



Carlo A. Rossi

MOUNTAINS

TLA105512 1/18

Une randonnée en montagne
passionnante pour 2 à
5 joueurs à partir de 8 ans.

HABA[®]

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

MATÉRIEL DU JEU :

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



1 tampon « sommet » avec fourreau



1 encreur

5 livrets des sommets



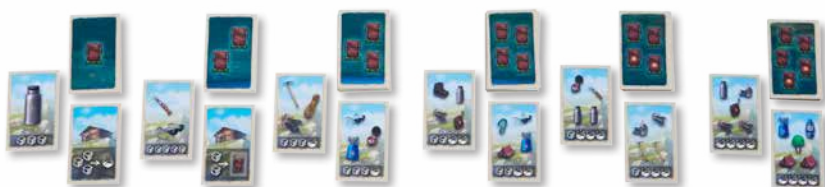
32 cartes « équipement »



1 plateau de jeu « montagne »



1 bloc de feuillets « saison »



62 cartes « itinéraire »

Avant de jouer pour la première fois

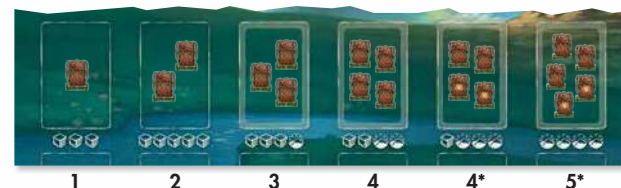
Formez les livrets des sommets en les pliant le long du bord de pliage. Dressez-les ou posez-les devant vous, en vous assurant que personne ne peut jeter un œil à l'intérieur.



PRÉPARATION DU JEU :

Votre aventure en montagne nécessite quelques préparatifs :

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



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

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



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

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



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

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

Mise en place du jeu pour 4 joueurs

Dernière information concernant les équipements demandés aux autres joueurs :

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



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

Les règles d'or à la montagne :

◆ En montagne, les services rendus sont aussitôt rétribués !

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

◆ En montagne, l'entraide s'impose !

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

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

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

◆ La montagne recèle de nombreux secrets !

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

◆ Il ne faut pas avoir le vertige en montagne !

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

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

DÉROULEMENT DU JEU :

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

Début de l'itinéraire du jour :

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

1) Sélectionner un itinéraire :

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

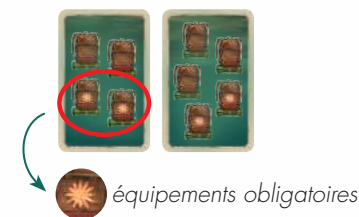


Mais en échange, tu obtiens davantage de pierres et/ou de tampons « sommet ». **Pose la carte « itinéraire » face visible devant toi.**

2) Réunir l'équipement :

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

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



Paré pour l'aventure ?

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

Tu as besoin d'aide ?

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

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

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

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

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

Attention : il doit être honnête.

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

Tu disposes de la panoplie complète ?

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

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

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



DANS LE REFUGE DE MONTAGNE

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

Équipement supplémentaire :



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

Tampon « sommet » express :



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

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

ESTIMER AU PLUS JUSTE LES ITINÉRAIRES DU JOUR :

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



JOUR DE REPOS :

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

FIN DE LA PARTIE :

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

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

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

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

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

Auteur : Carlo A. Rossi

Illustration : Michael Menzel

Rédaction : Christiane Hüpper

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

RÉSUMÉ DES RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU :

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

PRÉPARATION DU JEU :

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

DÉROULEMENT DU JEU :

Le joueur qui a gravi le plus haut sommet montagnard commence. Chaque tour comporte deux étapes :

1. Sélectionner un itinéraire du jour :

- ◆ Retourner une carte « itinéraire » au choix.

2. Réunir l'équipement :

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

A la fin du tour, poser la carte « itinéraire » sur la pile de défausse correspondante. Tous les joueurs reprennent leurs cartes « équipement » en main.

Sinon :

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

FIN DE LA PARTIE :

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

