il crée ou agrandit une *Zone*. Représentez un motif dans chaque case constituant la zone.

Pour le décompte final, il est conseillé de trouver un motif spécifique à chaque Zone.



EXEMPLE 3 ZONES



6ème lancer ( = 6)



7ème lancer ( = 12)

Important

Un nombre peut à la fois faire partie d'une *Zone* ET appartenir à un *Chemin de Corde*.

FIN DE PARTIE

Une fois que toutes les cases de la surface de jeu sont remplies, chacun additionne la valeur de ses chemins de corde, de ses zones, des bonus et malus.

- 🌀 **Chemins de Corde** : Chaque *Chemin de Corde* rapporte autant de points que son nombre le plus élevé, +1 point par autre case qui compose ce chemin.
- 🍄 **Zones** : Chaque *Zone* cartographiée rapporte autant de points que le nombre de l'une de ses cases, +1 point par autre case qui compose cette zone.
- 😊 **Bonus** : Votre plus long *Chemin de Corde* ET votre plus grande *Zone* rapportent un bonus dépendant de leur taille (voir exemple ci-dessous).
- 😞 **Malus** : Placez un symbole (😞) dans chaque case orpheline (contenant un nombre qui n'appartient ni à une *Zone* ni à un *Chemin de Corde*) - Vous pouvez simplement le barrer. Chaque (😞) donne un malus de 3 points.

Le plus fort TOTAL l'emporte !

5 POINTS

4 POINTS

8 POINTS + PLUS GRANDE ZONE
1 POINT BONUS POUR 4 CASES

13 POINTS

13 POINTS

13 POINTS

14 POINTS + PLUS LONG CHEMIN DE CORDE
20 POINTS BONUS POUR 8 CASES

70+ ☆☆☆ 🍄☆☆

Kagkot

🌀 13 14 5 13 + 20 = 65 + 3 = 88

🍄 13 8 4 + 1 = 26

EXEMPLE 4 DÉCOMPTE DES POINTS

CHEMINS DE CORDE

ZONES

😞 Malus

Le 7 placé sur cette case ne fait partie d'aucune *Zone* ni d'aucun *Chemin de Corde*. La case est donc orpheline. On y dessine un (😞) (ou une croix), qui donne 3 points de malus.

+1
+5

Si vous réalisez un *Chemin de Corde* ou une *Zone* de plus de 9 cases, chaque case supplémentaire vaut + 5 points.

Exemple : Un *Chemin de Corde* de 11 cases vaut $25 + 5 + 5 = 35$ points

Vous voilà armés pour de belles ascensions !

Après quelques conquêtes de sommets et une bonne acclimatation à l'altitude, nous n'aurons plus grand chose à vous apprendre. Vous pourrez alors vous frotter aux plus grands alpinistes et vous lancer dans de longues *Expéditions*.

Vous trouverez toutes les informations nécessaires dans le Manuel de l'Alpiniste.

Bonne grimpe à tous !



Bruno, Corentin et les bûcherons se joignent pour faire un - coucou - à un compagnon de cordée...

À Théo, qui a accepté, avec le sourire, les inversions de calendrier et qui a vu son expédition jusqu'au Brain Camp reculée de quelques mois !



si si vraiment... Bon, la nouvelle était peut-être un peu trop fraîche au moment de la photo, peut-être ...

Ci-dessous, nous souhaitons mettre en lumière deux associations qui nous tiennent particulièrement à cœur et qui ont (beaucoup) guidé le choix de l'Himalya pour les montagnes de *Trek 12*. Elles réalisent une action humanitaire formidable au fil des années en faveur des populations locales. Merci à elles !



Victimes du réchauffement climatique, les habitants de Dhye au Mustang doivent déplacer leur village. L'association *Du Bessin au Népal* les accompagne. Elle s'est engagée pour la survie de Dhye dans le haut Mustang au Népal, pour son développement durable et celui des villages environnants pour que les habitants ne soient pas contraints à émigrer.

Vous trouverez plus d'informations à cette adresse : <http://www.bessin-nepal.com>



L'arche de Dolanji apporte une aide à l'éducation d'enfants issus de familles vivant dans le besoin au Népal. Elle soutient des écoles situées dans des villages très isolés : Dhorpatan dans le Dhauaginji et Kagkot au Dolpo. L'association aide aussi à la scolarisation d'enfants du Langtang.

Vous trouverez plus d'informations à cette adresse : <http://www.archedolanji.org>