Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

INSTRUCTIONS

Le K2 est le deuxième plus haut sommet au monde (après le Mont Everest) avec une hauteur de 8611 mètres (28251 pieds) au dessus du niveau de la mer. Parmi les 14 sommets de plus de 8000 mètres, il est aussi considéré comme un des plus difficiles - le K2 n'a jamais été conquis en hiver.

A présent, votre équipe de grimpeurs se tient dans l'ombre de la montagne, prête à grimper au sommet pour la gloire et la célébrité. Vous savez bien ce qui vous attend - des constants changements climatiques, un parcours traîtreusement escarpé et le manque d'oxygène seront vos ennemis mortels dans cette dangereuse expédition . Vous aurez besoin de planifier soigneusement chaque étape, de bien profiter des jours de beau temps, et rivaliser avec les autres équipes prêtes à tout pour entrer dans l'Histoire .

Introduction et but du jeu

K2 est un jeu de plateau pour 1 à 5 joueurs, âgés de 8 ans et plus, durant environ 60 minutes.

Dans K2, chaque joueur dirige une équipe de 2 alpinistes qui, en compétition avec d'autres équipes, essaient d'atteindre le sommet du K2 et de survivre jusqu'à la fin de l'expédition de 18 jours. Les éléments importants consistent à choisir un chemin approprié vers le sommet, à bloquer les autres joueurs, à dresser ses tentes de manière optimale, à prêter attention au temps, qui affecte de manière significative la difficulté de l'ascension vers le sommet.

Les joueurs déplaceront leurs alpinistes sur le plateau avec des cartes qu'ils joueront à chaque tour. Plus un alpiniste grimpera haut, plus il gagnera de points de victoire à la fin du jeu - mais dans les plus hautes régions de la montagne, il faut faire attention au niveau d'acclimatation de son alpiniste. S'il tombe en dessous de 1, l'alpiniste épuisé meurt, et le joueur ne recevra pas de points de victoire pour celui-ci. (NdT: en fait il en gagnera un, voir plus bas)

Contenu de la boîte

Un plateau double face (avec un côté facile et un difficile)

Côté facile

Côté difficile

12 tuiles météo - 6 pour l'été et 6 pour l'hiver

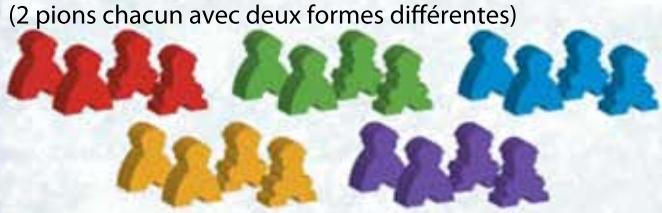
Tuiles pour l'été

Tuiles pour l'hiver

1 marqueur météo

1 marqueur 1er Joueur

20 pions alpiniste - 5 jeux de 4 pions
(2 pions chacun avec deux formes différentes)



10 tentes - 5 jeux de 2 tentes
(2 formes correspondant aux deux types d'alpinistes)

5 plateaux individuels (en 5 couleurs)

10 marqueurs d'acclimatation - 5 jeux de 2 marqueurs

20 jetons risque :
4 de valeur 0
11 de valeur -1
5 de valeur -2

5 cartes sauvetage
1 pour chaque joueur

90 cartes joueurs - 5 jeux de 18 cartes en 5 couleurs
mouvement corde acclimatation

Ce livret de règles

Mise en place

Avant la première partie, dépunchez les marqueurs de jeu, les jetons et les cartes. Le plateau est double face et représente une route plus facile et une route plus difficile vers le sommet du K2. Les joueurs décident quel plateau ils utiliseront et le posent au centre de la table. **(1)**
(Pour la première partie, nous suggérons d'utiliser le plateau plus facile)

Chaque joueur choisit une couleur et prend les pièces suivantes de cette couleur:

- un jeu de pièces (4 alpinistes, 2 tentes, 2 marqueurs d'acclimatation),
- un plateau individuel
- un jeu de 18 cartes joueur
- une carte sauvetage (**uniquement si vous jouez avec la variante familiale**)

(NdT: c'est à dire uniquement si vous jouez avec des enfants ou des personnes qui pourraient être choquées par la mort de leur alpiniste)

Chaque joueur pose ses pions alpinistes :
- **2 de forme différente** sur l'espace de départ du plateau **(2)**
- **2 de forme différente** sur l'espace le plus bas de la piste de score **(3)**

Les marqueurs d'acclimatation doivent être placés sur les plateaux individuels, sur les espaces de valeur "1" **(4)**

Un des jeux de tuiles météo (été - plus facile, ou hiver - plus difficile) doit être choisi pour le jeu ; celui non utilisé peut être mis de côté dans la boîte. Les jeux de tuiles météo peuvent être librement combinés avec les côtés plus facile et plus difficile du plateau.

Pour la première partie, nous suggérons d'utiliser les tuiles météo été.

Les tuiles météo doivent être mélangées, et deux d'entre elles sont tirées face visible sur le plateau pour former une séquence de 6 cases (jours) avec des valeurs météo **(5)**. Les autres tuiles doivent être placées en pile sous la deuxième tuile météo.
Le marqueur météo est placé sur le première jour (sur le côté gauche de la tuile météo de gauche) **(6)**

Les jetons de risque sont placés faces cachées, puis 3 sont choisis aléatoirement et révélés face visible **(7)**

Chaque joueur mélange son deck de cartes **(sauf la carte sauvetage)** et pioche une main de 6 cartes. **(8)**
Le joueur qui a été le plus récemment à la montagne prend **le marqueur du premier joueur (9)**

La partie est prête à débuter.

Séquence de jeu

La partie est jouée en **18 tours** (une expédition de 18 jours). Chaque tour est divisé en plusieurs phases, jouées l'une après l'autre. La plupart de ces phases sont jouées simultanément par tous les joueurs , sauf la phase 3.

1. Sélection de cartes
2. Jetons de risque
3. Phase d'action
4. Contrôle d'acclimatation
5. Fin du tour

1. Sélection de cartes

Tous les joueurs choisissent 3 des 6 cartes de leur main et placent ces 3 cartes faces cachées devant eux. Lorsque tous les joueurs ont choisi leurs cartes, ils les révèlent simultanément.

2. Jetons de risque

Les joueurs **additionnent les points de mouvement** des 3 cartes sélectionnées. Pour les **cartes corde** (avec des valeurs de mouvement différentes pour la montée et la descente), **seul le mouvement ascendant** est ajouté. Les cartes d'acclimatation ne sont pas comptabilisées. Le joueur qui a le total le plus grand choisit un des 3 jetons de risque face visible et le pose à côté de ses 3 cartes sélectionnées pour ce tour. Durant la phase d'action (phase 3), le joueur devra prendre en compte l'effet de ce jeton.

En cas d'égalité pour la somme des points de mouvement, aucun des joueurs ne prend de jeton de risque.

Exemple: Brian a joué **2 cartes** avec une valeur de **mouvement** de **1** chacune et une **carte corde** avec une valeur de **1 (montée)/3 (descente)**. Anna a joué **deux cartes mouvement**, une avec une valeur de **1** et une avec une valeur de **3**, et **une carte d'acclimatation** avec une valeur de **1**. William a joué **une carte de mouvement** avec une valeur de **2** et **deux cartes d'acclimatation**, une avec une valeur de **2** et l'autre avec une valeur de **1**. Le risque total de Brian est de **3** points, celui d'Anna est de **4**, et celui de William de **2**. Dans cette situation, Anna doit choisir un de 3 jetons risque révélés.

Puis, un des jetons de risque face cachée est pioché et placé face visible pour qu'à nouveau il y ait 3 jetons de risque visibles.

3. Phase d'action

Dans cette phase les joueurs **jouent l'un après l'autre**, en commençant par le joueur possédant le **marqueur premier joueur**, puis en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs peuvent faire plus d'une action tant qu'ils ont suffisamment de cartes. Un joueur qui possède un **jeton de risque** durant son tour devra en assumer les conséquences.
Pendant leur mouvement, les joueurs pourront faire les actions suivantes avec leurs alpinistes :

DÉPLACEMENT DE L'ALPINISTE

Un joueur peut utiliser des cartes de mouvement pour déplacer un alpiniste du nombre indiqué en points de mouvement (indiqué sur les cartes), **en montée ou en descente**.

Un alpiniste peut se déplacer uniquement vers un emplacement adjacent **(connecté par une corde)**. Le coût pour entrer dans un emplacement est indiqué dans le cercle jaune de celui-ci. **Si l'emplacement n'a pas de coût indiqué, le coût pour entrer est de 1 point de mouvement.**

Pour faire cela, un joueur indique l'alpiniste qui va se déplacer et la carte ou les cartes utilisées. Le montant de points de mouvement utilisable est la somme des points de mouvement sur les cartes indiquées (les valeurs dans les cercles verts des cartes).

Une **carte corde** donne des points de mouvement dans une direction choisie; utilisez les points **associés aux flèches montantes ou descendantes.** Pour les autres cartes de mouvement, le nombre de points ne dépend pas de la direction du mouvement (elles peuvent être utilisées pour monter ou pour descendre). **Au cours d'un mouvement indiqué par une carte (parmi les trois), il est aussi possible de changer de direction si souhaité, c'est à dire monter puis descendre ou inversement.**

Les points de mouvement d'une carte ne peuvent pas être divisés entre deux alpinistes. Il n'est pas nécessaire d'utiliser tous les points de mouvement et vous avez le droit de ne pas déplacer un alpiniste.

Exemple: Brian a joué **deux cartes**, les deux avec des valeurs de **mouvement** de **1**, et une **carte corde** avec une valeur de **1 (montée)/ 3 (descente)**. En les utilisant, il déplace un de ses alpinistes vers le haut en utilisant **2 points** (pour entrer **dans un emplacement qui coûte 2**), et déplace son autre alpiniste vers le bas en utilisant **3** points (pour entrer dans deux emplacements qui **coûtent 2 et 1** respectivement).

Note !
Un emplacement donné ne peut pas contenir plus d'alpinistes que le nombre indiqué par **le tableau** de la zone concernée. Dans ce tableau, à côté du **nombre de joueurs, des silhouettes** indiquent le **nombre maximal d'alpinistes** dans chaque emplacement de cette zone d'altitude. Au dessus de 7000 mètres avec 5 joueurs, il y a des silhouettes additionnelles en rouge. Les joueurs doivent se mettre d'accord avant la partie pour savoir s'ils vont utiliser le plus grand nombre d'alpinistes (plus facile) ou le plus petit nombre (plus dur).

Exemple: Au cours d'une partie à **3 joueurs**, chaque emplacement dans la zone entre **7000 et 8000** mètres au dessus du niveau de la mer ne peut contenir que **2** alpinistes au maximum.

Un alpiniste peut traverser un emplacement avec le nombre maximal d'alpinistes, en payant le nombre approprié de points de mouvement, tant qu'il ne s'y arrête pas, mais continue son déplacement.

Marquer des points de victoire

A chaque fois qu'un alpiniste réussit à aller plus haut (vers un emplacement proposant plus de points de victoire - indiqués par un drapeau), le marqueur de cet alpiniste est déplacé plus haut sur la piste de points de victoire vers la valeur correspondante. **Quand l'alpiniste descend, le marqueur de points de victoire ne change pas de position, il reste au niveau maximum atteint jusque là.**

Le marqueur de points de victoire du premier alpiniste à arriver au sommet est placé en haut de la piste de points de victoire. Les alpinistes qui atteignent le sommet par la suite arrangent leurs marqueurs dans l'ordre d'arrivée en dessous de celui-ci.

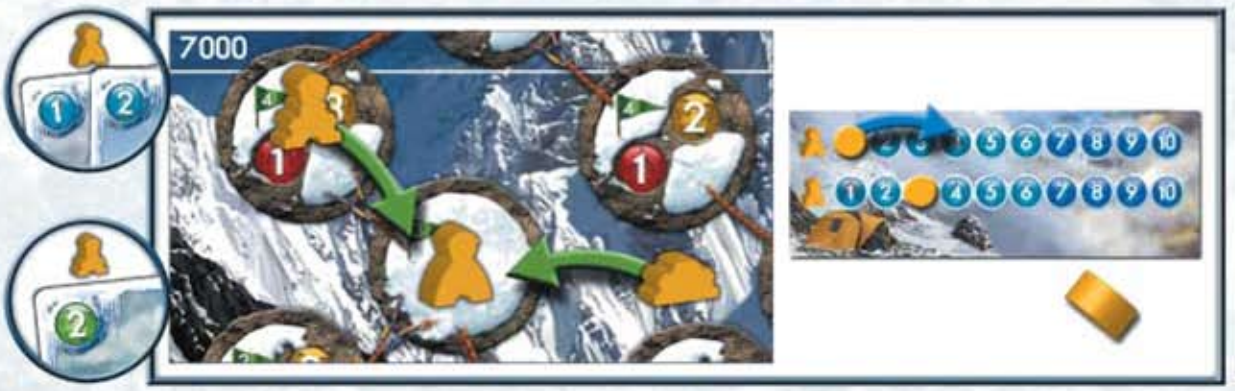
Augmenter son niveau d'acclimatation

Un joueur peut ajouter des points d'acclimatation aux alpinistes selon les cartes jouées. Les points d'une carte ne peuvent pas être divisés entre 2 alpinistes, mais un alpiniste peut recevoir les points de plusieurs cartes.
Les points sont ajoutés en déplaçant le marqueur sur **le plateau individuel du joueur** sur la piste correspondant à l'alpiniste désigné.

Planter une tente

Un alpiniste peut planter une tente dans l'emplacement où il se trouve, en dépensant autant de points de mouvement que le **coût d'entrée dans celui-ci**. Dans le cas des cartes corde, seul les points de mouvement de montée peuvent être dépensés pour une tente, pas les points de mouvement de descente. Chaque alpiniste ne peut planter qu'une tente pendant le jeu - placez la tente de l'alpiniste correspondant. Une tente ne peut être déplacée-une fois placée, elle reste dans cet emplacement jusqu'à la fin de la partie. Avec suffisamment de points de mouvement, un alpiniste peut entrer dans un emplacement et planter sa tente dans le même tour. Un emplacement peut contenir plus d'une tente.

Exemple: William a joué **une carte de mouvement** avec une valeur de **2** et **deux cartes d'acclimatation**, une avec une valeur de **2** et l'autre avec une valeur de **1**. Comme son alpiniste à 6500 mètres est épuisé, William utilise ses cartes pour augmenter son niveau d'acclimatation de **3** points. Puis il déplace son autre alpiniste dans cet emplacement (ce qui coûte **1**) et y plante une tente (ce qui coûte également 1), où les deux alpinistes peuvent trouver refuge.



Jeton de risque

Si un joueur a un jeton de risque, il doit être appliqué.

Si le jeton a une valeur de 0, il ne se passe rien.

Si le jeton a une valeur de 1, le joueur doit retrancher un point de ses points de mouvement ou d'acclimatation.
Ceci peut être fait de trois manières:

- soustraire **1 point de mouvement** d'une des cartes jouées;
- soustraire **1 point d'acclimatation** d'une des cartes jouées;
- soustraire **1 point du niveau d'acclimatation** d'un alpiniste auquel au moins une carte a été assignée ce tour-ci.

Dans le cas de **cartes corde**, le joueur doit décider si l'alpiniste va l'utiliser pour monter ou descendre, et soustraire le point du jeton de risque de la valeur correspondante. **Un alpiniste qui ne se déplace pas dans un tour donné et qui ne reçoit pas de points d'acclimatation ne peut pas subir les conséquences d'un jeton de risque.**

Si le jeton de risque a une valeur de 2, le joueur doit retrancher 2 points comme décrit ci-dessus. Le joueur peut diviser les points de pénalité entre des points de mouvement et d'acclimatation, et même entre des alpinistes différents. Rappelez-vous que la pénalité peut seulement être appliquée à un alpiniste qui se déplace ou reçoit des points d'acclimatation suite à des cartes jouées.

Exemple: Anna a joué **deux cartes de mouvement**, une avec une valeur de **1** et une avec une valeur de **3**, et une **carte d'acclimatation** d'une valeur de **1**. Elle a le plus haut total de points de mouvement parmi les cartes jouées, elle doit donc prendre un jeton de risque, et malheureusement pour elle, ils ont tous une valeur de **2**!

Grâce aux cartes jouées **(mouvement 1,acclimatation 1)** elle déplace un de ses alpinistes avec un point de mouvement et ajoute **1** à son niveau d'acclimatation. Elle décide d'utiliser **1** point de son jeton de risque en retranchant **1** du niveau d'acclimatation de son alpiniste. Le deuxième point du jeton de risque est utilisé en retranchant 1 de la valeur de la **carte de 3 mouvements**, et en déplaçant son second alpiniste dans un emplacement **coûtant 2**, et en le laissant là.

Influence de la météo

Chaque tuile météo montre la prévision météorologique des 3 prochains jours. Chaque prévision donne des informations sur le temps qui affectera une zone (ou plusieurs) d'altitude donnée et sur les effets (modificateurs) que les alpinistes présents dans celle-ci subiront.
Le marqueur sur la tuile météo indique les conditions climatiques actuelles.

Les cercles rouges sont des symboles d'acclimatation avec le nombre de points que chaque alpiniste dans la zone (ou les zones) d'altitude donnée doit soustraire de son niveau d'acclimatation en phase 4 (contrôle d'acclimatation).

Les cercles jaunes représentent le coût supplémentaire en points de mouvement pour entrer dans un emplacement de la zone donnée (aussi bien pour monter que pour descendre). Note! Ceci s'applique aussi pour planter une tente.

Les cercles des deux couleurs indiquent que les deux symboles fonctionnent en même temps, selon les descriptions ci-dessus.

Aucun modificateur pour la météo.

L'indicateur sur une tuile météo nous dit quelles zones sont affectées. Chaque partie du cadran correspond à une zone d'altitude sur le plateau. Dans l'illustration adjacente, les nuages et le modificateur d'acclimatation négatif affectent deux zones d'altitude: 7000-8000 mètres et au dessus de 8000 mètres.

4. Contrôle d'acclimatation

Une fois que tous les joueurs ont effectué les actions des cartes qu'ils ont jouées, on effectue le contrôle d'acclimatation. Contrôlez **chaque alpiniste séparément**, ajoutez ou retranchez le nombre approprié de points d'acclimatation en ajustant le marqueur sur la piste de cet alpiniste sur le plateau individuel.

- Si l'alpiniste est sur un emplacement avec une acclimatation favorable (cercle bleu), ajouter autant de points d'acclimatation que le chiffre indiqué dans le cercle. Si l'alpiniste est sur un emplacement avec une acclimatation défavorable (cercle rouge), ce nombre doit être retranché.

- Si l'emplacement a une tente de la même couleur que l'alpiniste (pas nécessairement la tente de cet alpiniste spécifique), l'alpiniste gagne un point d'acclimatation.

- Si la météo actuelle affecte la zone où se trouve l'alpiniste, alors l'alpiniste perd le nombre indiqué de points d'acclimatation.

A la fin de cette phase, vérifiez si les niveaux d'acclimatation des alpinistes sont supérieurs à **6**. Tout niveau supérieur à 6 est réduit à 6.
Si le niveau d'acclimatation d'un alpiniste descend en dessous de **1**, cet alpiniste **meurt**. Les points de victoire de cet alpiniste sont réduit à 1, et l'alpiniste est retiré du plateau.

Exemple: Un de alpinistes de Brian a un niveau d'acclimatation de **3**. Il est sur un emplacement avec une acclimatation négative (**-1**) dans la zone d'altitude au dessus de 7000 mètres, qui est affectée par la météo actuelle (**-2**). Heureusement, il est dans une tente (**+1**), et donc perd un total de seulement 2 points d'acclimatation. Le prochain tour, Brian devra faire quelque chose pour aider cet alpiniste - sinon il ne pourra pas survivre un jour de plus.

Variante familiale
Si les joueurs décident de jouer la variante familiale, alors au moment où un alpiniste meurt, le joueur peut utiliser sa carte de sauvetage pour sauver l'alpiniste, le déplaçant vers n'importe quel emplacement en dessous de **6000 mètres**. Le marqueur de points de victoire de cet alpiniste doit être descendu de **4** cases.
La carte de sauvetage ne peut être utilisée qu'une fois. Après cette utilisation, elle est défaussée dans la boîte.

Conseil stratégique: Rappelez-vous que les alpinistes ne doivent pas seulement atteindre le sommet, mais aussi survivre jusqu'à la fin de la partie - un alpiniste qui meurt ne donne qu'un point. Par conséquent, après avoir atteint le sommet, ou avoir atteint une bonne altitude, il est généralement bon de redescendre vers un lieu où les alpinistes pourront s'abriter contre le mauvais temps et l'influence néfaste de l'acclimatation négative.

5. Fin du tour

Le joueur à la gauche du premier joueur reçoit le **marqueur de premier joueur.** Ce nouveau premier joueur commencera à jouer en premier les cartes action le prochain tour.

Le **marqueur météo** doit être avancé d'une case. S'il arrive sur le premier espace de la tuile météo de droite, déplacez cette tuile vers la gauche, révélant une nouvelle tuile à droite, comme indiqué sur l'image.

Si le marqueur est déplacé sur la dernière tuile météo (on ne peut pas révéler une nouvelle tuile), alors il ne reste que 3 jours avant la fin de la partie.

Après avoir déplacé le marqueur météo, tous les joueurs piochent 3 cartes de plus pour avoir à nouveau **6 cartes en main**. S'il n'y a plus de cartes à piocher, alors le prochain tour, les joueurs n'auront plus que **3 cartes qu'ils pourront jouer**. C'est seulement quand les joueurs n'ont plus de cartes en main qu'ils mélangent leurs cartes et en piochent à nouveau 6.

Un nouveau tour commence (avec la phase 1-sélection de cartes).

Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin de la dernière (18ème) journée- quand toutes les tuiles météo ont été utilisées. Celui qui a **la plus grande somme des points de victoire de ses deux alpinistes est le gagnant**. Si plusieurs joueurs arrivent au même résultat, le gagnant est le joueur dont l'alpiniste a atteint le sommet en premier. (Ceci est indiqué par l'ordre des marqueurs sur l'espace des points de victoire du sommet) Sinon, les joueurs à égalité avec le plus haut total de points finissent ex-aequo.

Jeu solo

Vous pouvez aussi jouer à K2 en solitaire. Les règles du jeu sont les mêmes. Le nombre maximum d'alpinistes dans un emplacement donné est le même que pour le jeu à deux joueurs. Le joueur prend toujours un jeton de risque, quelles que soient les cartes jouées. Si un des alpinistes meurt, le jeu se termine immédiatement, et le joueur marque autant de points de victoire que ce qu'à marqué l'alpiniste survivant, plus un point pour l'alpiniste mort. Puis le joueur compare le nombre de points de victoire avec la table ci-dessous pour connaître le niveau de victoire atteint.

Niveau	Plateau facile		Plateau difficile	
Himalayiste	20 VPs	17 - 20 VPs	17 - 20 VPs	16 - 20 VPs
Alpiniste	16 - 17 VPs	15 - 16 VPs	15 - 16 VPs	14 - 15 VPs
Randonneur	11 - 15 Vps	10 - 14 VPs	10 - 14 VPs	10 - 13 VPs
Touriste	< 11 VPs	< 10 VPs	< 10 VPs	< 10 VPs

VP : Victory Point (Point de victoire)

Le mot de l'auteur

J'ai consacré une partie importante de ma vie à la montagne et à l'alpinisme. Je dédie le jeu K2 à tous ceux qui se sont un jour retrouvés avec moi dans cette aventure, spécialement Iza, ma partenaire de cordée, qui est devenue ma compagne dans la vie.

Beaucoup de gens ont pu tester K2 lors des différentes étapes de sa création. Je voudrais spécialement remercier les personnes suivantes : ma femme Iza, Jacek Nowak, Krzysztof Kleminski, Lukasz and Rafal Bober, Robert Buciak, Mirek Tkocz, Ilona and Adam Weister, Robert and Zaneta Podsiadto, Alek Pala, Wojtek Dziwok, Tomek Koleczko, Wojtek and Jola Chuchla, Rafal and Dagmara Szczepkowski and Maciej Teleglow.

Adam Kaluza

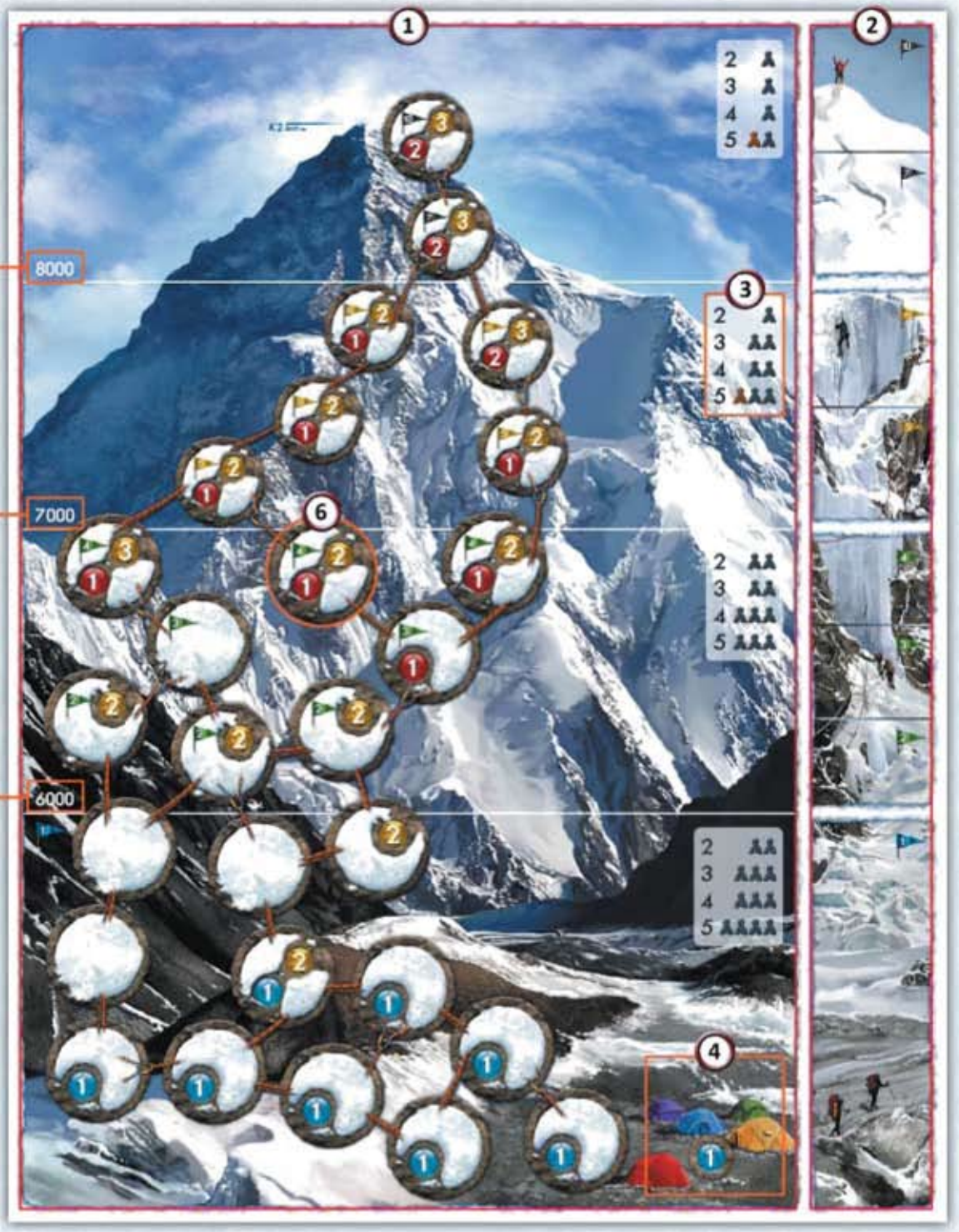
Règles du jeu : Adam «Folko» Kaluza
Illustrations et graphismes : Jarek Nocon
Corrections : Magdalena Jedlinska, Maciej Teleglow, Artur Jedlinski
Traduction française : Itai Perez, Christophe Muller (dédicace à Grub, sacré grimpeur)
Relecture VF : Cyclide & Vincent Jehl
Mise en page VF : Cyclide & Vincent Jehl

© 2010 Editeur REBEL.pl

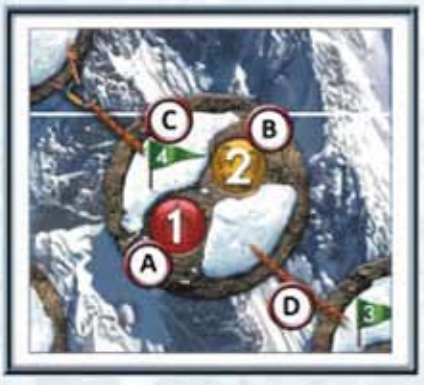
Made in Poland

REBEL.PL
Centrum gier
ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk
POLAND
http://wydawnictwo.rebel.pl

Distribution and wholesale: http://hurt.rebel.pl, hurt@rebel.pl



1. Sentiers d'escalade
2. Piste de points de victoire
3. Capacité maximum d'alpinistes
4. Camps de base (point de départ)
5. Indicateur d'altitude
6. Emplacements



A. Modificateur d'acclimatation
B. Points de mouvement nécessaires
C. Points de victoire
D. Cordes connectant les emplacements adjacents

Résumé du tour

1. Sélection de cartes

a. Chaque joueur joue 3 cartes faces cachées.

b. Les joueurs les révèlent simultanément.

2. Jetons de risque

a. Le joueur avec le plus de points de mouvement prend un jeton de risque. En cas d'égalité, personne ne prend de jeton de risque.

b. Un autre jeton de risque est révélé si nécessaire.

3. Phase d'action

a. Les joueurs déplacent leurs alpinistes en utilisant les cartes qu'ils ont jouées.

b. Planter une tente coûte la même chose qu'entrer dans l'emplacement.

c. Les joueurs augmentent les niveaux d'acclimation de leurs alpinistes en utilisant les cartes qu'ils ont jouées.

d. Le joueur avec un jeton de risque doit en subir les conséquences.

e. Les points de victoire nouvellement gagnés par chaque alpiniste sont marqués sur la piste de points de victoire.

f. Prendre en compte l'influence de la météo sur le mouvement. (seulement en hiver !)

4. Contrôle d'acclimatation

a. Ajouter/retrancher l'acclimatation pour chaque alpiniste en fonction de leur emplacement.

b. Une tente ajoute +1 à l'acclimatation.

c. Retrancher l'acclimatation résultant de la météo (si dans une zone d'altitude affectée)

d. Si l'acclimatation est supérieure à 6, elle est réduite à 6.

e. Si l'acclimatation est inférieure à 1, l'alpiniste meurt.

5. Fin du tour

a. Passer le marqueur du premier joueur vers la gauche

b. Déplacer le marqueur météo sur la case suivante

c. Piocher 3 cartes pour en avoir à nouveau 6