

TREK¹²

1 - TREKKER-HANDBUCH

Ein Spiel von
Bruno CATHALA
und **Corentin LEBRAT**

Illustrationen von **Olivier DEROUETTEAU**
Charakterporträts von **Jonathan AUCOMTE**



Kurze Pause im Basislager!

*In **Trek 12** könnt ihr die höchsten Gipfel des Himalaja erklimmen und neue Routen entdecken. Erkundet dabei sorgfältig die Umgebung und steckt eure Wege mit Bedacht. Nehmt euch aber vor den gefährlichen Passagen in Acht. Wer es schafft, die Nerven zu bewahren und die richtigen Entscheidungen zu treffen, kann sein Ansehen steigern und wird vielleicht sogar der nächste legendäre Alpinist.*

Trek 12 bietet drei verschiedene Spielmodi:



Der Schnellaufstieg-Modus eignet sich für eine kurze Partie zwischendurch und vor allem für Einsteiger.

*Dieser Modus wird in diesem **Trekker-Handbuch** erklärt.*



Der Expeditions-Modus bietet mehrere Aufstiege nacheinander.

Jedes Mal, wenn eine Herausforderung erfüllt wird, erhaltet ihr neue Ausrüstung und trefft auf neue und hilfreiche Begleiter.

*Dieser Modus wird im **Alpinisten-Handbuch** erklärt.*



Der Solo-Modus ist perfekt, wenn du gerade keine Aufstiegspartner an der Hand hast, z. B. im Zug oder Flugzeug. Zieh deine Wanderstiefel an und entscheide dich entweder für einen Schnellaufstieg oder eine Expedition, bei der du gegen erfahrene Alpinisten antrittst.

*Dieser Modus wird im **Solo-Kletterer-Handbuch** erklärt.*

Spielmaterial



1 roter Würfel
(nummeriert von 1 bis 6)



1 gelber Würfel
(nummeriert von 0 bis 5)

1 Vorsteigerkarte ↗

16 Unterstützungskarten ↗



Diese Karten repräsentieren Ausrüstung und Begleiter, die deinen Aufstieg erleichtern.

3 Blöcke mit den folgenden Aufstiegsplänen: **Dunai - Kagkot - Dhaulagiri**

6 Herausforderungsumschläge: NICHT ÖFFNEN (siehe dazu das Alpinisten-Handbuch)



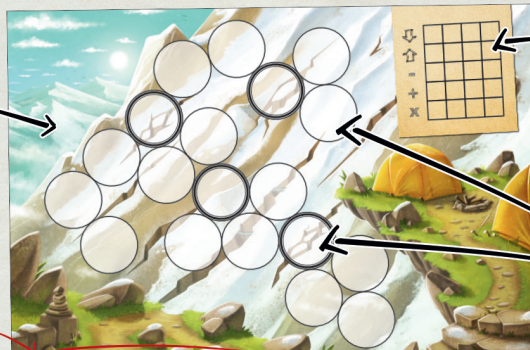
Vorsteigerkarte



Unterstützungskarten

Aufbau eines Aufstiegsplans

Spielbereich
bestehend aus
19 Kreisen



Auswahltabelle
Zeigt an, welche Würfel-
ergebnisse gewählt wurden.

Basiskreise
Gefahrenkreise
Die Kreise werden beim
Aufstieg ausgefüllt.

Nur im Expeditions-Modus!

**Name der
Bergregion**



Nur im Expeditions-Modus!

Kagkot

Punktetabelle



Endergebnis



Wert deiner Seilrouten

deine längste Seilroute

deine größte Kletterzone



Strafen: Einsame Kreise



Wert deiner Kletterzonen



Bonusse



SCHNELLAUFSTIEG

Wer einen Berg besteigen möchte, muss unten anfangen. (Chinesisches Sprichwort)

Dieser Spielmodus führt euch in die **Grundregeln** von **Trek 12** ein.

Wir empfehlen euch, einige Partien im **Schnellaufstieg-Modus** zu spielen, bevor ihr euch an den **Expeditions-Modus** heranwagt.

SPIELZIEL

Erreicht die höchste Punktzahl, indem ihr euren Aufstiegsplan möglichst geschickt ausfüllt und dabei Seilrouten und Kletterzonen einzeichnet.

Den Rucksack packen

- ⇒ Wählt einen Block und verteilt an jeden einen Aufstiegsplan.
Für eure erste Partie empfehlen wir euch den „Dunai“-Aufstiegsplan.
- ⇒ Jeder von euch benötigt einen Stift.
- ⇒ Legt die zwei Würfel in die Tischmitte.

Der Rest des Spielmaterials kommt zurück in die Schachtel. Die Unterstützungskarten, die Herausforderungsumschläge und die Vorsteigerkarte werden für diesen Spielmodus nicht benötigt.

Sollten euch die Aufstiegspläne ausgehen, dann könnt ihr unter www.asmodee.de neue ausdrucken.



SPIELABLAUF

1 - Einer von euch wirft beide Wurfel.



Beispiel: 1 und 4

2 - Jeder wahlt gleichzeitig eine Zahl.

a - Entscheide dich fur eine der folgenden Optionen:

⬇ Die niedrigste Zahl (hier: 1)

⬆ Die hochste Zahl (hier: 4)

- Die Differenz zwischen beiden Zahlen (hier: 3. Die Differenz kann 0, aber nicht negativ sein.)

+ Die Summe beider Zahlen (hier: 5)

x Das Produkt beider Zahlen (hier: 4)

b - Kreuze das Feld in der Auswahltablette an, das deiner Wahl entspricht.

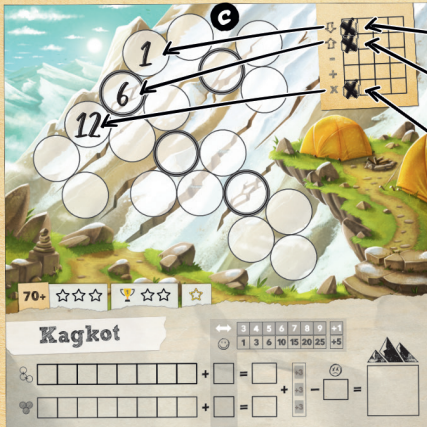
Falls alle Felder einer Reihe bereits angekreuzt sind, dann steht dir diese Option nicht langer zur Verfugung.

c - Trage die Zahl in einen Kreis ein:

- Trage die erste Zahl in einen Kreis deiner Wahl ein.

- Alle folgenden Zahlen mussen an einen bereits ausgefullten Kreis angrenzen.

- Je nachdem, welche Zahl du eingetragen hast, zeichnest du **Seilrouten** und/oder **Kletterzonen**.



a

1. Wurf (⬇ = 1)



2. Wurf (⬆ = 6)



3. Wurf (x = 12)

BEISPIEL 1
WAHLE EINE ZAHL

SEILROUTEN

Eine **Seilroute** ist eine Reihe von aufeinanderfolgenden Zahlen, die durch Linien miteinander verbunden sind.

Wenn du eine Zahl in einen Kreis einträgst, die entweder eins höher oder eins niedriger ist als die Zahl in einem angrenzenden Kreis, musst du eine Seilroute entweder bilden oder erweitern. Dies machst du, indem du die aufeinanderfolgenden Zahlen mit einer Linie verbindest. Jede Zahl kann immer nur Teil einer Seilroute sein und in einer Seilroute darf keine Zahl doppelt vorkommen.

Falls du eine Zahl einträgst, die an zwei **gleiche** Zahlen für eine Reihe angrenzt, kannst du sie nur mit einer der beiden Zahlen zu einer Seilroute verbinden. Falls du eine Zahl einträgst, die an zwei **unterschiedliche** Zahlen für eine Seilroute angrenzt, musst du sie mit beiden Zahlen verbinden (siehe Beispiel 2).



BEISPIEL 2 SEILROUTE



4. Wurf (↓ = 2)

5. Wurf (+ = 11)

Felix trägt nach dem vierten Wurf eine 2 ein und bildet eine Seilroute mit der 1. Er zeichnet eine Linie zwischen der 1 und der 2. Nach dem fünften Wurf trägt er eine 11 ein und bildet eine Seilroute zwischen der 10 und der 12. Er zeichnet zwei Linien und verbindet die 11 mit der 10 und der 12.

-Tag 1-

An die Höhenluft gewöhnt. Yakkase probiert. Mit den Bergfäheren getroffen. Ein herrlicher Tag!

Basiskreise und Gefahrenkreise



Basiskreise: In diesen Kreisen können keine Zahlen **größer als 12** eingetragen werden. Falls du eine Zahl größer als 12 auswählst oder du keine andere Wahl hast, male stattdessen ein ☹️ in den Kreis.



Gefahrenkreise: In diesen Kreisen können keine Zahlen **größer als 6** eingetragen werden. Falls du eine Zahl größer als 6 auswählst oder du keine andere Wahl hast, male stattdessen ein ☹️ in den Kreis.

☹️ werden am Spielende wie eine **Strafe** gewertet ↗️

KLETTERZONEN

Eine **Kletterzone** ist eine Gruppe von mindestens 2 angrenzenden gleichen Zahlen.

Wenn du eine Zahl in einen Kreis einträgst, die identisch mit einer angrenzenden Zahl ist, bildest oder erweiterst du eine Kletterzone. Male ein Muster in jeden Kreis, der Teil der Kletterzone ist. Eine Zahl kann sowohl Teil einer Kletterzone als auch einer Seilroute sein (siehe Beispiel 3).



BEISPIEL 3 KLETTERZONEN



6. Wurf (🏠 = 6)







7. Wurf (⚡ = 12)

Um die Schlusswertung zu erleichtern, solltest du für jede Kletterzone ein anderes Muster verwenden.

SPIELENDE

Sobald alle Kreise eines Aufstiegsplans ausgefüllt sind, addiert jeder von euch die Werte seiner Seilrouten, Kletterzonen, Bonusse und zieht davon mögliche Strafen ab. Wer die meisten Punkte hat, zählt zwar als Gewinner, aber freut euch in erster Linie darüber, dass ihr gemeinsam einen Berg bestiegen habt.

- 
Seilrouten: Jede Seilroute ist so viele Punkte wert wie die höchste Zahl dieser Route, +1 Punkt pro zusätzlichen Kreis, der Teil der Seilroute ist.
 - 
Kletterzonen: Jede Kletterzone ist so viele Punkte wert wie die Zahl in einem der Kreise dieser Kletterzone, +1 Punkt pro zusätzlichen Kreis, der Teil der Kletterzone ist.
 - 
Bonusse: Deine längste Seilroute und deine größte Kletterzone geben dir einen Bonus, abhängig von ihrer Größe (siehe Beispiel 4).
 - 
Strafen: Male ein ☹️ in jeden Einsamen Kreis (Kreis, der nicht zu einer Seilroute oder Kletterzone gehört). Streiche ihre Zahlen einfach durch.
- Jedes ☹️ gibt dir 3 Strafpunkte.



BEISPIEL 4 PUNKTE ZÄHLEN

SEILROUTEN

KLETTERZONEN

☹️ Strafen

Die 7 in diesem Kreis gehört zu keiner Seilroute oder Kletterzone und ist daher ein Einsamer Kreis. Male ein ☹️ um die 3 Strafpunkte anzuzeigen.


Bonusse

+1 Falls deine **größte** Kletterzone oder deine **längste** Seilroute mehr als 9 Kreise hat, ist jeder zusätzliche Kreis 5 Punkte wert.

Beispiel:

Eine Seilroute mit 11 Kreisen gibt $25 + 5 + 5 = 35$ Punkte.

Kagkot




13	14	5	13		
----	----	---	----	--	--

 +

20

 =

65



13	8	4		
----	---	---	--	--

 +

1

 =

26

88

Jetzt seid ihr für einen wundervollen Aufstieg ausgerüstet!

Nach ein paar Aufstiegen und der Gewöhnung an die Höhenluft habt ihr alles gelernt, was ihr als erfahrene Bergsteiger wissen müsst. Stellt euch nun größeren Aufgaben und fordert die besten Alpinisten heraus, indem ihr euch an längere Expeditionen wagt. Alles, was ihr dafür benötigt, findet ihr im Alpinisten-Handbuch. Wenn du dich alleine der Gefahr stellen willst, schau doch mal ins Solo-Kletterer-Handbuch.

Genießt das Klettern!



Bruno, Corentin und die Lumberjacks möchten sich bei einem treuen Begleiter bedanken ...

Mit einem Lächeln hat sich Theo bereit erklärt, seine Pläne zu ändern und die Expedition zum ‚Brain Camp‘ um einige Monate nach hinten zu verschieben.*



**Es war wirklich ein Lächeln. Gut, die Info mag noch etwas frisch gewesen sein, als das Bild aufgenommen wurde.*

Wir möchten euch zwei Organisationen vorstellen, die uns sehr am Herzen liegen und die uns (wirklich) dazu gebracht haben, den Himalaja als Schauplatz von Trek 12 auszuwählen. Beide leisten jedes Jahr erstaunliche humanitäre Arbeit, die der lokalen Bevölkerung zugutekommt. Vielen Dank dafür!



Aufgrund des Klimawandels besteht für die Bewohner von Dhye, Mustang die Gefahr, dass sie ihr Dorf umsiedeln müssen. Die französische Organisation **Du Bessin au Népal** hilft ihnen und kämpft für das Überleben und die nachhaltige Entwicklung des Dorfes und seiner Nachbarn, damit die Umsiedlung verhindert werden kann.

Mehr Informationen findet ihr unter: <http://www.bessin-nepal.com>



L'Arche de Dolanj investiert in die Ausbildung von Kindern aus verarmten Familien in Nepal und finanziert Schulen in sehr abgelegenen Dörfern: Dhorpatan in Dhaulagiri und Kagkot in Dolpo. Die Organisation finanziert außerdem eine Schule für Kinder in Langtang.

Mehr Informationen findet ihr unter: <http://www.archededolanji.org>