



Vous venez de trouver une règle de jeux mise en ligne par baby'tems, location de jeux et jouets.

<https://www.location-jeux.babytems.fr> vous propose des **centaines de jeux** disponibles à la location, pour les enfants, pour les ados et pour les familles.

Pour toutes nos locations :

- 👉 **Hygiène** maximale + quarantaine de tous les jeux.
- 📦 **Livraison & retour** par Mondial Relay ou Colissimo.
(ou retrait & restitution à notre adresse)
- 📺 **Location à partir de 2€ / mois**, sans engagement !

🔓 Louer, jouer, tout simplement.

Infos & réservations :

<https://www.location-jeux.babytems.fr>

✉ Pour être informé(e) des jeux ajoutés au catalogue, abonnez-vous à la newsletter :

<https://www.location-jeux.babytems.fr/inscription-newsletter>

🎯 Pour découvrir les tests de jeux et profitez d'offres spéciales, rejoignez le groupe Facebook ici :

<https://www.facebook.com/groups/babytems.jeux/>

TREK¹²

1 - MANUEL DU TREKKEUR

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

Illustrations de Olivier DEROUETTEAU
Portraits de Jonathan AUCOMTE



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 trois 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

Tableau des choix
Pour le choix du résultat du lancer de dés

Cases à remplir lors de l'ascension
Case de Base
Case Dangereuse

Utilise uniquement pour le mode Expédition

Nom de la fiche
Kagkot

Utilise uniquement pour le mode Expédition

Tableaux de Scores
Pour le calcul de vos points de Chemins de Corde
Pour le calcul de vos points de Zones

SCORE FINAL

Votre meilleur Chemin de Corde
Votre meilleure Zone
Malus cases orphelines

Les Bonus



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.



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)
- +
- × 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.

EXEMPLE 1
CHOISIR UN RÉSULTAT

1 4 1er lancer (↔ = 1)
6 6 2ème lancer (↑ = 6)
3 4 3ème lancer (× = 12)

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 est possible de créer ou de continuer une suite avec un nombre voisin (croissant ou décroissant), vous devez matérialiser le Chemin de Corde en traçant un trait reliant les deux nombres.

Si votre résultat peut être relié à plusieurs nombres voisins identiques, vous ne devez en choisir qu'un seul. S'il s'agit de deux nombres différents vous devez les relier tous deux à votre résultat.

Dans l'exemple ci-dessous, lors du 5ème 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 6ème lancer, il place un 11 et réalise un Chemin de Corde avec le 10 et le 12. Il trace donc deux traits reliant le 11 avec le 10 et le 12.

EXEMPLE 2

CHEMINS DE CORDE

EXEMPLE 2
CHEMINS DE CORDE

3 2 5ème lancer (↔ = 2)
5 6 6ème 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 1 -
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 ☹️ 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

5 **6** 7ème lancer (🎲 = 6)

3 **4** 8ème 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 !

**EXEMPLE 4
DÉCOMPTÉ 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.

+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

Kagkot

13 14 5 23 + 20 = 65
13 8 4 + 1 = 26
- 3 = 88