

TREK¹²

1 - MANUEL DU TREKKEUR



Repos au coin du feu !

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

Illustrations de Olivier DEROUETTEAU
Portraits de Jonathan RUCOMTE

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

Nom de la fiche
Kagkot

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

SCORE FINAL

Malus cases orphelines

Les Bonus

Utilise uniquement pour le mode Expédition

Utilise uniquement pour le mode Expédition

Votre meilleur Chemin de Corde

Votre meilleure Zone



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 ».

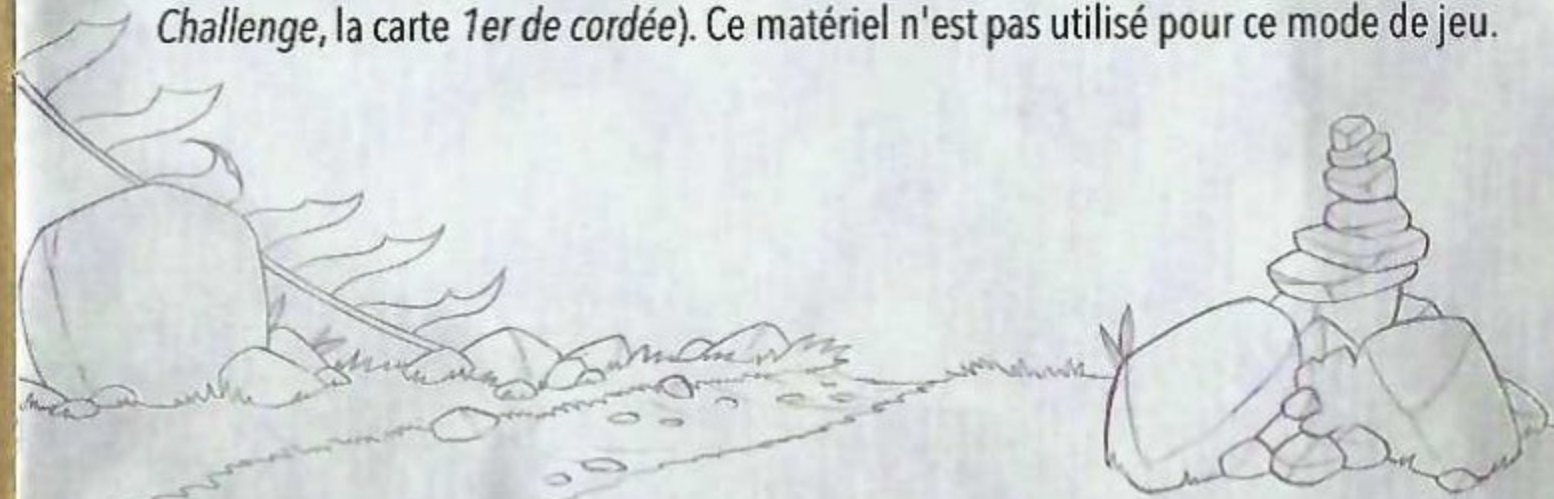
BUT DU JEU

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*.



- 1** **4** 1er lancer (↕ = 1)
- 0** **6** 2ème lancer (↑ = 6)
- 3** **4** 3ème lancer (× = 12)

EXEMPLE 1
CHOISIR UN RÉSULTAT

LES CHEMINS DE CORDE

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

Au moment où vous placez un nombre, s'il 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



- 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 un ☹️ à la place.

☹️ donne un **Malus** en fin de partie ↗️

Cartographie des ZONES

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

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

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



EXEMPLE 3 ZONES

5 6 7ème lancer (⚡ = 6)

3 4 8ème lancer (X = 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.

+1
+5 Si vous réalisez un *Chemin de Corde* ou une *Zone* de plus de 9 cases, chaque case supplémentaire vaut +5 points.

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

Vous voilà armés pour de belles ascensions !

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

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

Bonne grimpe à tous !



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

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



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

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



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

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



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

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

TREK¹²

2 - MANUEL DE L'ALPINISTE

N'ouvrir ce Manuel qu'après avoir découvert le mode Ascension Express



EXPEDITION

Maintenant que vous vous êtes familiarisés avec les règles de base, il est temps de passer à de nouveaux challenges, en enchaînant les ascensions, avec l'aide d'équipements et de compagnons à utiliser aux moments opportuns.



Votre but ? Être l'alpiniste ayant la plus grande réputation à l'issue de 3 ascensions.

L'ensemble des règles apprises dans le Manuel du Trekkeur reste valable. Ce chapitre vous décrit uniquement les spécificités du mode Expédition.

BUT DU JEU

Votre objectif est maintenant d'obtenir le plus grand nombre d'Étoiles de Réputation à l'issue des 3 manches pour remporter la partie. Chaque manche est une ascension différente.

*La montagne n'est ni juste ni injuste. Elle est dangereuse. (Reinhold Messner)
Quand tu arrives en haut de la montagne, continue de grimper. (proverbe tibétain)*

GAGNER DE LA RÉPUTATION

En mode *Expédition*, il va vous falloir enchaîner 3 ascensions, de la plus « facile » à la plus « compliquée » (valeur du *Sommet*). Plus une ascension est difficile et plus l'enjeu est important pour votre réputation.



Étoiles de Réputation



En plus des informations de base pour une ascension expliquées dans le *Manuel du Trekkeur*, vous trouverez sur chaque fiche des objectifs à réaliser pour gagner des *Étoiles de Réputation* :

1 Le Sommet est le nombre de points minimum à réaliser pour réussir cette ascension.

70+ ☆☆☆ *Exemple : ici, il faut obtenir au moins 70 points à la fin de l'ascension pour atteindre le Sommet et gagner 3 Étoiles de Réputation.*

2 La Course au Sommet

🏆 Les étoiles de la *Course au Sommet* ne sont acquises **QUE** par le ou les joueurs ayant obtenu le plus haut score parmi tous les participants à cette ascension.

Toutes les ascensions ne se passent pas comme prévu : le joueur avec le plus haut score à l'issue d'une ascension remporte toujours ces Étoiles de Réputation même s'il n'a pas atteint le sommet.

Hall of Fame



3 Le Hall of Fame compile les records pour chaque ascension. Vous le trouverez en 4ème de couverture de ce manuel.

Pour chaque fiche, lors de la toute première ascension en mode *Expédition*, le joueur avec le score le plus élevé inscrit la date, son nom, et le score réalisé sur la partie réservée à l'ascension correspondante.

Puis, lors de prochaines ascensions en mode *Expédition*, tout joueur battant le record d'une ascension fera de même, en rayant le record précédent.

★ **BATTRE UN RECORD** précédemment enregistré donne droit à une *Étoile de Réputation* bonus exceptionnelle à remplir sur sa fiche individuelle.

Si plusieurs joueurs battent le record lors de la même ascension, tous gagneront l'*Étoile de Réputation* correspondante mais seul le joueur ayant fait le plus haut score inscrit son nom dans le Hall of Fame.

Enchaîner les ascensions

À la fin de chaque ascension, remplissez au crayon les *Étoiles de Réputation* que vous avez gagnées. Puis, enchaînez avec une nouvelle manche.

À la fin de la partie, après 3 ascensions, le joueur avec le plus grand nombre d'*Étoiles de Réputation* gagne l'*Expédition*. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus grand score cumulé sur les 3 ascensions qui l'emporte.



Prêt pour l'Expédition ?

Préparer votre sac (prenez un plus gros sac)

- ⇒ Prendre toutes les cartes **Assistance** à votre disposition. Les mélanger et en faire une pioche face cachée. Découvrez-les règles ci-dessous !
- ⇒ Placer les enveloppes **Challenge** qui n'ont pas encore été ouvertes, visibles de tous, sur le côté de la table. On vous explique page 7 à quoi elles vous serviront...
- ⇒ Le joueur le plus âgé prend la carte **1er de Cordée** devant lui.

😊 L'expérience ça compte ! N'en déplaie à tous ces grimpeurs en herbe qui pensent connaître la montagne parce qu'ils ont vu une vidéo sur Y**tube.

LES CARTES ASSISTANCE



Ces cartes vont vous aider à gravir les cimes dans de meilleures conditions.

Au début de chaque ascension (manche), un certain nombre de cartes *Assistance* sont mises en jeu et viennent rejoindre celles de l'ascension précédente encore disponibles.

- ⇒ **1ère Ascension** : révéler les **3 + Nombre de joueurs** premières cartes de la pioche. (Exemple: révélez 8 cartes à 5). Chaque carte existe en plusieurs exemplaires et nous vous conseillons de faire un tas séparé pour chaque type de carte.
- ⇒ **2ème Ascension** : ajouter les **2 + Nombre de joueurs** premières cartes de la pioche à celles restant encore en jeu (s'il en reste).
- ⇒ **3ème Ascension** : ajouter les **1 + Nombre de joueurs** premières cartes de la pioche à celles restant encore en jeu (s'il en reste).

Note : si vous n'avez pas assez de cartes en début de manche, reconstituez une nouvelle pioche en mélangeant toutes les cartes précédemment retirées du jeu.



Me donne une idée de ça ça dit.

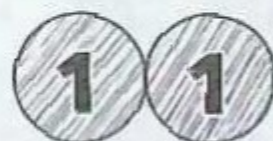
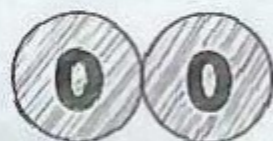
Racheter fromage de Yak pour Maman... (il n'y en a plus)

- Jour 7 -
Nuit difficile ☹️ ...mais quelle vue ☺️
Note pour plus tard : molo sur le fromage de Yak



Comment les obtenir ?

À chaque fois que vous créez une nouvelle Zone avec les nombres 0, 1 ou 2, choisissez une carte *Assistance* parmi celles encore disponibles et placez-la devant vous.



IMPORTANT

- * **Vous ne pouvez jamais posséder plus de 3 cartes Assistance !** Si vous décidez de prendre une carte *Assistance* alors que vous en possédez déjà 3, vous devez au préalable remettre une de vos 3 cartes en jeu.
- * Lorsque plusieurs joueurs doivent choisir une carte *Assistance* en même temps, commencez par le **1er de Cordée**, puis continuez dans le sens horaire. Le dernier joueur concerné devient alors le nouveau **1er de Cordée**. Il prend sa carte *Assistance* et la carte **1er de Cordée**, puis les place devant lui.
- * S'il ne reste plus aucune carte *Assistance* en jeu au moment où vous devez vous servir, vous ne gagnez aucune carte *Assistance* (mais vous prenez quand même la carte **1er de Cordée** si vous êtes le dernier joueur concerné).

Comment les utiliser ?

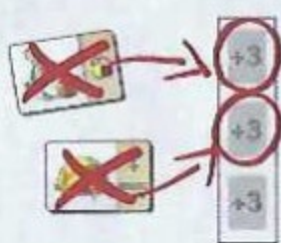
Les cartes Assistance peuvent être utilisées de deux façons différentes.

⇒ **En cours d'ascension** - Vous pouvez utiliser plusieurs cartes Assistance lors du même tour.

Défaussez une de vos cartes Assistance et retirez-la du jeu (mettez-la dans la boîte). Bénéficiez immédiatement de son effet spécifique. Voir les effets ci-dessous.

⇒ **En fin d'ascension** (fin de manche)

Vous pouvez vous délester de tout ou partie de vos cartes Assistance pour grimper plus vite, plus haut. Une bonne façon d'obtenir les points manquants pour atteindre le Sommet de l'ascension en cours, ou d'obtenir le score le plus élevé et ainsi gagner la Course au Sommet.



Comment se délester ? Au moment du calcul des scores, en commençant par le 1er de Cordée, puis dans le sens horaire, chaque joueur décide s'il souhaite défausser une ou plusieurs de ses cartes Assistance (ces cartes sont retirées du jeu - mettez-les dans la boîte). **Chaque carte défaussée rapporte un bonus de 3 points**, à reporter sur sa fiche individuelle.

Vous débuterez la prochaine ascension de l'Expédition avec les cartes Assistances que vous n'aurez pas utilisées.

LES CARTES ASSISTANCE



La Boussole

Permet d'inscrire le résultat du lancer de dés dans une case non contiguë aux cases précédemment remplies.



La Goutte

Permet de relancer les dés après que les autres joueurs aient rempli leur grille. Le joueur qui utilise La Goutte est obligé d'accepter le résultat du nouveau lancer.



La Corde

Permet de réaliser un Chemin de Corde entre deux cases séparées par une autre case (déjà remplie ou non).

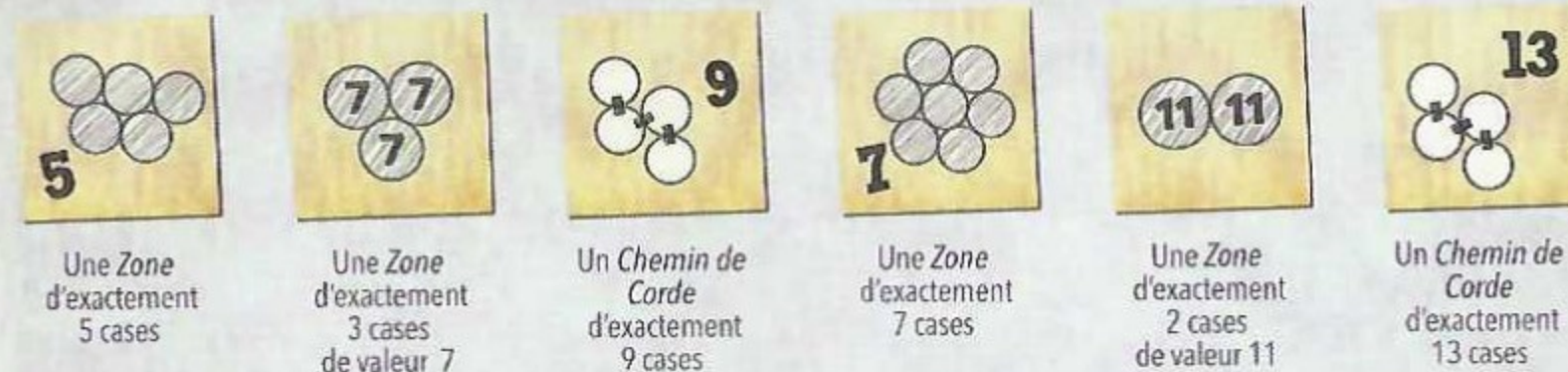


La Tente

Permet de faire une addition (+) alors que vous les avez déjà toutes cochées dans votre tableau de choix de résultat. Faites alors une croix en face de cette ligne, à l'extérieur du tableau.

LES ENVELOPPES CHALLENGE

Chaque enveloppe Challenge propose un défi à relever qui permet d'enrichir le jeu.



Quand les ouvrir ? À chaque fin d'ascension, après le calcul des scores, vérifiez si certains joueurs ont réussi à reproduire sur leur fiche un des challenges encore disponibles.



Une seule enveloppe par ascension : Si des challenges différents ont été réussis lors de la même ascension, ouvrez, parmi les enveloppes encore disponibles, celle située le plus à gauche dans la liste ci-dessus.

Exemple: lors de l'ascension Kagkot, un des joueurs a créé une zone de trois 7 et un autre un Chemin de Corde de 9 cases. Ouvrez uniquement l'enveloppe liée à la zone de trois 7.



Un seul joueur par enveloppe : Le joueur qui a réussi le challenge ouvre l'enveloppe. Il peut arriver que plusieurs joueurs réussissent un même challenge lors d'une même ascension. Dans ce cas, c'est celui d'entre eux qui possède le score le plus élevé pour cette ascension qui se charge d'ouvrir l'enveloppe.



Que faire ensuite ? Une fois l'enveloppe ouverte... **Surpriiiiiiiiiise !** Suivez simplement les instructions présentes à l'intérieur !! L'enveloppe ouverte ne servira plus ensuite. Si vous la jetez, pensez au tri ! (Oui, on ne le dit jamais assez...)

On ne va pas vous en dire plus à ce stade. À vous de jouer, de réussir les challenges et de découvrir tous les mystères de l'Himalaya !

TREK¹²

3 - MANUEL DU TREK EN AUTONOMIE



*Les Alpinistes ne peuvent pas compter sur la chance ni sur les miracles.
Mais il arrive que ce soient des miracles qui les sauvent.*

(Manga K - Shiro Totsuki)



FREE SOLO

Ce mode de jeu vous présente toutes les règles pour jouer seul à Trek 12.

Maintenant que vous vous êtes familiarisés avec les règles de base et que vous avez fait quelques *Expéditions*, il est temps de se lancer de nouveaux challenges ! 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.



Max boit un café...
Max ne sort jamais sans sa corde, on ne sait jamais !

BUT DU JEU

Que ce soit en *Ascension Express* ou en *Expédition*, votre objectif sera toujours d'arriver le premier. N'ayez crainte, vous ne serez jamais vraiment seul, Max sera toujours là pour vous défier !

Préparer votre sac

- ➡ Prendre l'équipement nécessaire à une *Ascension Express* ou une *Expédition* selon le mode de jeu choisi.
- ➡ Lors du choix de l'ascension, prendre toujours deux grilles : une pour vous et une pour Max. *Il faudra malgré tout écrire pour lui... le fainéant !*
- ➡ Boire un coup, Max ne se laissera pas faire. *Toujours bien s'hydrater !*

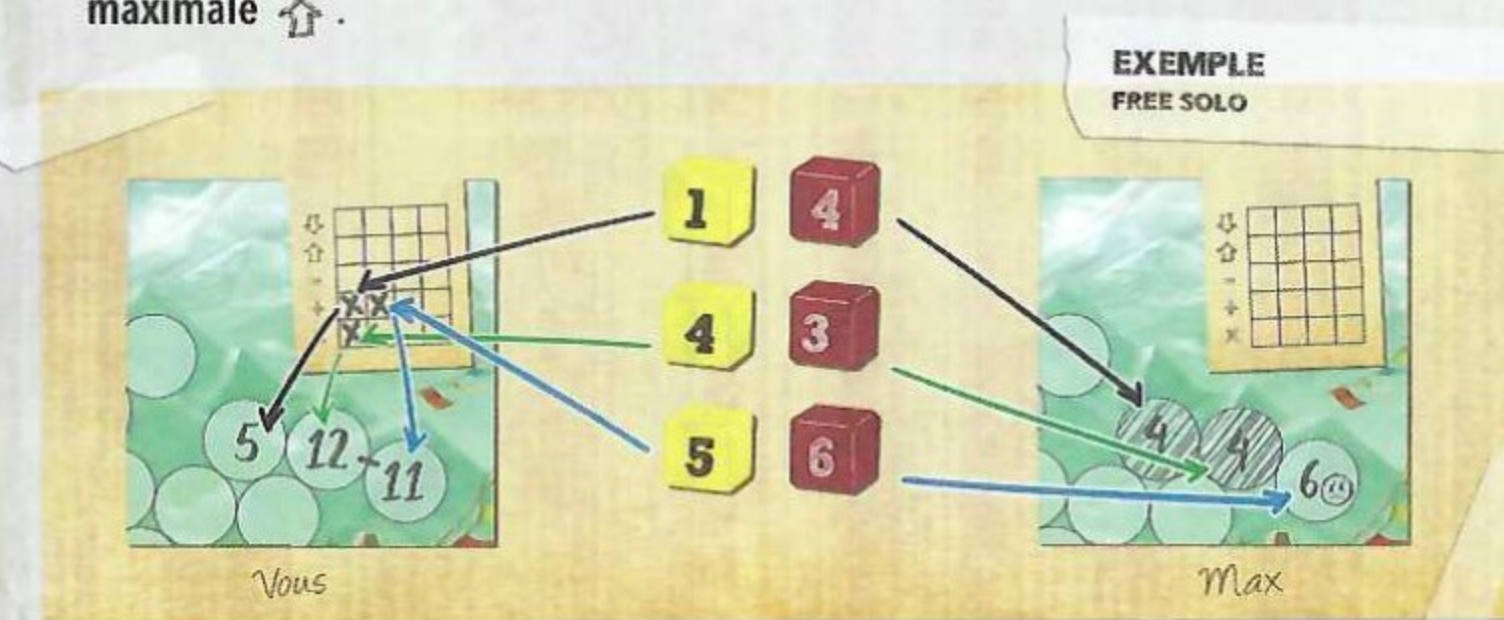
COMMENT JOUER

1 - Pour vous, rien ne change !

Remplissez votre grille tel qu'expliqué dans le *Manuel du Trekkeur*.

2 - Max vous suit à la trace.

Max joue toujours sur la même case que vous, et remplit cette case avec la valeur maximale 🏠.



- * Notez les cases orphelines ☹️, Zones et Chemins de Corde de Max au fur et à mesure. Si la case remplie par Max peut appartenir à plusieurs Chemins de Corde différents, vous choisissez pour Max.
- * Appliquez les conséquences de votre choix immédiatement : *Chemin de Corde* et/ou *Zone*.

3 - Décompte final.

Pour vous et pour Max, calculez les scores normalement, en n'oubliant pas les bonus de Zone et de Chemin de Corde. *Mais ce n'est pas tout !*



LE BONUS SUPPLÉMENTAIRE de Max

Max est un alpiniste averti, il ne se tracasse pas d'un petit pépin de parcours. Il bénéficie même d'un p'tit bonus en plus du fait de son expérience ! Un adversaire redoutable...

À la fin de chaque ascension, Max reçoit +3 points pour chaque case orpheline (au lieu de -3) !

SPÉCIFICITÉS D'UNE EXPÉDITION EN SOLO



En *Expédition*, le challenge sera d'enchaîner 3 sommets de difficulté croissante (toujours selon la valeur du *Sommet*), en obtenant le plus d'*Étoiles de Réputation* !

★ Cartes Assistance



Remplissez votre grille et celle de Max comme indiqué précédemment mais vous pouvez maintenant utiliser les cartes *Assistance* (mise en place pour 2 joueurs) comme expliqué dans le *Manuel de l'Alpiniste*.

- ① ① Si Max accède à une carte *Assistance* grâce à une *Zone* de 1 ou une *Zone* de 2, choisissez pour lui parmi celles disponibles. Max n'utilise jamais les cartes *Assistance* qu'il récupère. Il les garde précieusement pour l'ascension finale !

Max ne peut posséder que 3 cartes Assistance maximum (très rare). Ne piochez pas s'il devait en récupérer une 4ème (encore plus rare...)

★ À la fin de chaque ascension

Calculer les scores selon les règles des modes *Ascension Express* et *Expédition* mais en tenant compte des règles spécifiques à Max décrites précédemment dans ce manuel.

Max et vous-même remportez les *Étoiles de Réputation* comme indiqué dans le *Manuel de l'Alpiniste*. Exception : lors de la dernière ascension, Max défaussera les cartes *Assistance*, glanées au long des trois ascensions, pour 3 points de bonus supplémentaires par carte.

70+



Si Max bat un record, inscrivez son nom dans le Hall of Fame bien entendu !

La victoire revient à celui qui a gagné le plus d'Étoiles de Réputation à l'issue des trois ascensions !

En cas d'égalité, victoire au mérite à celui ayant le plus grand score cumulé.