

NANGA PARBAT

BY
STEVE
FINN

RULEBOOK

Les Sherpas , connus pour leur grande adresse en montagne, utilisent leurs capacités pour guider les alpinistes. Dans ce jeu, vous êtes membre de la communauté Sherpa, construisant des camps de base sur le Nanga Parbat et chassant des animaux pour la nourriture et les vêtements.

Servez vous de votre ruse et de votre adresse pour grimper vers la victoire!

MATERIELS



1 plateau de jeu



2 plateaux individuels



36 Animaux



30 Alpinistes



1 Guide



24 Camps



12 marqueurs de score

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau du jeu au centre de la table.
2. Chaque joueur choisit une couleur et prends les meeples, les camps les cubes et les plateaux individuels à sa couleur?
3. Les deux joueurs placent un cube sur la case 0 de la grille de score. Ce sera leur cube de décompte.
4. Placez aléatoirement un animal sur chaque section (les petits carrés numérotés) du plateau de jeu.
5. La dernière joueuse randonneuse devient première joueuse.
6. La deuxième joueuse place le guide sur le drapeau d'une région.



2

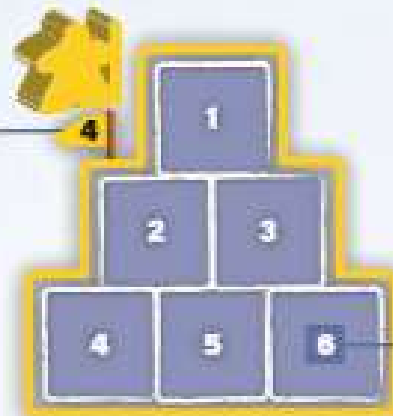


PLATEAU DU JEU

Le plateau de jeu est composé de 6 régions divisées en 6 sections. Les régions sont numérotées par un drapeau. Pendant la partie, le guide se déplace de région en région. On place le guide sur le drapeau d'une région. Dans l'exemple le guide est à la région 4. On appellera cette région " la région du guide".

Placez le guide sur le drapeau.

chiffre de la région



chiffre de la section

COMMENT JOUER?

Le but est de marquer le plus de points. On joue chacun son tour en commençant par le premier joueur. Chaque tour se décompose en 4 étapes, les trois premières étant obligatoires. Vous pourrez aussi activer les actions spéciales des animaux, pendant votre tour.

Etapes d'un tour.

1. Capturer un animal
2. Jouer un alpiniste
3. Déplacer le guide
4. Placer un camp/ vendre des animaux

Note: Pendant un tour vous pouvez aussi "activer" un animal pour réaliser les actions spéciales décrites dans "Actions spéciales".

Etape 1 : capturer un animal.

Prendre un animal d'une des sections de la région du guide et le placer sur la zone représentant se type d'animal au dessus de la ligne (exceptions: le mouflon et le panda roux n'ont qu'une zone pour positionner l'animal).

- Si, audébut de l'étape 1, il n'y a pas d'animal dans la région du guide vous devez déplacer le guide dans une autre région où il reste au moins un animal et en prendre un.

Etape 2: placez un alpiniste.

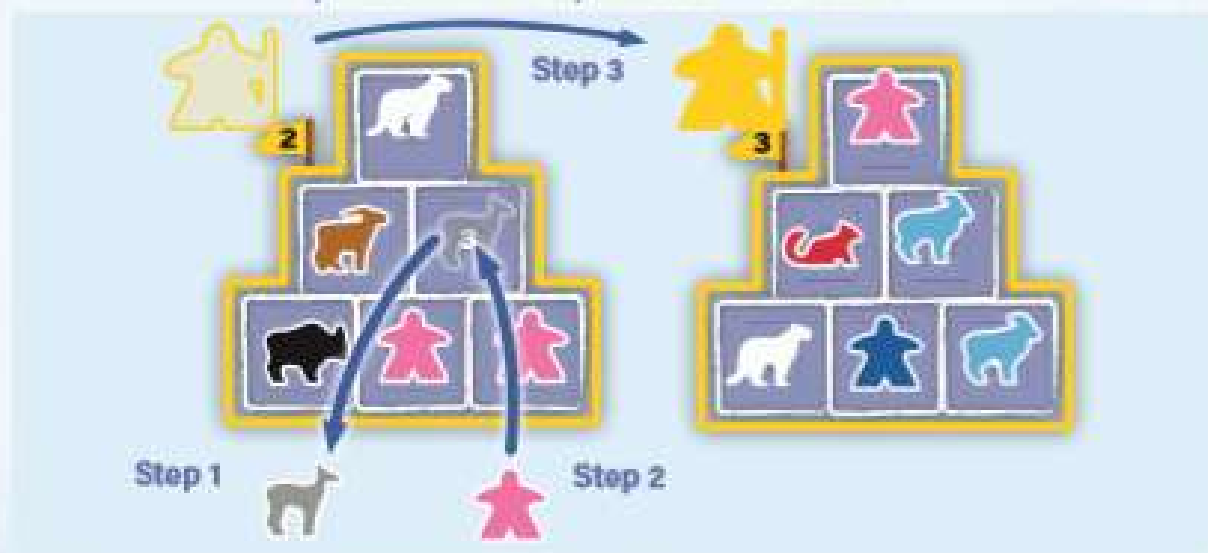
placer un de vos alpinistes dans la section vidée. (d'où vous avez pris l'animal).

Etape 3: Déplacez le guide.

Déplacer le guide vers la région correspondante au numéro de section où vous avez placé l'apiniste.

Si la section est identique au numero de la région où se trouve le guide celui-ci ne bouge pas.

Exemple: Le guide est dans la région 2 au début de votre tour.
Etape1, vous prenez le cerf de la section 3 en région 2 et le placez sur votre plateau. Etape 2, vous placez l'alpiniste dans cette section vide. Etape 3, vous bougez le guide en région 3 parce que vous avez placez votre alpiniste en section3.



Etape 4: Construire des camps /vendre des animal (facult.)

- Marquez des points en construisant des camps/vendant des animaux.
- Quand vous contruisez ou vendez, placez un cube dans la zone de décompte, comme décrit plus bas.
- Vous pouvez placer 1 cube par tour.
- Après avoir scoré, déplacez votre cube sur l'emplacement correspondant.
- Important: si votre cube se pose sur un emplacement détenu par votre adversaire , déplacez le votre sur la place suivante.

Explication du positionnement

Il y a un emplacement pour chaque type de scoring.

Le chiffre au-dessus de la collone exprime le nombre de camps ou d'animaux nécessaires pour scorer la valeur dans les carrés.

		6	5	4	3	3
Camps		7	6	5	4	2
Animaux différents		8	7	6	5	3
Animaux identiques		9	8	7	6	4
		6	5	4	3	3

Exemple:
construis
5 camps
pour scorer
6 points

Constuire des camps

- Pour ce faire, otez un groupe de 3 ou plus d'alpinistes adjacents du plateau. Par "Adjacent" on entend dont les sections se touchent par un bord ou connectées par des points blancs.
- placez un camp dans chaque espace ainsi liberés.
- Placez un cube dans l'espace du tableau de scorecorrespondant, puis déplacez votre marqueur de point.
- Important: Les alpinistes utilisés pour construire les camps sont remis dans la boîte, pas dans votre stoc.



Exemple:

Vous enlevez 4 alpinistes adjacents, remplacez les par de camps, puis placez un cube sur la position pour scorer 5 points.

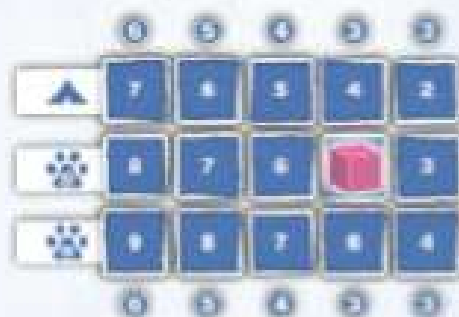
Limite de camps
chaque joueuses
peut construire
12 camps max.



Vendre différents animaux

- Pour vendre différents animaux, otez et défaussez entre 3 et 6 animaux différents de votre plateau individuel.
- Positionnez un cube sur l'emplacement approprié et scorez les points indiqués.

Exemple: défaussez 3 animaux différents pour scorer 5 points.



Vendre 1 type d'animal:

- Suivez les mêmes règles en ne vendant qu'une seule espèce d'animal et en se reportant à la ligne correspondante



- A n'importe quel moment pendant votre tour, vous pouvez "activer" un animal (sauf le mouflon et le panda roux) pour réaliser une action spéciale en déplaçant l'animal du sommet vers le bas du plateau individuel.
- Chaque animal permet une action différente et vous pouvez la faire

autant d'actions spéciales que vous pouvez ou voulez, chaque animal ne pouvant être activé qu'une fois.

- Les animaux peuvent être activés dès qu'on les obtient.
- Les Animaux peuvent être vendus qu'on les aient activé ou pas.

Exemple: vous descendez un de vos tahrs pour activer son action spéciale. Le Tahrs utilisé reste dans la section du bas. les autres Tahrs restent en haut pour plus tard.



Leopard des neiges

Permutez 2 alpinistes adjacents.



Tahr

Permutez un alpiniste et un animal adjacents.



Cerf musqué.

Permuttez 2 animaux n'importe où sur le plateau.



Yak

Déplacez le guide dans une autre région.



Mouflon

Utilisé comme un animal de type différent lors de la vente d'animaux.



Panda Roux

Si, au moment de prendre cet animal, vous avez moins ou autant de points que votre adversaire, scorez 1 point.

FIN DE LA PARTIE

Après que les aient placé tous leurs alpiniste ou tous leurs cubes le jeu se termine. La joueuse avec le plus de points gagne.

Variante de décompte de fin de partie

Essayé cette variante après quelques parties. Quand les 2 joueuses ont placé tous leurs alpinistes, décomptez les régions de 1 à 6.

Pour 4 camps/ alpiniste dans 1 région, scorez 1 point

Pour 5 camps/alpinistes dans 1 région, scorez 2points.

pour 6 camps/alpinistes dans une région scorez, 3 points.

la joueuse avec le plus de points gagne.

Résumé

Etape d'un tour

1. Capturez un animal: prenez un animal dans la région du guide.
2. Placez un alpiniste dans un espace vide.
3. Placez le guide dans la région du même numéro que l'animal.
4. construisez des camps ou vendez des animaux, placez le cube.

Actions spéciales

Durant votre tour activez les actions spéciales de vos animaux.

Eclaircissements.

- Il y a 3 moyens de marquer des points
- Rien qu'un emplacement de cube pour scorer (à part le 0).
Donc si vous devez placez votre cube sur un emplacement occupé par l'adversaire ajouter 1 (pour la variante aussi)
- On peut vendre un animal activé ou pas.
- les camps ne sont pas affectés par les actions animales.
- Après avoir construit un camp, pensez à le défausser du jeu.