



2-4



8-99



30'

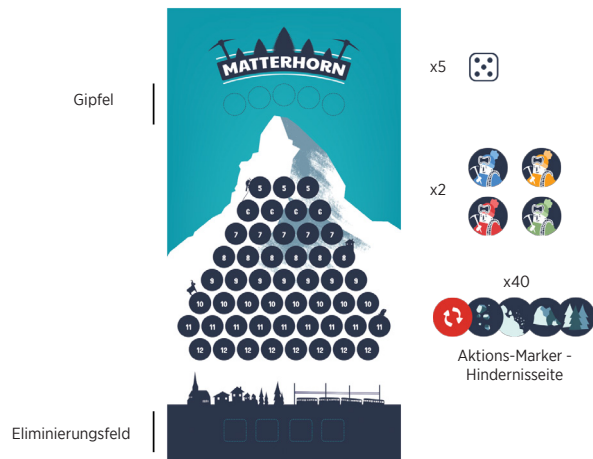




KLEINE GESCHICHTE

Das Matterhorn: Ein schroffer Berggipfel, der in den Himmel ragt. Dieser 4478 Meter hohe pyramidenförmige Berg liegt zwischen der Schweiz und Italien. Er begeistert Bergsteiger aus aller Welt und seine dreieckige Form war Inspiration für die Toblerone-Schokolade. Die am 14. Juli 1865 erfolgte Erstbesteigung über den Hörnli Grat galt als eine der letzten großen Herausforderungen der Bergsteigerei in den Alpen. Die Spieler beginnen ihren Aufstieg bei der bekannten Hörnlihütte, von der aus man einen atemberaubenden Blick auf den Urlaubsort Zermatt hat. Sogar 1880 gab es in der kleinen Hütte bereits 17 Betten für erfahrene Bergsteiger. Nach einer kurzen Nacht und mit einem vollen Magen ist es Zeit, die Steigeisen anzulegen!

SPIELMATERIAL



DIE HERAUSFORDERUNG (Ziel des Spiels)

Ziel des Spiels ist es, zusammen mit dem Kletterpartner (die zwei gleichfarbigen Spielsteine) als erstes den Gipfel des Matterhorns zu erreichen. Zu Beginn würfelt der Spieler einmal, damit er einen Aktions-Marker auf das Spielfeld setzen kann. Dieser Schritt kann so oft wiederholt werden wie gewünscht. Man muss jedoch vorsichtig sein! Wenn man nach dem Würfeln keinen Stein auf das Spielfeld setzen kann, verliert man alle „Aktionen“, die man in einer Runde angesammelt hat.

3 UHR MORGENS – AUFSTEHEN (Spielvorbereitung)

Der Spielplan und die 5 Würfel werden auf eine flache Unterlage gelegt. Die Spieler wählen die Farbe ihrer Spielsteine. Dann würfelt jeder Spieler einmal mit einem Würfel: Der Spieler mit der höchsten Zahl legt seine zwei Spielsteine in die 12er-Reihe auf dem Spielplan. Sie müssen nicht nebeneinander gelegt werden. Die anderen Spieler (gegen den Uhrzeigersinn) tun nacheinander das Gleiche. Wenn alle Spieler ihre Spielsteine auf den Spielplan gelegt haben, kann das Spiel beginnen.

WICHTIG: Während des Spiels darf sich nur ein Spieler - oder Spielstein auf einem Zahlenfelder befinden.



DER AUFSTIEG (Spielregeln)

Der Spieler, der seine Spielsteine zuletzt auf den Spielplan gelegt hat, beginnt. Die Spieler machen ihre Spielzüge reihum im Uhrzeigersinn.

1. Würfeln

Der erste Spieler beginnt und würfelt mit allen fünf Würfeln. Anschließend zählt der Spieler die geworfenen Würfelaugen zusammen. Anschließend zählt der Spieler die geworfenen Würfelaugen zusammen. Die Reihen haben die Nummern 5 bis 12.

Achtung: Wenn eine Zahl mehr als einmal vorkommt (zweimal, dreimal, viermal oder fünfmal), zählt sie nicht.

Beispiel 1: $5+5+6+1+1 = 6$ (die zwei Fünfer und die zwei Einser werden nicht dazugezählt).

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

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

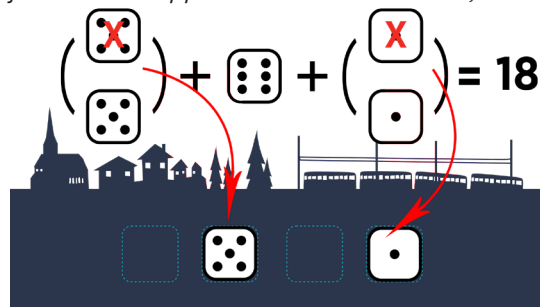
Da das Ergebnis höher als 12 ist, kann der Spieler keinen Aktions-Marker auf das Spielfeld legen. Er könnte also daran interessiert sein, Würfel loszuwerden --> siehe 2. Würfel eliminieren.

2. Würfel eliminieren

Nach dem Würfeln kann der Spieler, wenn er will, einen oder mehrere Würfel eliminieren, um das Ergebnis zu seinem Vorteil zu verändern – zum Beispiel, wenn der Spieler wegen des Ergebnisses keinen Aktions-Marker auf ein Zahlenfeld legen kann (siehe

Absatz unten). Wenn Würfel eliminiert werden, müssen diese auf das „Eliminierungsfeld“ des Spielplans gelegt werden. Der Spieler kann auch einen Würfel von einem Pasch (oder zwei Würfel von einem Dreier-Pasch etc.) eliminieren, sodass nur der verbleibende Würfel des Pasches in das Ergebnis eingerechnet wird, da er nun nicht mehrmals vorkommt.

Beispiel 1: $5+5+6+1+1 = 6$. Wenn der Spieler ein anderes Ergebnis als 6 haben möchte, könnte er jeweils den doppelten Würfel eliminieren,



damit der andere Würfel des Pasches zählt

$$\begin{array}{c} \text{6} \\ \text{6} \end{array} + \begin{array}{c} \text{5} \\ \text{5} \end{array} + \begin{array}{c} \text{1} \\ \text{1} \end{array} = 12$$

oder eine 5 wird eliminiert, dann wird der Einser-Pasch immer noch nicht in das Ergebnis eingerechnet

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

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

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

wenn der Spieler jedoch die 6 streicht, bleibt $5+1+2+4 = 12$

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

3. Einen Aktionsstein legen

Wenn ein Spieler sich für ein endgültiges Ergebnis entschieden hat (nach dem eventuellen Eliminieren von Würfeln), muss er einen Aktions-Marker (Aktionsseite nach oben) auf ein leeres Zahlenfeld auf dem Spielplan legen. Das leere Feld muss sich in der entsprechenden Zahlenreihe befinden. Zum Beispiel: $5+5+6+1+1 = 6$. Der Spieler legt seinen Aktionsstein auf die Reihe 6 des Spielbretts.



Bonuszug

Wenn ein Spieler einen Aktionsstein in eine Reihe legt, in der sich bereits eigene oder gegnerische Spielsteine befinden, dann erhält er einen Bonuszug (siehe 4.2). Ein Bonuszug wird sofort ausgeführt (vor dem nächsten Würfelwurf) und bei einem späteren Flop (siehe 3.1) nicht wieder rückgängig gemacht.

Der Spieler kann einen Aktionsstein nicht legen, wenn:

- er im gleichen Spielzug bereits einen Aktions-Marker in die gleiche Zahlenreihe gelegt hat (es dürfen sich nie zwei Aktions-Marker mit der Aktionsseite nach oben in der gleichen Reihe befinden)



- in der entsprechenden Reihe kein Platz ist (die Zahlenfelder sind bereits von anderen Spieler- oder Aktions-Markern belegt)

- das Endergebnis des Würfels weniger als 5 oder mehr als 12 ist (die Reihen auf dem Spielplan sind nur mit den Zahlen 5 bis 12 nummeriert).

3.1 Flop

Wenn ein Spieler keinen Aktions-Marker auf ein Zahlenfeld platzieren kann, dann ist sein Spielzug sofort beendet. Aktions-Marker auf dem Spielplan werden auf die «Hindernisseite» umgedreht und bleiben auf dem Zahlenfeld liegen. Als Trost darf der Spieler einen Aktions-Marker direkt mit der Hindernisseite nach oben auf das Spielbrett legen (um den Aufstieg der anderen Spieler zu erschweren). Dennoch muss er sich an Regel 3 halten und darf den Aktionsstein nicht in eine Reihe legen, in die er in dieser Runde bereits zuvor einen Aktions-Marker.

4. Die Entscheidung

Wenn der Spieler keinen Flop hatte, kann er entscheiden, ob er entweder die Runde für sich beendet oder noch einmal würfelt.

4.1 Noch einmal Würfeln

Wenn sich der Spieler entscheidet, noch einmal zu würfeln, dann werden die zuvor genannten Schritte (1-4) wiederholt.

Achtung: Eliminierte Würfel dürfen nicht noch einmal gewürfelt werden. Dennoch werden Pasche (2er, 3er, ...) weiterhin nicht mitgezählt.

Außerdem können keine Würfel mehr eliminiert werden - alle Würfel eines Pasches müssen deshalb neu gewürfelt werden.

4.2 Eine Runde beenden

Wenn ein Spieler sich entscheidet seinen Spielzug zu beenden, dann darf er so viele Bewegungs-Aktionen ausführen wie er Aktions-Marker (mit der Aktionsseite nach oben) auf den Zahlenfeldern ausliegen hat. Jede Bewegungs-Aktion kann auf eine der folgenden Arten ausgeführt werden:

- einen seiner Spielsteine auf eines der angrenzenden freien Felder ziehen (nach oben, unten oder zur Seite)



- einen gegnerischen Spielstein auf ein freies Zahlenfeld schieben (seitlich oder nach oben, der gegnerische Spielstein darf nicht nach unten geschoben werden)



- einen Aktions-Marker mit der sichtbaren „Hindernisseite“ entfernen

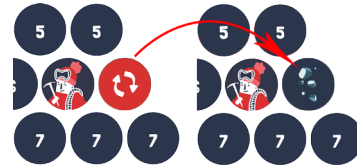


Achtung: Diese Bewegungs-Aktionen können beliebig kombiniert werden.

5. Ende eines Spielzuges

Wenn ein Spieler alle seine Bewegungs-Aktionen ausgeführt hat, dann ist sein Spielzug beendet. Alle Aktions-Marker, deren «Aktionsseite» angezeigt wird müssen umgedreht werden, so dass ihre «Hindernisseite» sichtbar ist. In einer Reihe befindet sich kein freies Zahlenfeld mehr?

Achtung: Diese Regel gilt nur am Ende eines Spielzuges (es ist also möglich, dass eine Reihe während des Zuges eines Spieler voll besetzt ist).



6. Der Gipfel

Der erste Spieler, der den Berggipfel mit seinen zwei Spielsteinen erreicht, ist der Gewinner. Um von Reihe 5 zum Gipfel zu gelangen, wird 1 Bewegungs-Aktion benötigt.

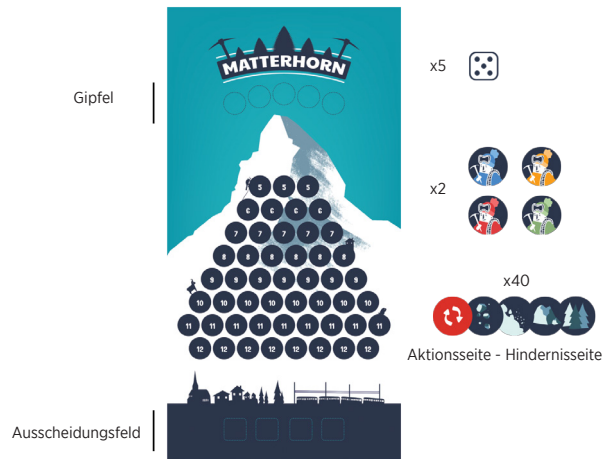
Optionale Regelvariante: Wer das Spiel bereits gespielt hat, kann mit folgender Variante spielen. Um von Reihe 5 zum Gipfel zu gelangen benötigt ein Spieler 2 Bewegungs-Aktionen. Das bedeutet, dass der Gipfel nicht mehr mit Hilfe des Bonuszuges erreicht werden kann.



LA PETITE HISTOIRE

Le Cervin : une dent rocheuse perçant le ciel. Avec ses 4 478 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, lancer 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 » que vous avez accumulé 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 deux 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

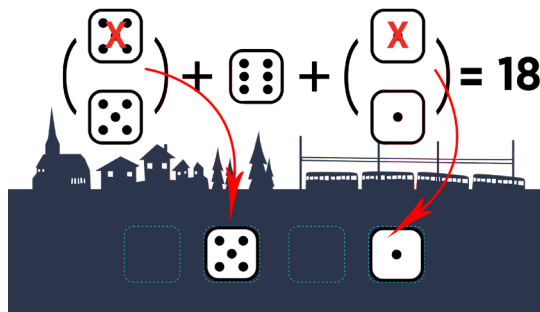
2. Éliminer des dés

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 joueur 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 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 reste 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)..

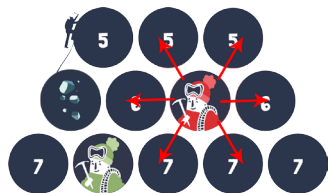
Rappel : les dés éliminés ne sont pas relancés et les doubles, triples etc. ne comptent pas dans le résultat mais ne sont pas éliminés, ils sont donc relancés.

4.2 Arrêter le tour

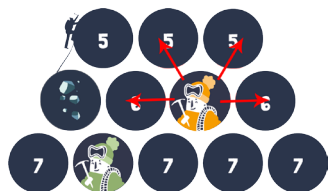
Si le joueur décide d'arrêter son tour : il peut exécuter autant d'actions que le nombre de jetons avec le côté action visible.

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 »

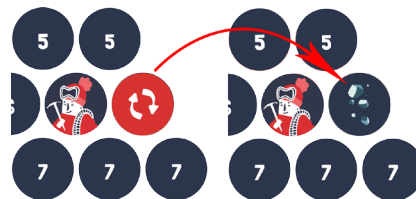


Note : le joueur peut combiner ces actions comme il le souhaite.

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 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).

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

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.

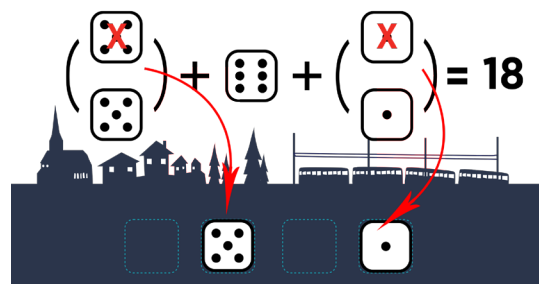
2. Eliminating dice

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:

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

or

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

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

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 their 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 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

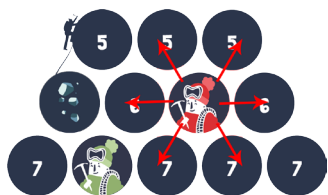
If the player chooses to roll the dice again, steps 1-4 above are repeated.

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.

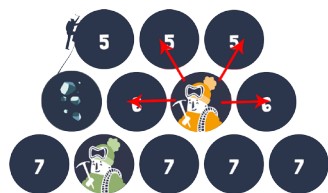
4.2 Stopping a turn

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

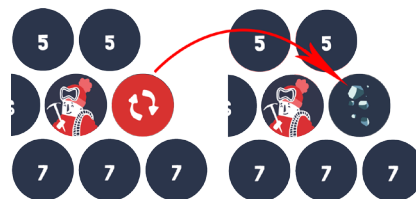


Please note: You can combine these actions in any way you wish.

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 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.

Option: 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

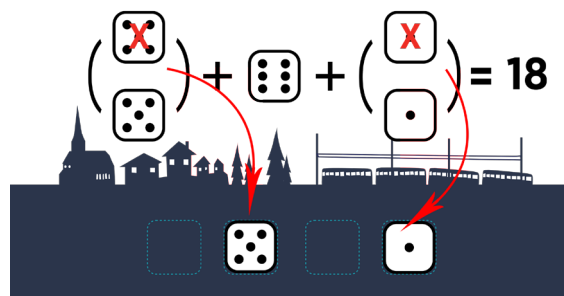
2. Eliminare dadi

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 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

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

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

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

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

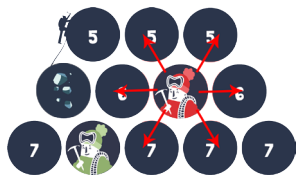
Se il giocatore sceglie di rilanciare i dadi, i passi di cui sopra (1-4) devono essere ripetuti.

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

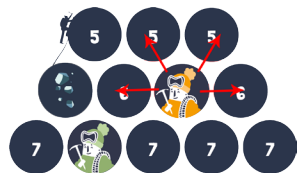
4.2 Fermarsi

Se un giocatore, dopo aver piazzato un gettone azione, decide di fermarsi, rinunciando a rilanciare i dadi, può di 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

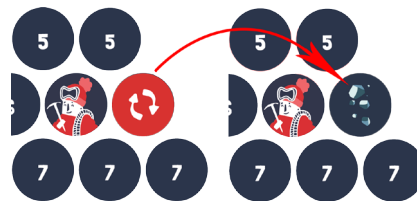


Nota: È possibile combinare queste azioni in qualunque modo si desidera.

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 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.

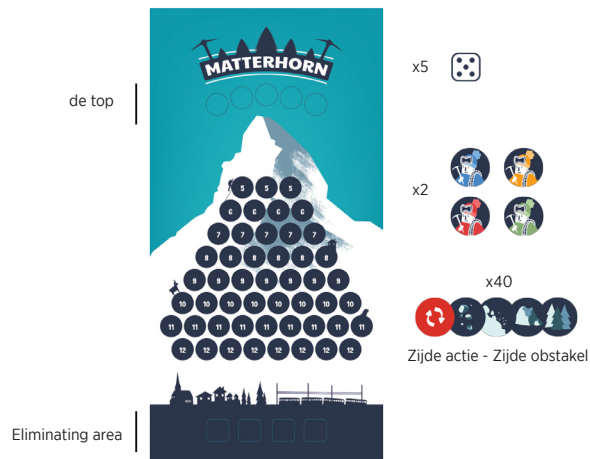
Opzione: per rendere più difficile raggiungere la vetta, puoi decidere che i giocatori debbano usare 2 azioni per arrivare dalla fila 5 alla vetta. Ciò significa che un giocatore non può usare una mossa bonus per arrivare in cima.



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 worden 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).

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

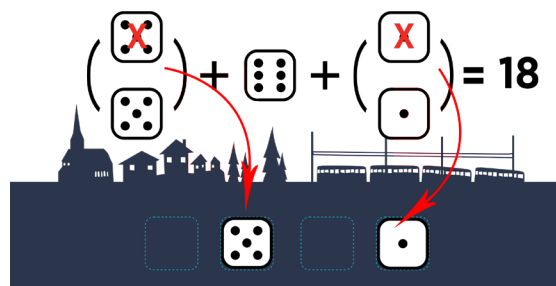
Voorbeeld 2: $5+6+1+2+4 = 18$. Aangezien het resultaat hoger is dan 23 kan de speler geen actiepenning op het bord plaatsen. Hij/zij wil misschien wel van een dobbelsteen af -> zie 2. dobbelstenen verwijderen

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

$$\text{5} + \text{6} + \text{1} + \text{1} = 13$$

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

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

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

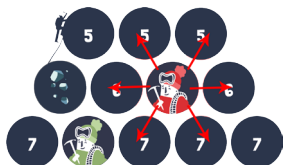
Als de speler ervoor kiest de dobbelstenen opnieuw te gooien, dan dienen de hierboven staande stappen herhaald te worden.

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.

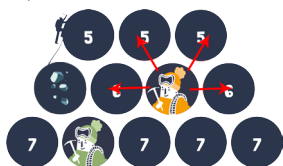
4.2 Het stoppen van een beurt

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

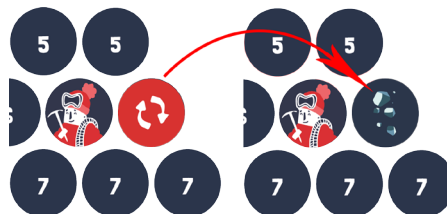


Let op: Je kunt deze acties combineren op elke manier die je maar wilt.

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 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.

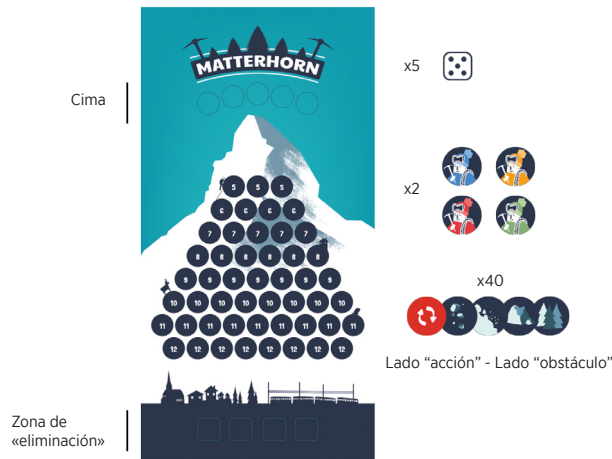
Optie: als je het spel eenmaal een keer hebt gespeeld kun je beslissen dat de spelers 2 acties moeten gebruiken om van regel 5 tot de top te komen. Dit betekent dat een speler geen bonuszet kan gebruiken om op de top te komen



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).

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

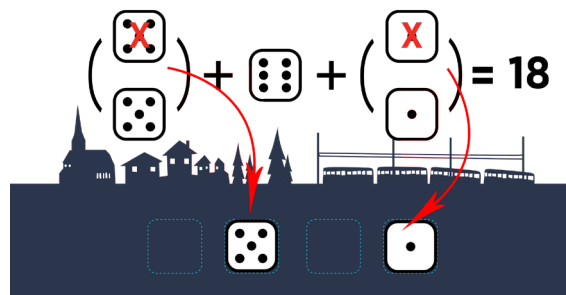
Ejemplo 2: $5+6+1+2+4 = 18$. Como el resultado es mayor a 12 el jugador no puede sacar una ficha de acción y ponerla en el tablero. Quizá quiera eliminar uno de los dados. Ver 2. Eliminar dados.

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.

$$\begin{pmatrix} \text{5} \\ \text{6} \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} \text{6} \\ \text{6} \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} \text{1} \\ \text{1} \end{pmatrix} = 12$$

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

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

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

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

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 montañero)

- 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

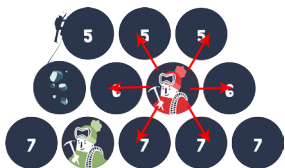
Si el jugador decide seguir jugando, deberá repetir los pasos 1 al 4.

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.

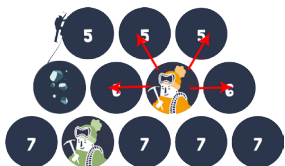
4.2 Plantarse

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

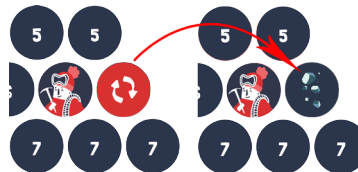


Nota: Estas acciones se pueden combinar como más te guste.

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