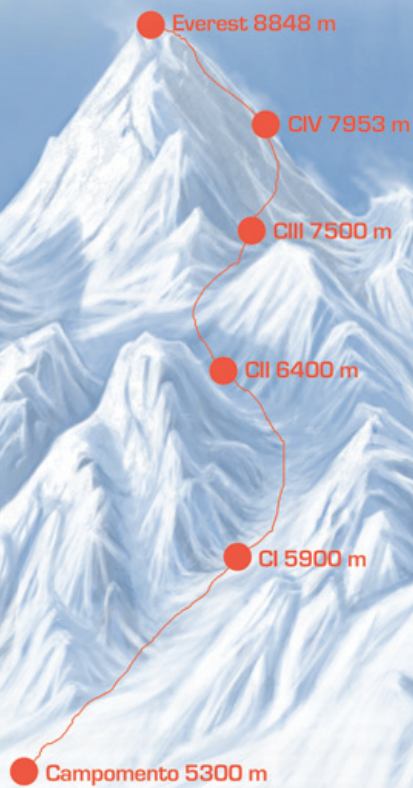


SEVEN SUMMITS - 1 ère PARTIE

Un jeu d'Oriol Comas et Jep Ferret pour 4, 5 ou 6 alpinistes de plus de 10 ans.

D'après une idée et avec la collaboration de Josep Pujante, qui a déjà gravi les huit plus hauts sommets de monde.



En 1981, deux millionnaires Nord-américains, Dick Bass et Frank Wells, se sont lancés le défi d'atteindre les sommets les plus hauts des cinq continents et des deux pôles. Ils étaient en bonne condition physique et disposaient du temps nécessaire pour se préparer et réaliser les expéditions. Ils voulaient surtout atteindre un objectif jamais réalisé auparavant. Frank Wells abandonna l'aventure en 1983, alors qu'ils avaient déjà gravi six sommets. Finalement, en 1985, Dick Bass devint le premier homme à avoir gravi les sept sommets. Depuis lors, des alpinistes du monde entier, comme le Catalan Josep Pujante ou le Français Jean-Pierre Frachon, ont suivi la voie ouverte par ces pionniers. Les sept sommets, du fait d'interprétations géographiques et administratives divergentes, n'étaient pas toujours les mêmes. C'est pour cela que les aventuriers qui désirent faire partie de ce club select, le Seven Summits, gravissent huit sommets et non pas sept.

Le jeu Seven Summits va se publier en quatre livraisons. Dans chacune il y aura de nouvelles montagnes, de nouvelles cartes et de nouvelles règles. mais vous pouvez dès à présent jouer avec le jeu fourni.

Everest

Matériel :

- 1 plateau de jeu représentant l'Everest, sur lequel les campements et les sommets peuvent accueillir autant d'alpinistes qu'ils ont de cases numérotées.
- 12 cartes d'équipement pour chaque joueur (de 1 à 12). On tient uniquement compte de la valeur de la carte, non du matériel représenté, sauf pour les cartes 3 et 8 (oxygène).
- 1 alpiniste pour chaque joueur. (pion non fourni)
- Du papier et un crayon pour noter les points de chaque joueur.

Objectif :

Graver trois fois l'Everest et gagner le maximum de points à la fin de la partie.

Préparation :

Chaque joueur prend les cartes d'équipement d'une couleur. S'il y a moins de six joueurs, les cartes restantes sont battues séparément et sont laissées face cachée sur la table. On place les alpinistes au hasard au camp de base. Les joueurs doivent garder leurs cartes cachées pendant toute la partie.

Règle pour 6 joueurs :

Une partie de Seven Summits Everest se déroule en trois manches. Chaque manche se compose de différents tours de jeu. À chaque tour de jeu, on réalise les cinq actions suivantes :

1. Les joueurs montrent en même temps deux de leurs cartes d'équipement.
2. Dans l'ordre de la valeur de la somme des cartes (de la plus élevée à la plus faible), les alpinistes montent au campement supérieur et vont se placer sur les cases qui sont à la droite de l'alpiniste se trouvant le plus à droite. Le premier alpiniste à atteindre un campement occupe toujours la case 1. En cas d'égalité, le premier à monter est l'alpiniste qui se trouve dans un campement plus élevé, puis celui qui est le mieux placé dans ce même campement. L'alpiniste à avoir la somme la plus basse ne se déplace pas.

3. Les alpinistes occupent dans l'ordre les cases libres à leur gauche.

4. Après que tous les alpinistes aient bougé, ceux qui se retrouvent dans un campement dans lequel il n'y a pas de place (ceux qui occupent des cases non numérotées), descendent au campement inférieur, en commençant par le dernier arrivé, et ils occupent les premières positions du campement inférieur, en déplaçant les alpinistes qui pourraient s'y trouver.

5. On défausse les cartes d'équipement qui viennent d'être jouées.

Fin d'une manche :

Une manche se termine à la fin du 6e tour, quand les joueurs n'ont plus de cartes d'équipement, ou à la fin du 5e tour, si un joueur a atteint le sommet. Les joueurs gagnent de 6 à 1 point selon l'ordre dans lequel ils se retrouvent situés sur la montagne. Si un joueur atteint le sommet, il obtient un bonus de 2 points. Les joueurs n'ayant pas utilisé les cartes d'oxygène gagnent les points indiqués sur celles-ci. Les joueurs récupèrent ensuite leurs cartes d'équipement pour la manche suivante.

Règle pour 4 ou 5 joueurs :

On joue de la même façon qu'avec 6 joueurs. La seule différence réside dans le fait que les cartes des alpinistes virtuels sont jouées au hasard.

Fin de la partie :

Après les trois ascensions de l'Everest, le joueur vainqueur est celui qui a accumulé le plus de points. Si deux ou plus de joueurs se retrouvent à égalité, le vainqueur est celui qui aura atteint la cime le plus souvent. Si l'égalité persiste, ils restent à égalité !

Note importante :

Du fait de nécessités de fonctionnement du jeu, les campements et les difficultés d'ascension des montagnes ne correspondent pas exactement à la réalité.

