










































































Mise en place

- Choisir la face du plateau facile ou difficile.
À 5 joueurs, choisir d'utiliser ou pas les pions rouges sur le plateau (+ facile avec).
- Choisir les 6 tuiles météo été ou les 6 tuiles météo hiver.
Retirer du jeu les 6 tuiles inutilisées.
2 tuiles côte à côte, face visible → à côté du plateau.
Les 4 tuiles restantes, face visible → sous la 2^{nde} tuile.
Le marqueur ● météo → la case la + à gauche de la 1^{ère} tuile.
- Les 20 jetons ● danger, face cachée → à côté du plateau.
3 ●, face visible → à côté du plateau.
- Le plateau individuel + la pioche de 18 cartes □ à sa couleur → à chaque joueur.
Variante familiale: la □ sauvetage (sans valeur) à sa couleur → devant chaque joueur.
- Les 4 pions + les 2 marqueurs **niveau acclimatation** + les 2 tentes à sa couleur → à chaque joueur.
2 pions alpiniste ≠ → le camp de départ.
2 pions marqueur de PV ≠ → au bas de la piste de score.
2 marqueurs **niveau acclimatation** → les cases ❶ du plateau individuel. } Pour chaque joueur.
- Le marqueur 1^{er} joueur → 1^{er} joueur.

Début du jeu : Chaque joueur pioche 6 cartes .

Tour de jeu

1	Choix des 	<p>Chacun choisit 3  de sa main. Tous révèlent en même temps les  choisies. Jouer le tour avec les  révélées. Répartition des  : 0, 11, 2, 3, 111111, 222, 33, 112U, 113U, 213U.</p>								
2	Jeton  danger	<p>Chacun compte les points verts  sur ses 3 . Corde \Rightarrow points .</p> <p>Le joueur avec le + de points prend 1  danger, face visible. Si égalité, personne n'en prend. Révéler 1 nouveau , si 1 a été pris. Répartition des  : 0000, 11111111111111, 22222.</p>								
3	Actions	<p>Chacun son tour, 1 fois, en commençant par le 1^{er} joueur :</p> <ol style="list-style-type: none"> Optionnel : faire des actions au choix avec ses . Vérifier le respect du nombre max de pions / case (voir plateau). <i>En solo, utiliser la limite à 2 joueurs.</i> Défausser ses 3 . <table border="1" data-bbox="359 651 1485 1182"> <thead> <tr> <th>Action</th> <th>Paielement</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Augmenter le niveau acclimatation d'1 de ses pions.</td> <td>Payer avec les points  sur ses . Pas de partage entre pions.</td> </tr> <tr> <td>Planter 1 tente sur la case où se trouve 1 de ses pions. 1 fois / pion. Plusieurs tentes / case possible. Corde \Rightarrow points .</td> <td>Payer avec les points  sur ses . Pas de partage entre pions.</td> </tr> <tr> <td>Déplacer 1 de ses pions sur 1 case reliée par 1 corde. La case côté mousqueton est la + haute. Déplacer indifféremment vers le haut ou le bas, sauf les , toujours vers le bas. Corde \Rightarrow points  OU .</td> <td>Coût = 1 OU case  + zone météo  Pour 1 même pion, le total des points  sur les  utilisées pour ce pion, paye le coût total des actions du pion.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Le joueur avec le  danger perd la valeur du  sur les points   de ses , ou sur le niveau acclimatation de ses pions qui ont utilisé des points   (>0) ce tour. Corde \Rightarrow points  OU .</p> <p>Partage possible entre , niveaux acclimatation et pions.</p>	Action	Paielement	Augmenter le niveau acclimatation d'1 de ses pions.	Payer avec les points  sur ses  . Pas de partage entre pions.	Planter 1 tente sur la case où se trouve 1 de ses pions. 1 fois / pion. Plusieurs tentes / case possible. Corde \Rightarrow points  .	Payer avec les points  sur ses  . Pas de partage entre pions.	Déplacer 1 de ses pions sur 1 case reliée par 1 corde. La case côté mousqueton est la + haute. Déplacer indifféremment vers le haut ou le bas, sauf les  , toujours vers le bas. Corde \Rightarrow points  OU  .	Coût = 1 OU case  + zone météo  Pour 1 même pion, le total des points  sur les  utilisées pour ce pion, paye le coût total des actions du pion.
Action	Paielement									
Augmenter le niveau acclimatation d'1 de ses pions.	Payer avec les points  sur ses  . Pas de partage entre pions.									
Planter 1 tente sur la case où se trouve 1 de ses pions. 1 fois / pion. Plusieurs tentes / case possible. Corde \Rightarrow points  .	Payer avec les points  sur ses  . Pas de partage entre pions.									
Déplacer 1 de ses pions sur 1 case reliée par 1 corde. La case côté mousqueton est la + haute. Déplacer indifféremment vers le haut ou le bas, sauf les  , toujours vers le bas. Corde \Rightarrow points  OU  .	Coût = 1 OU case  + zone météo  Pour 1 même pion, le total des points  sur les  utilisées pour ce pion, paye le coût total des actions du pion.									
4	Acclimatation	<p>Chacun règle le niveau acclimatation de ses 2 pions.</p> <ul style="list-style-type: none"> + case  OU - case  +1 si au moins 1 tente à sa couleur sur la case - zone météo  <p style="text-align: right;">Acclimatation max = </p> <p>Si Acclimatation <  \Rightarrow Retirer du jeu le pion, poser son marqueur PV sur la case  1. <i>Pour sauver 1 pion, retirer du jeu sa  sauvetage, poser le pion sur la zone < 6000 m, reculer son marqueur PV de 4 cases, régler son niveau acclimatation sur .</i></p>								
5	Fin du tour	<ul style="list-style-type: none"> Passer le marqueur 1^{er} joueur au joueur suivant. Avancer le  météo d'1 case. Si le  change de tuile, décaler la tuile de droite sur celle de gauche. Chacun si possible pioche 3 . Si 0  en main, mélanger sa défausse, reformer sa pioche et piocher 6 . 								

Fin du jeu : À la fin des tuiles météo. *En solo, arrêt immédiat si 1 pion meurt.*

Décompte : Ajouter les PV de ses 2 pions. Le joueur avec le + de PV gagne.
Départager les égalités par l'ordre d'arrivée au sommet.