



2-4



8-99



30'

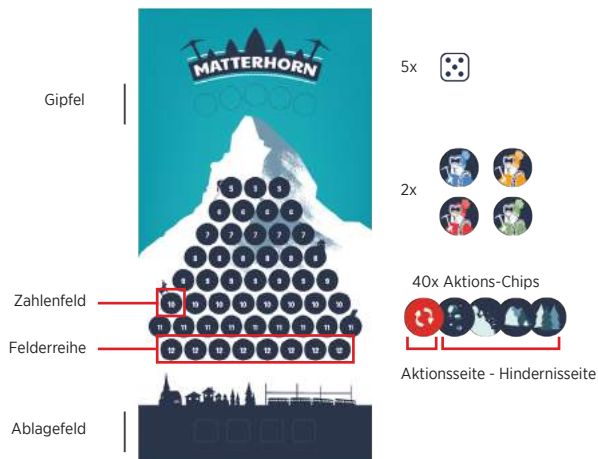




EIN WENIG GESCHICHTE

Als schroffe Spitze ragt es in den Himmel: das Matterhorn. Dieser pyramidenförmige Berg erhebt sich 4478 Meter hoch über dem Schweizer Kanton Wallis und das Aostatal in Italien. Er begeistert Bergsteiger aus aller Welt, und seine dreieckige Form war Inspiration für die Toblerone-Schokolade. Die Erstbesteigung am 14. Juli 1865 über den Hörnli Grat galt als eine der letzten großen Herausforderungen des Alpinismus.

Die Spieler beginnen ihren Aufstieg an der bekannten Hörnlihütte, von der aus man einen atemberaubenden Blick auf den Urlaubsort Zermatt hat. Schon 1880 gab es in der kleinen Hütte 17 Betten für erfahrene Bergsteiger. Nach einer kurzen Nacht und mit vollem Magen ist es für uns Zeit, die Steigeisen anzulegen.



DIE AUFGABE (Ziel des Spiels)

Ziel des Spiels ist es, mit seiner Seilschaft aus zwei gleichfarbigen Spielsteinen als Erster den Gipfel des Matterhorns zu erreichen. Wer am Zug ist, würfelt, um einen seiner Aktions-Chips auf eines der Zahlenfelder zu legen. Dies kann beliebig oft wiederholt werden. Aber aufgepasst! Wer nämlich nach dem Würfeln keinen Aktions-Chip platzieren kann, verliert alle bis dahin angesammelten Aktionen.

3 UHR MORGENS – AUFSTEHEN (Spelaufbau)

Der Spielplan und die 5 Würfel werden auf eine flache Unterlage gelegt. Jeder Spieler nimmt zwei Spielsteine einer Farbe an sich. Die Aktions-Chips werden neben den Spielplan in Griffnähe aller Spieler gelegt. Anschließend würfeln alle Spieler einmal mit einem Würfel. Wer die höchste Augenzahl erzielt hat, stellt seine beiden Spielsteine auf beliebige Felder der 12er-Reihe auf dem Spielplan. Sie müssen nicht nebeneinander stehen. Die anderen Spieler verfahren ebenso, und zwar gegen den Uhrzeigersinn. Sobald alle Spielsteine auf dem Spielplan stehen, kann das Spiel beginnen.

WICHTIG: Es darf sich immer nur 1 Spielstein oder Aktions-Chip auf einem Zahlenfeld befinden.



DER AUFSTIEG (Spielverlauf)

Der Spieler, der seine Seilschaft als Letzter auf den Spielplan gestellt hat, ist Startspieler. Das Spiel verläuft ab jetzt im Uhrzeigersinn.

1. Würfeln

Wer an der Reihe ist, würfelt mit allen fünf Würfeln und zählt die geworfenen Augen zusammen. Das Ergebnis bestimmt, in welcher Felderreihe der Spieler einen Aktions-Chip platzieren darf. Die Felderreihen entsprechen den Werten 12 bis 5.

Achtung: Mehrfach erzielte Würfelaugen (zwei-, drei- vier- oder fünfmal) zählen nicht!

Beispiel 1: 5, 5, 6, 1 und 1 wurden gewürfelt. Das ergibt $(5-5)+6+(1-1) = 6$. Die beiden Fünfer und die beiden Einer werden nicht gezählt.

$$\left(\begin{array}{c} \text{5} \\ \text{5} \end{array} \right) + \text{6} + \left(\begin{array}{c} \text{1} \\ \text{1} \end{array} \right) = 6$$

Beispiel 2: 5, 6, 1, 2 und 4 wurden gewürfelt. Das macht $5+6+1+2+4 = 18$.

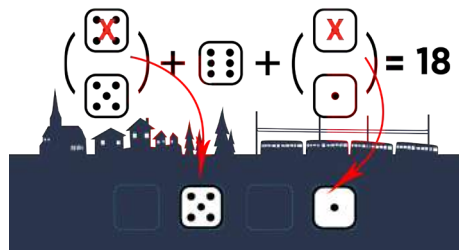
Da das Ergebnis höher als 12 ist, kann der Spieler keinen Aktions-Chip ablegen. In diesem Fall hat er die Möglichkeit, Würfel auszuschneiden \rightarrow siehe 2. Würfel ausschneiden.

2. Würfel ausschneiden

Nach dem Würfeln kann ein Spieler, wenn er möchte, einen oder mehrere Würfel ausschneiden, um das Ergebnis zu seinen Gunsten zu verändern. So zum Beispiel, wenn er wegen des Ergebnisses keinen Aktions-Chip platzieren kann.

Wenn er Würfel ausschneidet, muss er sie auf das dafür vorgesehene Ablagefeld legen und darf sie während dieses Spielzuges nicht mehr verwenden. Auf diese Weise kann ein Spieler etwa einen Würfel aus einem Pasch (oder zwei Würfel aus einem Dreier usw.) streichen, so dass der verbleibende Würfel des Paschs in das Ergebnis einbezogen werden kann, weil er nun ja nicht mehrfach vorkommt.

Beispiel 1: $(5-5)+6+(1-1) = 6$. Wenn der Spieler ein anderes Ergebnis als 6 bevorzugt, könnte er den jeweils doppelten Würfel ausschneiden,



damit der übrig bleibende Würfel des Paschs zählt.

$$\text{5} + \text{6} + \text{1} = 12$$

Oder er scheidet nur eine 5 aus, so dass der Einer-Pasch immer noch nicht berücksichtigt wird:

$$\text{5} + \text{6} + \left(\begin{array}{c} \text{1} \\ \text{1} \end{array} \right) = 11$$

Beispiel 2: $5+6+1+2+4 = 18$

$$\text{5} + \text{6} + \text{1} + \text{2} + \text{4} = 18$$

Streicht der Spieler die 6, bleiben $5+1+2+4 = 12$.

$$\text{5} + \text{1} + \text{2} + \text{4} = 12$$

3. Aktions-Chip platzieren

Auf den Aktions-Chips sind vier verschiedene Arten von Gefahren abgebildet, die den Gipfelstürmern den Aufstieg erschweren können. Alle Aktions-Chips erfüllen die gleiche Funktion. Die Bilder haben keine Bedeutung.

Hat ein Spieler sich für ein endgültiges Würfelergebnis entschieden (nachdem er gegebenenfalls Würfel ausgeschieden hat), nimmt er einen Aktions-Chip von der Mitte des Tisches und legt den Chip mit der Seite „Aktion“ (rot) nach oben auf ein leeres Zahlenfeld. Das leere Feld muss sich in der Reihe befinden, die dem Würfelergebnis entspricht.

Beispiel: $(5-5)+6+(7-1) = 6$. Der Spieler legt seinen Aktions-Chip auf ein Zahlenfeld in der 6er-Reihe.



Bonusaktion

Wer einen Aktions-Chip in eine Felderreihe legt, in der sich bereits mindestens ein eigener oder gegnerischer Spielstein befindet, erhält einen Bonusaktion (siehe Abschnitt 4.2.). Ein Bonusaktion wird sofort, also noch vor dem nächsten Würfeln, ausgeführt und auch bei einem späteren Flop (siehe Abschnitt 3.1) nicht wieder rückgängig gemacht.

Man kann keinen Aktions-Chip platzieren, wenn:

- man im gleichen Spielzug schon einen Aktions-Chip in die gleiche Felderreihe gelegt hat (zwei Aktions-Chips mit der Seite „Aktion“ nach oben dürfen nie in die gleiche Reihe gelegt werden)



- in der entsprechenden Reihe kein Feld mehr frei ist, weil sie schon von anderen Spielsteinen oder Aktions-Chips belegt sind;

- das Würfelergebnis weniger als 5 und mehr als 12 beträgt (die Felderreihen tragen nur die Zahlen von 12 bis 5).

3.1 Flop

Kann ein Spieler keinen Aktions-Chip auf einem Zahlenfeld unterbringen, auch nicht durch Ausscheiden von Würfeln, endet sein Spielzug sofort. Dies nennt man einen Flop. Seine bis dahin abgelegten Aktions-Chips verbleiben auf dem Spielplan, werden jedoch auf die Seite „Hindernis“ umgedreht. Als Trost darf der Spieler aber einen Aktions-Chip mit der Seite „Hindernis“ auf ein freies Zahlenfeld seiner Wahl legen, um den Mitspielern den Aufstieg zu erschweren. Dabei gilt aber weiterhin die Regel 3, nach der er keinen Aktions-Chip in eine Reihe legen darf, in die er während des letzten Zuges schon einen gelegt hatte.

4. Die Entscheidung

Solange ein Spieler keinen Flop erzielt, hat er die Wahl, ob er seinen Zug beenden oder weiter würfeln möchte.

4.1 Weiter würfeln oder aufhören?

Entscheidet er sich, weiter zu würfeln, werden die oben beschriebenen Schritte 1 bis 3 wiederholt.

Achtung: Würfelt man weiter, dürfen Würfel auf dem Ablagefeld nicht mehr verwendet werden. Pasche (2er, 3er, ...) zählen weiterhin nicht für das Ergebnis. Sie werden deshalb auch nicht ausgeschieden, sondern beim nächsten Zug wieder mit gewürfelt.

4.2 Aktionen ausführen

Entscheidet sich ein Spieler, seinen Spielzug abzubrechen, darf er so viele Aktionen ausführen wie er Aktions-Chips mit der Seite „Aktion“ nach oben auf den Zahlenfeldern platziert hat. Die möglichen Aktionen (das gilt auch für die Bonusaktionen) sind folgende:

- Einen Stein aus seiner Seilschaft auf ein angrenzendes freies Feld ziehen (nach oben, nach unten oder seitlich)



- Einen gegnerischen Spielstein auf ein freies Zahlenfeld schieben (seitlich oder nach oben, aber nicht nach unten)



- Einen Aktions-Chip „Hindernis“ vom Spielplan nehmen. Entfernte Aktions-Chips werden in den Pool in die Mitte des Tisches zurückgelegt.



Achtung: Diese Aktionen können beliebig kombiniert werden.

5. Ende eines Spielzuges

Sobald ein Spieler alle seine Aktionen ausgeführt hat, ist sein Spielzug beendet. Alle Aktions-Chips, deren Aktionsseite sichtbar sind, werden umgedreht und damit zu Hindernissen.

Sollten in einer Felderreihe alle Zahlenfelder besetzt sein, werden alle Aktions-Chips aus dieser Reihe entfernt, um das Vorrücken der Spielsteine zu ermöglichen. Die entfernten Aktions-Chips werden in den Pool zurückgelegt.

Achtung: Diese Regel gilt nur am Ende des Spielzuges. Während des Zuges eines Spielers kann eine Felderreihe durchaus voll besetzt sein. besetzt ist).



6. Der Gipfel

Der erste Spieler, der den Gipfel des Matterhorns mit seiner Seilschaft aus zwei Bergsteigern erreicht, gewinnt das Spiel. Um von Felderreihe 5 zum Gipfel zu gelangen, ist 1 Aktion erforderlich.

Regelvariante: Wer das Spiel bereits kennt, kann folgende Variante spielen: Um von Felderreihe 5 zum Gipfel zu gelangen, sind nun 2 Aktionen erforderlich. Das bedeutet, dass der Gipfel nicht mehr einfach mit einem Bonusaktion erklommen werden kann.



LA PETITE HISTOIRE

Le Cervin: une dent rocheuse perçant le ciel. Avec ses 4478 mètres d'altitude, la pyramide s'impose naturellement entre le canton du Valais en Suisse et la Vallée d'Aoste en Italie. Cette silhouette triangulaire a inspiré le chocolat Toblerone et attise le désir de tous les alpinistes. L'ascension par l'arête du Hörnli, le 14 juillet 1865, fut considérée comme le dernier des grands exploits de l'alpinisme dans les Alpes. Avec une vue imprenable sur Zermatt, vous partirez depuis la cabane mythique du Hörnli. En 1880 déjà, le gîte offrait dix-sept lits aux alpinistes chevronnés. Après une courte nuit et le ventre plein, chaussez vos crampons !

MATÉRIEL DE JEU



LE DÉFI (objectif du jeu)

Être le premier alpiniste à atteindre le sommet du Cervin avec vos équipiers (vos deux pions joueurs de la même couleur). Pour commencer, lancez le dé pour placer un jeton Action sur le plateau de jeu. Vous pouvez répéter cette action autant de fois que vous le voulez. Cependant, faites attention ! Si vous ne pouvez pas placer un jeton après un lancer de dé, vous perdrez toutes les « Actions » accumulées pendant votre tour.

3H DU MATIN – LE RÉVEIL (mise en place)

Placer le plateau de jeu sur une surface plate avec les 5 dés. Les joueurs choisissent la couleur de leurs pions joueurs. Puis, chaque joueur lance un dé – la personne qui récolte le plus haut chiffre sur le dé place en premier ses deux pions joueurs sur la ligne 12 du plateau. Ils n'ont pas besoin d'être placés l'un à côté de l'autre. Les autres joueurs font la même chose tour à tour (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre). Lorsque tous les pions joueurs sont placés, le jeu peut commencer.

Important : tout au long de la partie, il ne peut y avoir qu'un seul pion/jeton par case (cercles sur le plateau)



L'ASCENSION (comment jouer)

Le joueur qui était le dernier à placer ses pions joueurs sur le plateau commence la partie. Le tour se joue alors dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Lancer de dés

Le joueur commence son tour en lançant les 5 dés. Il additionne les résultats obtenus. La somme obtenue indique sur quelle ligne du plateau le joueur peut placer un jeton Action. Les lignes vont de 5 à 12.

Important : si un nombre apparaît plus d'une fois, il ne compte pas (les doubles, les triples, les quadruples et les quintuples).

Exemple 1: $(5-5)+6+(1-1) = 6$ (les deux 5 et les eux 1 ne comptent pas dans la somme).

$$\left(\begin{array}{c} \text{5} \\ \text{5} \end{array} \right) + \text{6} + \left(\begin{array}{c} \text{1} \\ \text{1} \end{array} \right) = 6$$

Exemple 2: $5+6+1+2+4 = 18$. Comme le résultat est plus grand que 12, le joueur ne peut pas placer de jeton action sur le plateau. Dans ce cas il peut éliminer un dé. Voir 2. Éliminer des dés

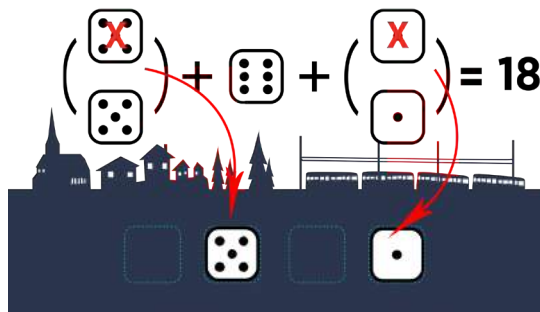
2. Éliminer des dés

Après son lancer de dés, le joueur peut, s'il le souhaite, éliminer un ou plusieurs dés pour changer le résultat à son avantage – par exemple, si le résultat du lancer de dés l'empêche de placer un jeton Action (voir paragraphe suivant). Pour éliminer un dé ou plusieurs dés, le joueur doit les placer dans

la zone « dés éliminés » sur le plateau de jeu. Le joueur peut aussi éliminer un des deux dés d'un résultat en double (ou deux dés d'un résultat en triple, etc.) pour que le dé restant compte dans la somme puisque il ne s'agit alors plus d'un double.

Exemple 1: $(5-5)+6+(1-1) = 6$

Si le joueurs veut un autre résultat que 6, il peut éliminer un des dés en double.



le dé restant est alors pris en compte.

$$\text{6} + \text{6} + \text{1} = 12$$

Ou, un 5 est éliminé, le double 1 ne compte toujours pas dans la somme.

$$\text{6} + \text{6} + \left(\begin{array}{c} \text{1} \\ \text{1} \end{array} \right) = 11$$

Exemple 2: $5+6+1+2+4 = 18$

$$\text{5} + \text{6} + \text{1} + \text{2} + \text{4} = 18$$

mais si le joueur choisit d'éliminer le 6, il lui reste alors $5+1+2+4 = 12$

$$\text{5} + \text{1} + \text{2} + \text{4} = 12$$

3. Placer un jeton Action

Une fois que le joueur a obtenu son résultat final (après avoir éliminé ou non des dés), il place un jeton Action (avec le côté action visible) sur un cercle vide du plateau de jeu. Le cercle vide doit être sur le numéro de la ligne correspondant au résultat final du lancer de dés.

Par exemple (5-5)+6+(1-1) = 6. Le joueur place son jeton action sur la case 6 du plateau.

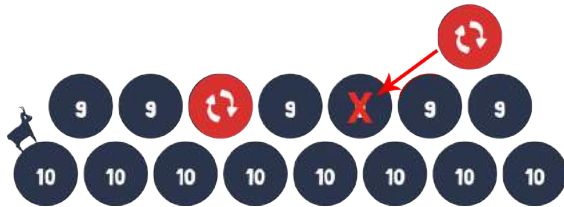


Action bonus :

Si le joueur place un jeton Action sur une ligne contenant déjà un joueur ou plus, incluant ses propres pions, il remporte une action immédiate (voir la section 4.2 pour les actions possibles). Cette action est immédiatement réalisée, avant de relancer les dés, et ne sera pas annulée si un échec survient par la suite. Le jeton action reste sur la ligne avec le côté action visible et sera utilisé normalement à la fin du tour du joueur.

Le joueur ne peut pas placer de jeton Action si :

- il a déjà placé un jeton Action sur cette même ligne lors de son tour (il ne peut pas y avoir deux jetons avec le côté action visible sur la même ligne).



- il n'y a plus de place sur la ligne correspondante (toutes les cases sont occupées par des jetons et/ou des pions alpinistes).

- le résultat final du lancer de dés est inférieur à 5 ou supérieur à 12 (toutes les lignes du plateau sont comprises entre 5 et 12).

3.1. L'échec

Si le joueur ne peut pas placer de jeton Action sur le plateau, c'est la fin de son tour. Les jetons Action placés sur le plateau sont retournés « côté obstacle » et restent donc sur le plateau malgré l'échec. En guise de consolation, le joueur qui vient de perdre son tour peut placer un jeton Action sur le plateau, directement « côté obstacle » (afin de gêner l'ascension des autres joueurs). Il doit néanmoins respecter les règles du point 3: il ne peut pas placer son jeton Action sur une ligne où il a déjà placé un jeton Action lors de son tour.

4. Le choix

Si le joueur n'a pas obtenu d'échec, il doit ensuite choisir : arrêter son tour ou relancer les dés.

4.1 Relancer les dés

Si le joueur choisit de relancer les dés, il répète les étapes précédentes (1-4).

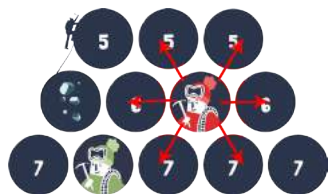
Rappel : les dés éliminés ne sont pas relancés et les doubles, triples etc. ne comptent pas dans le résultat mais ne sont pas éliminés, ils sont donc relancés.

4.2 Arrêter le tour

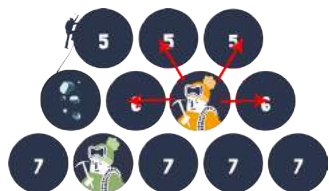
Si le joueur décide d'arrêter son tour : il peut exécuter autant d'actions que le nombre de jetons avec le côté action visible.

Les actions possibles sont :

- déplacer un de ses pions vers un cercle libre adjacent (en montant, descendant, sur le côté)



- déplacer un pion d'un de ses adversaires, latéralement ou verticalement, vers un cercle libre numéroté (vous ne pouvez pas le faire reculer).



- enlever un jeton Action qui est « côté obstacle »



Note : le joueur peut combiner ces actions comme il le souhaite.

5. Fin du tour

Une fois que le joueur a complété ses actions, tous les jetons avec le côté Action visible sont retournés sur le « côté obstacle ». Plus d'espace libre sur une ligne ? Tous les jetons de la ligne sont alors enlevés pour laisser la place aux pions de monter.

Note : Cela s'applique à la fin du tour uniquement (durant le tour d'un joueur, il est possible qu'une ligne soit remplie).



6. Le Sommet

Le premier joueur au sommet de la montagne avec ses deux pions est le gagnant. Pour atteindre le sommet depuis la ligne 5, cela prend une action.

Variante: après avoir fait une partie, vous pouvez décider que les joueurs doivent utiliser 2 actions pour arriver au sommet depuis la ligne 5. Cela veut dire qu'un joueur ne peut pas utiliser une action bonus pour arriver au sommet.



A LITTLE HISTORY

The Matterhorn: A jagged peak piercing the sky. At an altitude of 4,478m, this pyramidal peak sits between Switzerland and Italy. Its triangular shape was the inspiration behind the Toblerone chocolate bar and it arouses the interest of mountaineers across the globe. The climb, achieved successfully for the first time on the 14th July 1865 via the Hörnli ridge, was considered one of the last mountaineering challenges of the Alps. With a stunning view over the resort of Zermatt, the ascent starts from the mythical Hörnli hut. In 1880, this small cabin already offered 17 beds to experienced mountaineers. After a short sleep and with a full stomach, it's time to put on those crampons!

GAME COMPONENTS



THE CHALLENGE (game objective)

To be the first climber to reach the Matterhorn summit with your climbing partner (your two player pieces of the same colour). To start, roll the dice in order to place an Action token on the game board. You can repeat this step as many times as you wish. However, be careful! If you can't place a token after a roll of the dice you will lose all the "Actions" you have accumulated during your turn.

3 AM - WAKING UP (setting-up the game)

Place the game board with the 5 dice on a flat surface. The players take a turn to choose the colour of their player pieces. Turns are taken to throw one of the dice – the person who throws the highest number puts his/her two player pieces on line 12 of the board. They don't need to be placed next to each other. The other players then take their turn (anticlockwise) to do the same. Once all the player pieces are in place the game can begin.

IMPORTANT: During the game there can only be one player piece or token on a given board circle.



THE CLIMB (how to play)

The player who was the last to place his/her player pieces on the board starts the game. Game turns are then taken in clockwise direction.

1. Roll the dice

The first player starts the game by rolling the five dice. The scores of all dice are added. The result tells the player on which line he/she can place an action token. Lines range from 5 to 12.

Please note: if a number appears more than once it does not count (double, triple, quadruple and quintuple).

Example 1: $(5-5)+6+(1-1) = 6$ (the two "5" and the two "1" are not considered in the sum).

$$\begin{pmatrix} \text{5} \\ \text{5} \end{pmatrix} + \text{6} + \begin{pmatrix} \text{1} \\ \text{1} \end{pmatrix} = 6$$

Example 2: $5+6+1+2+4 = 18$. Since the result is higher than 12 the player cannot place an Action token on the board. He/she might want to discard a dice. -> Refer to 2. Eliminating dice.

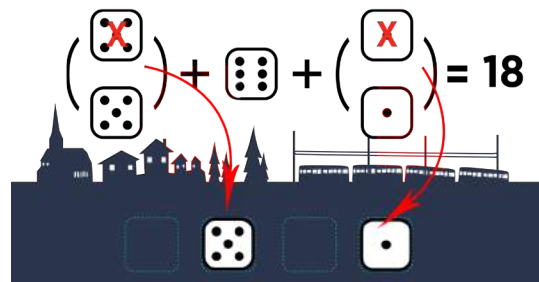
2. Eliminating dice

After rolling the dice, a player can, should he/she wish to do so, eliminate one or more of the dice to change the result of the throw to his/her advantage, for example, if the result of the dice throw prevents the player from placing an Action token (see next paragraph). When eliminating dice, the

player must place them in the "elimination" area on the game board. The player might also want to eliminate one dice from a double score (or two dice from a triple score, etc.), so that the remaining dice counts toward the result as it appears only once.

Example 1: $(5-5)+6+(1-1) = 6$

If the player wishes a different result than a 6, he could eliminate one of the dice with a double score,



so the remaining dice add up to:

$$\text{5} + \text{6} + \text{1} = 12$$

or

if only one "5" is eliminated, the double 1 still doesn't count in the result.

$$\text{5} + \text{6} + \begin{pmatrix} \text{1} \\ \text{1} \end{pmatrix} = 11$$

Example 2: $5+6+1+2+4 = 18$

$$\text{5} + \text{6} + \text{1} + \text{2} + \text{4} = 18$$

however if the player chooses to eliminate a 6 what is left is $5+1+2+4 = 12$

$$\text{5} + \text{1} + \text{2} + \text{4} = 12$$

3. Placing an Action token

Once the player has taken a decision on the final result (whether dice have been eliminated or not), he/she must place an Action token (Action side up) on an empty circle on the game board. The empty circle must be on the corresponding line number.

For example $(5-5)+6+(1-1) = 6$. The player places his/her Action token on line 6 of the board.



Bonus move

If a player places an Action token on a line on which there is already a piece belonging to another player, including his/her own pieces, he/she earns a bonus move (see section 4.2 for details of possible bonus moves).

This move should be done immediately (before the next roll of the dice) and will not be undone should the player lose his/her turn. The token the player placed stays action side up and will be used normally at the end of the turn.

The player can't place a token if:

- he/she has already placed another token on the same line during the same turn (two action tokens with the action side up must never be on the same line).



- there is no room left on the corresponding line (all board circles are already occupied by other tokens/player pieces).

- the final result of the dice thrown is less than 5 or more than 12 (all the game board lines are numbered between 5 and 12).

3.1 Losing a turn

If the player is not able to place an Action token on the game board, his/her turn in this round is finished. Action tokens placed on the board must remain on the board and be turned over with the "obstacle" side face up. By way of consolation, the player may place an Action token on the board, directly with the "obstacle" side face up (to interfere with the other players' ascent). Nevertheless, he/she must continue to comply with rule 3 by not placing the token on a line where he/she already placed an Action token during his/her turn.

4. The Choice

If the player did not lose his/her turn, he/she may decide on rolling the dice again or ending participation in the round.

4.1 Rolling the dice again

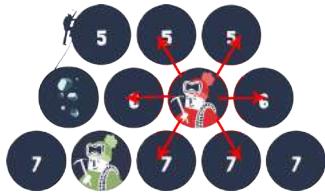
If the player chooses to roll the dice again, steps 1-4 above are repeated.

Please note: Eliminated dice are not rolled again, and double, triple, etc. dice do not count in the result but cannot be eliminated this time, so that these dice are rolled again.

4.2 Stopping a turn

If a player decides to end his/her turn, then he/she can choose to carry out a number of moves equal to the number of Action tokens (with the Action side showing) he/she has placed on the game board. The player may make one of the following moves:

- Move one of his/her player pieces to an adjacent free circle (above, below or to the side).



- Move a player piece of an opponent either sideways or upwards, to a free numbered circle (it is not allowed to move it backwards).



- Remove an Action token which is “obstacle” side up

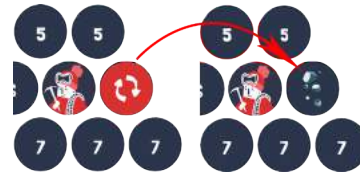


Please note: You can combine these actions in any way you wish.

5. End of the turn

Once the player has completed his/her moves, all tokens with the Action side showing are turned over to show the “obstacle” side. No more space on a line? In this case all tokens on the line are removed to allow the player pieces to move upwards.

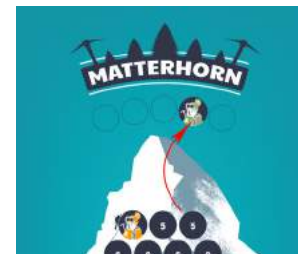
Please note: This rule applies only at the end of the turn (during a player's turn it is possible for a line to be full).



6. The Summit

The first player to reach the summit of the mountain, with his/her two player pieces, is the winner. One Action is required to get to the summit from line 5.

Variant: When the game has been played once, participants can decide that the players have to use 2 Actions to get to the summit from line 5. This means that a player can't use a bonus move to get to the summit.



UN PO' DI STORIA

Due parole sul Cervino (in tedesco Matterhorn), un picco frastagliato che svetta verso il cielo. Questo picco piramidale si trova tra il Canton Vallese in Svizzera e la Valle d'Aosta in Italia, e raggiunge l'altezza di 4478 metri. La sua forma triangolare ha ispirato la barra di cioccolato Toblerone e ha suscitato l'interesse degli alpinisti di tutto il mondo. L'arrampicata che ebbe inizio alla cresta Hörnli, il 14 luglio del 1865, venne considerata una delle ultime conquiste alpinistiche nella catena montuosa delle Alpi. La salita inizia dalla mitica capanna di Hörnli, con una splendida vista sul villaggio di Zermatt. Anche nel 1880, questo piccolo rifugio offriva 17 posti letto ad alpinisti esperti. Dopo un breve sonno, e con la pancia piena, è il momento di indossare quei ramponi!

MATERIALE DI GIOCO



LA SFIDA (scopo del gioco)

Essere il primo alpinista a raggiungere la vetta del Cervino insieme al proprio compagno di cordata (le tue due pedine giocatore dello stesso colore). Quando è il tuo turno lancia i dadi e metti un gettone azione sul tabellone in base al risultato ottenuto. Puoi rilanciare quante volte vuoi, mettendo ogni volta un nuovo gettone azione. Ma attenzione, se non riesci a mettere il gettone azione dopo aver lanciato, perdi tutte le azioni guadagnate nel corso del turno!

03:00 - SVEGLIA (messa a punto del gioco)

Porre il tabellone di gioco su una superficie piana, insieme ai 5 dadi. Ogni giocatore sceglie il colore delle proprie pedine giocatore. Quindi, a turno, viene tirato uno dei dadi: la persona che fa il numero più alto mette le proprie due pedine giocatore sulla fila 12 del tabellone. Non è necessario che siano collocate l'una accanto all'altra. A turno, gli altri giocatori (in senso antiorario) fanno la stessa cosa. Una volta che tutte le pedine giocatore sono a posto, il gioco può iniziare.

IMPORTANTE: durante il gioco ci può essere sempre e solo una pedina giocatore, o gettone, per casella.



L'ARRAMPICATA (come giocare)

Inizia il gioco chi ha messo per ultimo le proprie pedine giocatore sul tabellone. I turni di gioco si svolgono in senso orario.

1. Tirare i dadi

Il primo giocatore inizia la partita tirando i cinque dadi, e sommando poi i numeri presenti su ciascun dado. Il risultato dirà al giocatore su quale fila può porre un gettone Azione. Le righe vanno da 5 a 12.

Attenzione: se un numero compare più di una volta, non viene contato (che sia doppio, triplo, quadruplo o quintuplo non importa).

Esempio 1: $(5-5)+6+(1-1) = 6$ (i due 5 e i due 1 non contano nella somma).

$$\left(\begin{array}{c} \text{5} \\ \text{5} \end{array} \right) + \text{6} + \left(\begin{array}{c} \text{1} \\ \text{1} \end{array} \right) = 6$$

Esempio 2: $5+6+1+2+4 = 18$. Poiché il risultato è superiore a 12, il giocatore non può posizionare un gettone Azione sul tabellone. In questo caso è necessario eliminare un dado -> vedi 2. Eliminare un dado

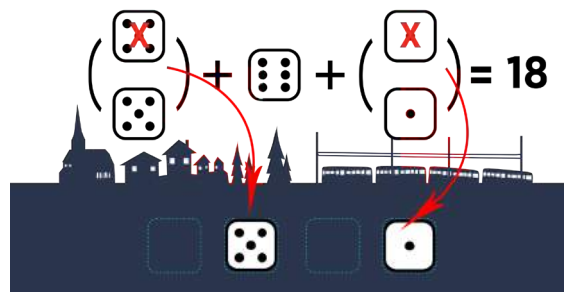
2. Eliminare dadi

Dopo un tiro di dadi un giocatore può, se lo desidera, eliminare uno o più dadi per modificare il risultato del tiro a suo vantaggio, ad esempio quando il risultato del tiro a suo vantaggio, ad esempio quando il risultato dei dadi gettati impedisce al giocatore di piazzare un gettone Azione (vedi paragrafo successivo). Quando

elimina uno o più dadi, il giocatore deve metterli nell'area «eliminazione» sul tabellone e non potrà più riutilizzarli in questo turno. Notare che eliminando un dado da un doppio (o due dadi da un triplo, ecc.) il dado restante conterà nel risultato, dato che non comparirà più 2 o 3 o più volte.

Esempio 1: $(5-5)+6+(1-1) = 6$

Se il giocatore volesse un risultato diverso da un 6, potrebbe eliminare uno dei dadi doppi



in modo che il restante conti

$$\text{6} + \text{6} + \text{6} = 12$$

Oppure: un 5 è eliminato, il doppio 1 ancora non conta nel risultato

$$\text{6} + \text{6} + \left(\begin{array}{c} \text{1} \\ \text{1} \end{array} \right) = 11$$

Esempio 2: $5+6+1+2+4 = 18$

$$\text{5} + \text{6} + \text{1} + \text{2} + \text{4} = 18$$

ma, se il giocatore sceglie di eliminare un 6, ciò che resta è $5+1+2+4 = 12$

$$\text{5} + \text{1} + \text{2} + \text{4} = 12$$

3. Mettere un gettone Azione

Una volta che il giocatore ha deciso il risultato finale (che abbia o no eliminato dei dadi), deve quindi porre un gettone Azione (Azione verso l'alto) su una delle caselle circolari vuote del tabellone. La casella vuota deve essere sul numero di fila corrispondente al risultato ottenuto.

Per esempio: $(5-5)+6+(1-1) = 6$. Il giocatore piazza il gettone Azione sulla fila 6 del tabellone.

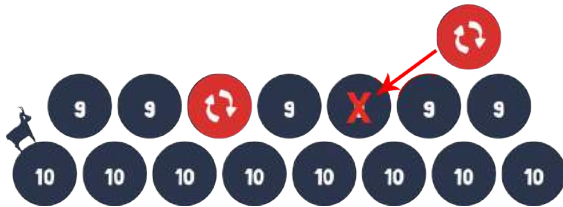


Mossa bonus

Se un giocatore mette un gettone Azione su una fila in cui si trova almeno una pedina di un giocatore qualsiasi, incluso sé stesso, vince una mossa bonus (vedere paragrafo 4.2 per i dettagli relativi alle mosse possibili). Questa mossa viene eseguita immediatamente (prima del successivo lancio di dadi) e non sarà annullata, anche nel caso in cui il giocatore sballi.

Il giocatore non può collocare un gettone se:

- Ha già messo un altro gettone sulla stessa fila nel corso dello stesso turno di gioco (due gettoni azione, con il lato azione verso l'alto, non devono mai essere posti sulla stessa fila).



- Non è rimasto spazio sulla fila corrispondente (le caselle sul tabellone sono già occupate da altri gettoni/pedine giocatore).

- Il risultato finale dei dadi gettati è inferiore a 5 o più alto di 12 (tutte le file del tabellone di gioco sono numerate da 5 a 12).

3.1 Sballare

Se il giocatore, dopo aver lanciato i dadi, non è in grado di collocare un gettone Azione sul tabellone, nemmeno eliminando uno o più dadi, sballa e il suo turno termina immediatamente. I gettoni Azione posti sul tabellone rimangono dove stanno, ma vengono girati con il lato «ostacolo» rivolto verso l'alto. Il giocatore che ha sballato non può effettuare nemmeno un'azione, ma a titolo di consolazione, può direttamente piazzare un gettone Azione dove vuole con il lato «ostacolo» rivolto verso l'alto (per interferire con l'arrampicata degli altri giocatori).

4. La scelta

Se il giocatore non ha sballato, deve scegliere se terminare fermarsi o rilanciare i dadi.

4.1 Rilanciare i dadi

Se il giocatore sceglie di rilanciare i dadi, i passi di cui sopra (1-4) devono essere ripetuti.

NB: i dadi eliminati non possono essere rilanciati mentre i doppi, tripli, ecc. pur non contando nel risultato, non vengono eliminati e vanno invece rilanciati.

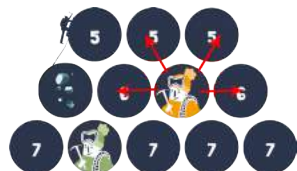
4.2 Fermarsi

Se un giocatore, dopo aver piazzato un gettone azione, decide di fermarsi, rinunciando a rilanciare i dadi, può effettuare tante mosse quanti sono i gettoni Azione che ha posto durante il turno sul tabellone (con il lato Azione verso l'alto). Le mosse possibili (questo vale anche per le mosse bonus) sono le seguenti:

- Spostare una delle proprie pedine giocatore in una casella libera adiacente (sopra, sotto o di lato).



- Spostare una pedina giocatore avversaria, lateralmente o verso l'alto, in una casella adiacente libera (non gli è permesso muoverla verso il basso).



- Rimuovere un gettone ostacolo

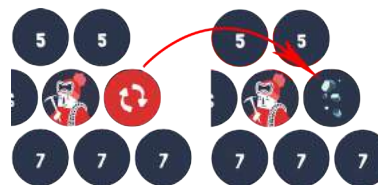


Nota: È possibile combinare queste azioni in qualunque modo si desidera.

5. Operazioni di fine turno

Una volta che il giocatore ha completato le sue mosse, tutti i gettoni con il lato Azione in alto vengono girati a mostrare il lato «ostacoli». Non c'è più spazio su una fila? In questo caso tutti i gettoni sulla linea vengono rimossi per consentire alle pedine giocatore di muoversi verso l'alto.

N.B: Questa regola si applica solo alla fine del turno (durante il turno di un giocatore è possibile che una fila sia piena).



6. La vetta

Il primo giocatore a raggiungere la vetta della montagna, con le sue due pedine giocatore, è il vincitore. Per arrivare in vetta dalla fila 5 ci vuole 1 azione.

Opzione: per rendere più difficile raggiungere la vetta, puoi decidere che i giocatori debbano usare 2 azioni per arrivare dalla fila 5 alla vetta. Ciò significa che un giocatore non può usare una mossa bonus per arrivare in cima.



EEN KORTE GESCHIEDENIS

In het kort iets over de Matterhorn: een getande piek die de hemel openrijt. Op een hoogte van 4478m ligt deze piramidevormige piek tussen het kanton Wallis in Zwitserland en de Aosta vallei in Italië. Haar driehoekige gestalte vormde de inspiratie achter de Toblerone chocoladereep en ze wekt de belangstelling van bergbeklimmers van over de hele wereld. De klim die begon op de Hörnli-bergkam op de 14de juli 1865 werd beschouwd als een van de laatste alpinistische uitdagingen die nog in het Alpengebied te overwinnen viel. Met een adembenemend uitzicht over het vakantieoord Zermatt, begon de beklimming bij de mythische Hörnli-hut. Zelfs in 1880 bood deze kleine hut al 17 bedden aan, aan ervaren alpinisten. Na een korte nachtrust en met een volle buik is het de hoogste tijd om de stijgers onder te binden!

INFORMATIE OVER HET SPEL MATERIAAL



DE UITDAGING (doel van het spel)

Om de eerste klimmer te zijn die de top van de Matterhorn bereikt samen met je klimpartner (je twee speelstukken van dezelfde kleur). Rol de dobbelstenen om te beginnen om een actiepenning op het spelbord te plaatsen. Deze stap kan je zo vaak herhalen als je wilt. Maar, kijk uit! Als je geen penning kunt plaatsen na een worp met de dobbelstenen dan zul je alle 'acties' die je tijdens je beurt hebt verzameld weer kwijtraken.

3 UUR 'S MORGENS - WAKKER WORDEN (opzetten van het spel)

Leg het spelbord met de 5 dobbelstenen op een vlak oppervlak. Elke speler moet vervolgens de kleur van zijn/haar speelstukken kiezen. Vervolgens werpen zij om de beurt een van de dobbelstenen – diegene die het hoogste gooit zet zijn/haar twee speelstukken op regel 12 van het bord. Ze hoeven niet naast elkaar te staan. De andere spelers doen dan om de beurt (tegen de wijzers van de klok in) hetzelfde. Als alle speelstukken eenmaal op hun plek staan kan het spel beginnen.

BELANGRIJK: tijdens het spel kan er altijd maar één speelstuk of penning per vakje van het bord staan.



DE BEKLIMMING (hoe te spelen)

De speler die als laatste zijn/haar spelstukken op het bord geplaatst heeft, begint het spel. De andere spelers komen dan aan de beurt in de richting van de wijzers van de klok.

1. Werp de dobbelstenen

De eerste speler begint het spel door de vijf dobbelstenen te werpen. Daarna moeten de getallen op elke dobbelsteen bij elkaar worden opgeteld. Het resultaat bij elkaar wordt opgeteld. Het resultaat vertelt de speler dan op welke lijn deze een actiepenning kan plaatsen. De regels zijn genummerd van 5 tot 12.

Let op: als een getal meer dan één keer voorkomt dan telt het niet (dubbel, drievoudig, viervoudig en vijfvoudig).

Voorbeeld 1: $(5-5)+6+(1-1) = 6$ (de twee 5'en en de twee 1'en doen niet mee in de optelsom).

$$\left(\begin{array}{c} \text{5} \\ \text{5} \end{array} \right) + \text{6} + \left(\begin{array}{c} \text{1} \\ \text{1} \end{array} \right) = 6$$

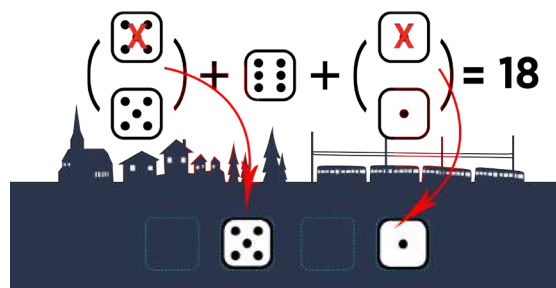
Voorbeeld 2: $5+6+1+2+4 = 18$. Aangezien het resultaat hoger is dan 23 kan de speler geen actiepenning op het bord plaatsen. Hij/zij wil misschien wel van een dobbelsteen af -> zie 2. dobbelstenen verwijderen

2. Dobbelstenen verwijderen

Volgend op de worp met de dobbelstenen kan een speler, indien gewenst, een of meer dobbelstenen verwijderen om het resultaat van de worp in zijn/haar voordeel te veranderen – als het resultaat van de worp bijvoorbeeld de speler verhindert een

actiepenning te plaatsen (zie onderstaande paragraaf). Als een dobbelsteen wordt verwijderd, dan moet de speler deze plaatsen in de zone «verwijdering» van het spelbord. De speler zou ook een dobbelsteen van een dubbel kunnen verwijderen (of twee stenen van een drievoudig resultaat), zodat de overblijvende stenen meetellen voor het resultaat aangezien ze nu niet meerdere keren voorkomen.

Voorbeeld 1: $(5-5)+6+(1-1) = 6$. Als de speler een ander resultaat dan een 6 wil, dan kan hij/zij een van de dobbelstenen in de dubbel verwijderen



zodat de overgebleven dobbelstenen tellen

$$\text{6} + \text{1} + \text{1} = 12$$

of $5+6+(1+1) = 11$ (een 5 is verwijderd, de dubbele 1 telt nog steeds niet mee in de optelling).

$$\text{6} + \text{1} + \left(\begin{array}{c} \text{1} \\ \text{1} \end{array} \right) = 11$$

Voorbeeld 2: $5+6+1+2+4 = 18$.

$$\text{5} + \text{6} + \text{1} + \text{2} + \text{4} = 18$$

echter als de speler besluit een 6 te verwijderen dan blijft over $5+1+2+4 = 12$

$$\text{5} + \text{1} + \text{2} + \text{4} = 12$$

3. Een actiepenning plaatsen

Als de speler eenmaal heeft besloten over zijn/haar resultaat (of hij/zij dobbelstenen heeft verwijderd of niet), dan moet deze een actiepenning (actiezijde boven) op een lege cirkel op het spelbord plaatsen. De lege cirkel moet op een regelnummer zijn dat overeenkomt met het resultaat van de worp..

Bijvoorbeeld $(5-5)+6+(1-1) = 6$. de speler plaatst zijn/haar actiepenning op regel 6 van het bord.

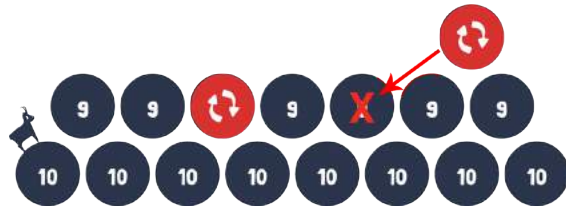


Bonuszet

Als een speler een actiepenning legt op een regel waarop al een speler staat, inclusief zijn/haar eigen stukken, dan wint hij/zij een bonuszet (zie rubriek 4.2 voor gedetailleerde informatie over mogelijke bonuszetten). Deze zet moet direct gespeeld worden (voor de volgende worp van de dobbelstenen) en zal niet worden omgedraaid in het geval dat de de speler stukloopt.

De speler kan geen penning plaatsen als:

- hij/zij al een andere penning op dezelfde regel tijdens dezelfde beurt heeft (twee actiepenningen met de actiezijde boven mogen nooit op dezelfde regel staan)



- er geen ruimte meer is op de betreffende regel (de cirkels van het bord zijn al bezet door andere penningen/speelstukken)

- het eindresultaat van de worp met de dobbelstenen minder is dan 5 of meer dan 12 (alle regels van het spelbord hebben nummers tussen 5 en 12).

3.1 Stuklopen

Als een speler niet in staat is een actiepenning op het spelbord te plaatsen dan is zijn/haar beurt over. Op het bord geplaatste actiepenningen moeten worden omgedraaid met de 'obstakel'zijde naar boven. Als troost mag de speler een actiepenning op het bord plaatsen met direct de 'obstakel'zijde naar boven (om het stijgen van de andere spelers te hinderen). Echter, hierbij moet nog steeds spelregel 3 in acht worden genomen, dus dat een penning niet geplaatst mag worden op een regel waar de speler er al een heeft geplaatst tijdens zijn/haar beurt.

4. De keuze

Als de speler niet is stukgelopen dan moet deze kiezen voor ofwel het beëindigen van de beurt, ofwel om opnieuw te gooien.

4.1 De dobbelstenen opnieuw gooien

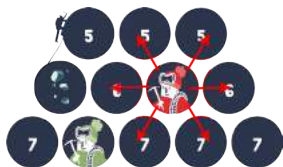
Als de speler ervoor kiest de dobbelstenen opnieuw te gooien, dan dienen de hierboven staande stappen herhaald te worden.

NB: Verwijderde dobbelstenen worden niet opnieuw gegooid en dubbele, drievoudige, enz. tellen niet in het resultaat maar zijn niet verwijderd – deze dobbelstenen worden dus wel opnieuw gegooid.

4.2 Het stoppen van een beurt

Als een speler besluit zijn/haar beurt te stoppen: hij/zij kan kiezen voor het uitvoeren van een aantal zetten gelijk aan het aantal actiepenningen dat hij/zij op het spelbord geplaatst heeft (met de actiezijde naar boven gekeerd). De speler mag één van de volgende zetten doen:

- Een van zijn/haar speelstukken naar een naastliggende vrije cirkel verplaatsen (boven, beneden of zijdelings).



- Een van de speelstukken van zijn/haar tegenstander(s) verplaatsen, hetzij zijdelings, hetzij verticaal, naar een vrij genummerde cirkel (het is niet toegestaan om ze achterwaarts te verplaatsen).



- Een actiepenning verwijderen die de 'obstakel'-zijde boven heeft

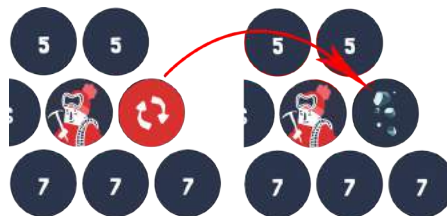


Let op: Je kunt deze acties combineren op elke manier die je maar wilt.

5. Einde van de beurt

Als een speler eenmaal zijn/haar zetten heeft voltooid, dan worden alle penningen die de actiezijde tonen omgedraaid om de 'obstakel'-zijde te tonen. Geen ruimte meer op een regel? In dat geval worden alle penningen op de lijn verwijderd om het de speelstukken mogelijk te maken omhoog te gaan.

NB: Deze regel is alleen aan het einde van de beurt van toepassing (tijdens de beurt van een speler is het mogelijk dat een regel vol is).



6. De Top

De eerste speler die de top van de berg bereikt met allebei zijn/haar speelstukken is de winnaar van het spel. Om van regel 5 op de top te komen is één actie nodig.

Optie: als je het spel eenmaal een keer hebt gespeeld kun je beslissen dat de spelers 2 acties moeten gebruiken om van regel 5 tot de top te komen. Dit betekent dat een speler geen bonuszet kan gebruiken om op de top te komen.



UN POCO DE HISTORIA

El Matterhorn o Cervino: un pìco piramidal que se eleva a una altitud de 4.478 m y está situado entre el Cantón de Valais, en Suiza, y el Valle de Aosta, en Italia. Su silueta triangular inspiró la tableta de chocolate Toblerone y despierta el interés de alpinistas de todo el mundo. Fue escalado por primera vez por la cresta Hörnli el 14 de Julio de 1865, y fue uno de los últimos retos de la región de los Alpes para los montañeros. El ascenso empieza en el mítico refugio de Hörnli, donde se puede observar una impresionante vista del centro turístico Zermatt. Incluso en 1880, esta pequeña cabaña ya ofrecía 17 camas para montañeros con experiencia. Después de un breve descanso nocturno y con el estómago lleno, illegó la hora de ponerse los crampones!

MATERIALES DEL JUEGO



EL RETO (objetivo del juego)

El objetivo del juego es ser el primer alpinista en alcanzar la cima del Matterhorn con tu compañero de escalada (las dos fichas del mismo color). Para empezar, tira los dados para colocar una ficha de acción sobre el tablero. Puedes repetir este paso todas las veces que quieras pero iten cuidado! Si no puedes poner una ficha de acción en el tablero después de haber tirado los dados, perderás todas las "acciones" que hayas acumulado durante tu turno.

LEVANTARSE A LAS 3 DE LA MAÑANA (inicio del juego)

Coloca el tablero del juego sobre una superficie plana con los 5 dados. Los jugadores se turnarán para elegir el color de sus fichas. Después, se turnarán para tirar uno de los dados cada uno. El jugador que saque la mayor puntuación pondrá sus dos fichas de montañero en la fila 12 del tablero. No tienen que estar una al lado de la otra. Los restantes jugadores seguirán por turno para hacer lo mismo (en sentido contrario a las agujas del reloj). Una vez se hayan colocado las fichas de montañero de todos los jugadores en el tablero, podrá empezar el juego.

IMPORTANTE: Durante el juego sólo se puede colocar una ficha de montañero o ficha de acción/obstáculo en cada uno de los círculos del tablero.



LA ESCALADA (cómo jugar)

El último jugador que puso sus fichas en el tablero empieza el juego. Los siguientes turnos continuarán en sentido contrario de las agujas del reloj.

1. Tirar los dados

El primer jugador inicia el juego tirando los cinco dados. Se sumarán los números que aparezcan en cada uno de ellos. El resultado de la suma indicará la fila en la que el jugador deberá colocar su ficha de montañero. Las líneas del tablero van de la 5 a la 12.

Nota: Ten en cuenta que si un número sale más de una vez (dos, tres, cuatro o cinco veces), no se contará.

Ejemplo 1: $(5-5)+6+(1-1) = 6$ (los dos 5 y los dos 1 no se incluyen en la suma).

$$\begin{pmatrix} \text{5} \\ \text{5} \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} \text{6} \\ \text{6} \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} \text{1} \\ \text{1} \end{pmatrix} = 6$$

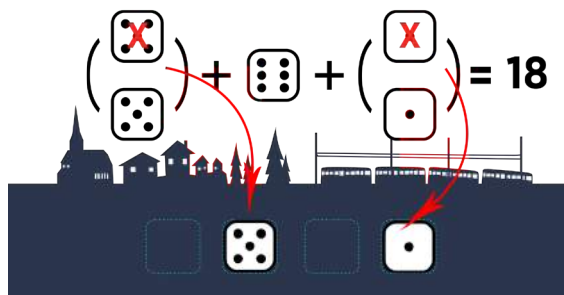
Ejemplo 2: $5+6+1+2+4 = 18$. Como el resultado es mayor a 12 el jugador no puede sacar una ficha de acción y ponerla en el tablero. Quizá quiera eliminar uno de los dados. Ver 2. Eliminar dados.

2. Eliminar dados

Después de haber tirado los dados, un jugador puede decidir eliminar uno o más dados para mejorar los resultados de su tirada. Por ejemplo, si el resultado no le permite sacar una ficha de acción (ver el párrafo anterior). Al eliminar uno o varios dados, el jugador deberá colocarlos en la

zona de “eliminación” del tablero. El jugador puede decidir eliminar alguno de los dados que haya salido con la misma puntuación (dos, o tres veces, etc) para que el resultado del dado que queda se pueda sumar.

Ejemplo 1: $(5-5)+6+(1-1) = 6$. Si el jugador quiere conseguir otra puntuación que no sea 6, puede eliminar uno de los dados que ha salido dos veces con la misma puntuación.



De ese modo, el resultado del que queda se podrá sumar.

$$\begin{pmatrix} \text{6} \\ \text{6} \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} \text{1} \\ \text{1} \end{pmatrix} = 12$$

Si se elimina uno de los 5, el 1 sigue sin poder contarse

$$\begin{pmatrix} \text{5} \\ \text{6} \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} \text{1} \\ \text{1} \end{pmatrix} = 11$$

Ejemplo 2: $5+6+1+2+4 = 18$

$$\begin{pmatrix} \text{5} \\ \text{6} \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} \text{1} \\ \text{2} \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} \text{4} \\ \text{4} \end{pmatrix} = 18$$

Pero, si el jugador decide eliminar el 6, queda: $5+1+2+4 = 12$

$$\begin{pmatrix} \text{5} \\ \text{1} \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} \text{2} \\ \text{2} \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} \text{4} \\ \text{4} \end{pmatrix} = 12$$

3. Colocar una ficha de acción

Una vez el jugador obtenga el resultado final (ya sea que haya eliminado algún dado o no), deberá colocar una ficha de acción (con el lado de acción hacia arriba) sobre uno de los círculos vacíos del tablero. El círculo vacío debe estar en la línea correspondiente.

Por ejemplo: $(5-5)+6+(1-1) = 6$. el jugador colocará la ficha de acción en la línea 6 del tablero.

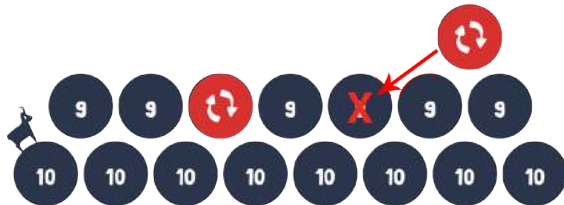


Turno extra

Si uno de los jugadores coloca una ficha de acción en una línea donde ya hay uno o más jugadores y alguna de sus fichas, consigue un turno extra (Véase la sección 4.2). Este turno extra deberá ser usado inmediatamente (antes de que el siguiente jugador tire los dados) y el resultado no será anulado si pierde su turno.

El jugador no podrá colocar una ficha de acción si:

- Ya ha colocado otra ficha de acción en la misma línea durante el mismo turno (no se podrán poner dos fichas con el lado de acción hacia arriba en la misma línea)



- Ya no hay más círculos disponibles en la línea correspondiente (los círculos del tablero ya están cubiertos con otras fichas de acción o de montaña)

- El resultado final al tirar los dados es menos de 5 y más de 12 (todas las líneas del tablero están numeradas del 5 al 12).

3.1 Perder el turno

Si un jugador no puede colocar una ficha de acción sobre el tablero, perderá su turno. Las fichas de acción que se hayan colocado, deberán permanecer en el tablero con el lado de "obstáculo" puesto hacia arriba (para dificultar la subida de los demás montañeros). Se seguirá aplicando la regla número 3 que dice que no se puede colocar una ficha de acción en la línea en que ya se haya colocado una durante el mismo turno.

4. La decisión

Si el jugador no pierde su turno, podrá elegir entre plantarse o seguir tirando los dados.

4.1 Seguir tirando los dados

Si el jugador decide seguir jugando, deberá repetir los pasos 1 al 4.

Nota: Los dados eliminados no se vuelven a tirar. Los dados que han sacado los mismos puntos no se suman, pero tampoco se eliminan, se volverán a usar en los siguientes turnos.

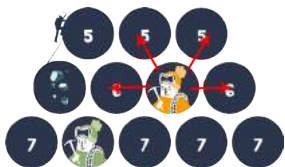
4.2 Plantarse

Si un jugador decide plantarse puede realizar tantos movimientos como cantidad de fichas de acción (con el lado de acción hacia arriba) haya colocado en el tablero. El jugador podrá optar por:

- Mover una de sus fichas de montañero a un círculo contiguo (arriba, abajo o a uno de los lados).



- Mover una de las fichas de otro jugador hacia un lado o hacia arriba a un círculo que esté disponible (no se puede mover la ficha de otro jugador hacia abajo).



- Eliminar una ficha de acción que está con el lado de "obstáculo" hacia arriba

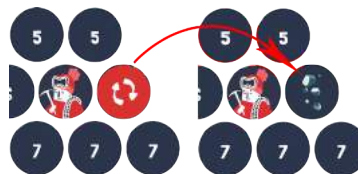


Nota: Estas acciones se pueden combinar como más te guste.

5. Final de su turno

Una vez que el jugador haya terminado su turno, todas las fichas de acción que había colocado en el tablero se pondrán con el lado "obstáculo" hacia arriba. Si ya no queda ningún espacio libre en una línea, se eliminarán todas las fichas de acción para permitir el ascenso a las fichas de montañeros.

Nota: Esta norma aplica sólo cuando un jugador termina su turno (es posible que cuando a un jugador le toque jugar, una línea esté completamente ocupada)



6. La cima

El primer jugador que alcance la cima con sus dos fichas de montañero será el ganador. Llegar a la cima desde la línea 5 requiere sólo una acción.

Opción: una vez hayas jugado a este juego, también puedes elegir la opción de que se requieran 2 movimientos para ir de la línea 5 a la cima. Es decir, que el jugador no podrá usar un turno extra para alcanzar la cima.





www.helvetiq.com