

VARIANTE

Il est possible d'inclure les **tuiles Météo** pour apporter un peu de variété. Chaque tuile Météo est constituée de deux faces : **Météo favorable** et **Météo défavorable**. Ces faces indiquent des événements affectant tous les joueurs pendant 1 tour de table. Voici comment les utiliser :

- 1 Prenez 3 tuiles Météo au hasard et placez-les sur leur face Météo favorable et placez les 3 autres sur leur face Météo défavorable.
- 2 Mélangez les tuiles et formez une pile que vous placez à côté du premier joueur.

- 3 Avant de débiter son tour de jeu, le premier joueur prend la première tuile de la pile, la retourne et la replace sous la pile. L'événement désormais visible sur la tuile se trouvant en haut de la pile sera l'événement actif pour ce tour.

Pour une partie un peu plus courte, positionnez toutes les tuiles sur leur face Météo favorable en début de partie.

Pour une partie un peu plus longue, positionnez toutes les tuiles sur leur face Météo défavorable en début de partie.

ANNEXE

Détail des tuiles Équipement

Coût (en pièces)

Effet unique ou permanent.

1x : Ne peut être utilisé qu'une fois. Une fois activé, l'Équipement est remplacé dans la réserve. Il est possible d'activer la tuile immédiatement après l'achat.

∞ : L'Équipement peut être activé à chaque tour de jeu.

Nombre de **Points de Victoire** marqués lorsqu'un joueur vous rachète cet Équipement.



Ajoutez 1 Pièce à votre lancer (usage unique).



Ajoutez 1 Sherpa ou 1 Tente à votre lancer (usage unique).



Après chaque lancer, vous pouvez choisir 2 symboles au lieu d'1 seul, et mettre de côté tous les dés figurant ces symboles.



Avant d'utiliser vos dés : si vous avez 1 ou 2 Neiges, vous pouvez relancer un de ces dés (une seule relance est autorisée).



Effet



Ajoutez 1 Empreinte à votre lancer (effectif à chaque tour).



Ajoutez 1 Sherpa à votre lancer (effectif à chaque tour).



Ajoutez 1 Tente à votre lancer (effectif à chaque tour).



Détail des tuiles Météo



Avant d'utiliser vos dés, si vous avez 1 ou 2 Neiges, vous pouvez les relancer (une seule relance est autorisée).



Gagnez 3 points de victoire supplémentaires si vous achetez une Photo.



Gagnez 2 points de victoire si vous achetez une tuile Équipement.



Après chaque lancer, vous pouvez choisir n'importe quel nombre de symboles et mettre de côté tous les dés figurant ces symboles.



À la fin de votre tour, gagnez 1 point de victoire pour chaque Neige obtenue, y compris celles placées sur votre aide de jeu.



Avant d'utiliser vos dés, vous pouvez reculer votre marqueur de points de victoire de 2 cases pour choisir 1 de vos dés et le positionner sur la face de votre choix (il n'est pas possible de réaliser cet effet plus d'une fois par tour).



Pendant la phase Neiges, si vous possédez 3 Neiges ou plus, vous n'êtes pas autorisé à positionner une Neige sur la face de votre choix.



Si un autre joueur achète une de vos tuiles Équipement, le nombre de points de victoire que vous gagnez est diminué de 3 (avec un minimum de 0).



À la fin de votre tour, si aucun autre alpiniste n'est présent au niveau auquel se trouve le vôtre, perdez 2 points de victoire.



Durant la phase Empreintes, enlevez 1 Empreinte à votre lancer.



Durant la phase Pièces, enlevez 1 Pièce à votre lancer.



Durant la phase Sherpa, enlevez 1 Sherpa à votre lancer.

Cas particulier : Lorsque vous reculez sur la piste de score, si votre marqueur de Points de Victoire tombe sur la case du yéti, ou la dépasse, le yéti recule également (positionnez-le sur la case se trouvant immédiatement après votre marqueur).

CREDITS

Auteur : Benjamin Schwer

Illustrations : Dennis Lohausen

Capture 3D : Andreas Resch

Mise en page : Hans-Georg Schneider

Réalisation : Ralph Bruhn

Traduction : Erwann Dréan

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de. Tous droits réservés.
Distribution exclusive de l'édition française par Matagot, 96 rue de Miromesnil, 75008 Paris.

La réimpression ou l'édition des règles, composants de jeu ou illustrations est interdite sans autorisation préalable.





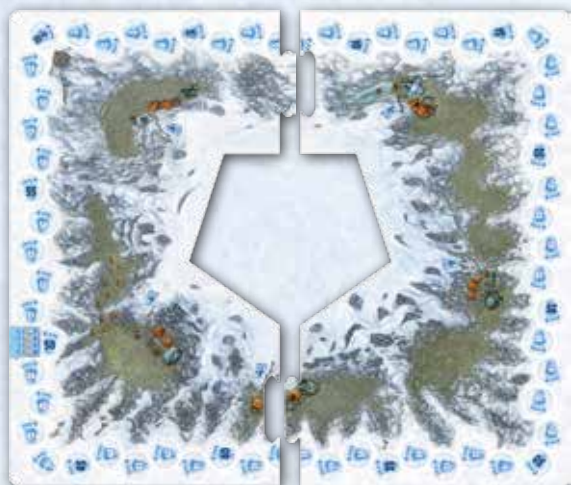
YÉTI

Un jeu de dés tactique pour 2 à 5 alpinistes de 8 ans et plus, par Benjamin Schwer.

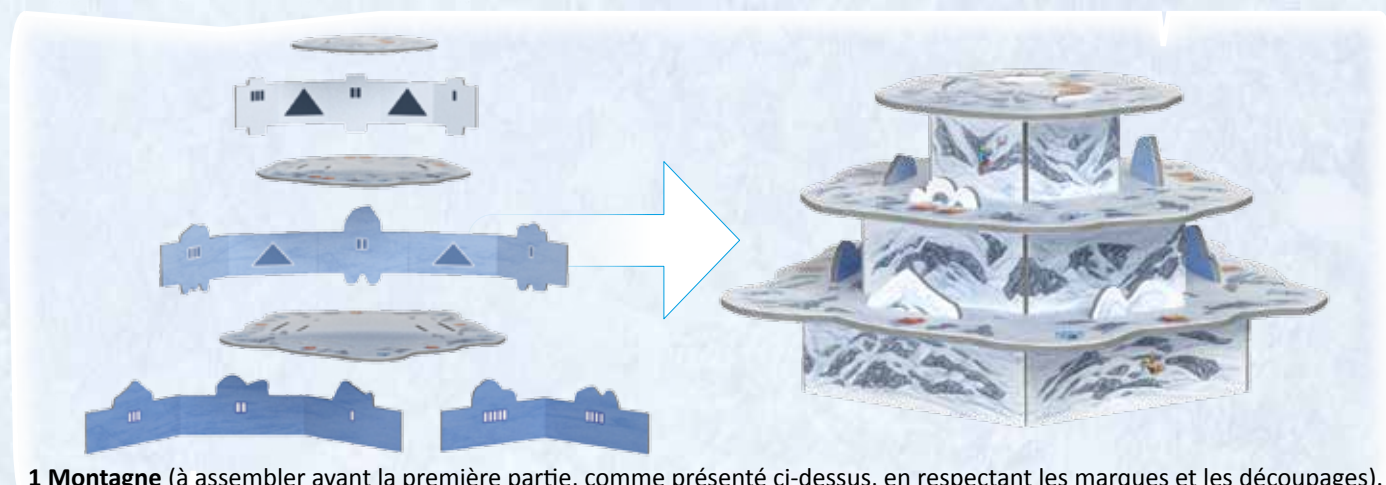
PRÉSENTATION

L'Himalaya : son froid glacial, ses sommets enneigés et ses falaises abruptes. Vous incarnez un aventurier intrépide, alpiniste chevronné, en quête du légendaire homme des neiges, le très célèbre yéti. Votre objectif : découvrir des traces de son existence au sein de ses montagnes inhospitalières. Et qui sait, si la chance vous sourit vraiment, peut-être réussirez-vous à le photographier ? Pour optimiser vos chances de succès, vous pourrez acquérir un équipement plus adapté ou encore engager des sherpas capables de guider vos pas grâce à leur parfaite connaissance de la région. Vous établir dans la montagne vous permettra d'atteindre de plus hautes altitudes, des zones moins fréquentées, et d'augmenter ainsi les probabilités d'une découverte. Mais il faudra aller vite, car vous n'êtes pas seul ! D'autres aventuriers présents sur les lieux partagent le même objectif que vous : entrer dans les livres d'Histoire en prouvant l'existence du yéti.

MATÉRIEL



1 plateau de jeu en 2 parties



1 Montagne (à assembler avant la première partie, comme présenté ci-dessus, en respectant les marques et les découpages).



5 jetons Sommet



1 Yéti et 5 Camps de Base
(à assembler avant la première partie)



6 tuiles Météo
(pour la variante, voir page 4)



1 jeton Premier Joueur



Empreinte Sherpa



Tente Neige Pièce

7 dés



5 Alpinistes



5 marqueurs
Points de Victoire



7 tuiles Équipement



1 piste Photo, en deux parties



5 Aides de jeu

MISE EN PLACE

- 1 Assemblez les deux parties du **plateau de jeu** et placez-les au centre de la table. Posez la **Montagne** au milieu du plateau de jeu, dans l'espace prévu à cet effet.

Faites une pile avec les **jetons Sommet** : prenez 1 jeton par joueur et empilez-les dans l'ordre décroissant, la plus haute valeur se trouvant au sommet de la pile. Utilisez uniquement les jetons de plus hautes valeurs et laissez les jetons restants dans la boîte.

Exemple : Pour une partie à 3 joueurs, vous devez utiliser les jetons Sommet de valeurs 8, 6 et 4.

- 10 Faites une pile avec les **marqueurs Points de Victoire** de chaque joueur et placez-la sur la case 0 de la piste de score. Chaque fois qu'un joueur gagne des Points de Victoire au cours de la partie, il avance son marqueur de Points de Victoire en conséquence sur la piste de score.

- 9 Placez le **Yéti** sur la case 50 de la piste de score.

- 8 Chaque joueur place son **Alpiniste** près de son Camp de Base, au pied de la Montagne.

- 7 Chaque joueur place son **Camp de Base** sur le plateau de jeu, sur un emplacement Tente de son choix.

- 6 Chaque joueur choisit une couleur et prend 1 Camp de Base, 1 Alpiniste et 1 marqueur de Points de Victoire de cette couleur.

- 2 Placez la **piste Photo** près du plateau de jeu.

- 3 Classez les **tuiles Équipement** selon leur coût (indiqué en haut à gauche de la tuile) et placez-les à côté de la piste Photo.

- 4 Chaque joueur prend une **Aide de jeu**.

- 5 Déterminez aléatoirement le premier joueur. Selon le nombre de joueurs, on répartit les dés de la manière suivante :
à **2 joueurs** : Le premier joueur prend 6 dés, le second joueur 1.
de 3 à 5 joueurs : Le premier joueur prend 5 dés, le deuxième et le troisième joueurs en suivant le sens horaire reçoivent chacun 1 dé.
Remarque : Le premier joueur lance 5 (ou 6 dés) pour son premier tour. Une fois son tour terminé, il les transmet au deuxième joueur, qui en lancera donc 6 (ou 7). Et ainsi de suite jusqu'à ce que les **7 dés** soient en jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs vont jouer à tour de rôle, en commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire. Durant leur tour, ils vont tenter de découvrir des empreintes de pas du yéti, ou de capturer une image de lui, ceci afin de gagner des Points de Victoire. La partie se poursuit jusqu'à ce que le marqueur de Points de Victoire d'un joueur atteigne ou dépasse la case sur laquelle se trouve le yéti. À la fin de la partie, le gagnant est le joueur possédant le plus de points de victoire.

DÉROULEMENT DU TOUR D'UN JOUEUR

1. Lancez les dés. En général, au début de votre tour, vous commencez avec 7 dés en main. Il peut arriver que ce nombre soit moins important, par exemple en début de partie, ou suite à un Blizzard (voir page 3, « Neige »).
2. Vous **devez** mettre de côté les dés sur lesquels figurent un symbole **Neige** (s'il y en a).
Remarque : Lorsqu'il est fait référence au terme « Neige » dans ce livret, cela signifie en réalité « un dé figurant le symbole Neige ».

3. A) Si vous **n'avez** obtenu aucune Neige, vous **devez** choisir un symbole, et mettre de côté tous les dés **comportant ce symbole**.
B) Si vous avez obtenu au moins une **Neige**, vous **pouvez** choisir un symbole et mettre de côté **tous** les dés comportant ce symbole (en plus des Neiges mises de côté).
Remarque : Il est possible de mettre de côté le même type de dés lors de lancers successifs.
4. Répétez les étapes 1 à 3 jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus de dé à lancer.
5. Utilisez vos dés (voir section suivante).

Exemple:

- 1 Après avoir lancé vos 7 dés, vous devez mettre de côté les 2 Neiges obtenues. À présent, il vous est possible de mettre de côté un autre type de dé. Vous choisissez de conserver le Sherpa.
- 2 Vous lancez les 4 dés restants. Aucune Neige n'étant présente, vous devez mettre de côté les dés d'un autre symbole, vous choisissez de conserver les Pièces.
- 3 Vous lancez les 2 dés restants. La Neige obtenue est obligatoirement mise de côté. Vous faites le choix de ne pas conserver le Sherpa.
- 4 Vous lancez le dernier dé et êtes obligé de conserver l'Empreinte.



UTILISEZ VOS DÉS

Vous devez utiliser vos dés dans l'ordre indiqué ci-dessous. Chaque symbole correspond à un effet particulier. Vous pouvez trouver un récapitulatif des effets liés aux 5 symboles sur votre aide de jeu.



1. Neige

La **Neige** se met en travers de votre quête du yéti :

Si vous avez obtenu **moins de 3 Neiges**, il ne se passe rien.

Si vous avez obtenu **exactement 3 Neiges**, vous pouvez positionner un de ces 3 dés sur la face de votre choix.

Si vous avez obtenu **plus de 3 Neiges**, vous déclenchez un **Blizzard**, qui affecte tous les joueurs :

- Avancez le yéti sur la piste de score du nombre de cases indiqué ci-dessous :

5 joueurs	4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
4 cases	5 cases	6 cases	7 cases

Cas particulier : Le yéti ne peut jamais dépasser ou se retrouver sur la même case qu'un marqueur Points de Victoire. Si cette situation venait à arriver, placez le yéti sur la case précédant le marqueur Points de Victoire.

- Placez les Neiges en excès sur votre aide de jeu. Ces dés resteront de côté jusqu'à votre prochain tour de jeu. Les autres joueurs ne pourront pas les utiliser ce tour.
- **Exemple :** Si vous obtenez 5 faces Neiges sur vos dés, vous en placez 2 sur votre aide de jeu. Ils ne reviendront en jeu qu'au début de votre prochain tour.
- Vous pouvez positionner une des 3 Neiges restantes sur la face de votre choix.



2. Pièces

Vous pouvez dépenser les Pièces pour acquérir une tuile Équipement ou pour gagner points de victoire via l'achat d'une Photo.

Vous ne pouvez effectuer qu'un **seul achat** par tour.

Photo : Marquez immédiatement le nombre de Points de Victoire indiqué sur la piste Photo (à côté du coût de la Photo).

Équipement : Dépensez le nombre de pièces requis et placez la tuile Équipement choisie devant vous (il est possible d'acheter une nouvelle tuile, ou une tuile présente devant un joueur). Le coût de l'Équipement est indiqué en haut à gauche de la tuile.

Si vous achetez un Équipement chez un autre joueur, il marque immédiatement le nombre de Points de Victoire indiqué en bas à gauche de la tuile. La description des différents Équipements est disponible en page 4.



3. Sherpas

Les **Sherpas** servent à escalader la Montagne.

1 Sherpa permet de monter d'1 niveau.

3 Sherpas permettent de monter de 2 niveaux.

6 Sherpas permettent de monter de 3 niveaux.

Bonus au sommet : La première fois que votre alpiniste atteint le sommet de la Montagne, vous marquez un nombre de points de victoire égal à la valeur indiquée sur le jeton Sommet visible. Ce jeton est ensuite placé près de votre Camp de Base, afin d'indiquer que vous ne pouvez plus obtenir ce bonus.



4. Empreintes

Vous faites la découverte d'**Empreintes de pas** du yéti, ce qui vous fait marquer des points de victoire.

Le nombre de points de victoire obtenus dépend de la position de votre alpiniste :

Camp de base : 1 point de victoire par Empreinte.

Niveau 1 : 2 points de victoire par Empreinte.

Niveau 2 : 3 points de victoire par Empreinte.

Sommet : 4 points de victoire par Empreinte.



5. Tentes

Les **Tentes** vous permettent d'établir un campement dans la montagne.

Les **Tentes** permettent à votre alpiniste de démarrer son prochain tour à un niveau plus élevé de la Montagne. Sans elles, votre alpiniste démarre son tour au Camp de Base.

0 Tente : Votre alpiniste redescend au Camp de Base.

1 Tente : Votre alpiniste établit un campement au niveau 1.

2 Tentes : Votre alpiniste établit un campement au niveau 2.

3 Tentes : Votre alpiniste établit un campement au sommet.

Si le nombre de Tentes obtenues au cours de votre lancer n'est pas suffisant pour maintenir votre Alpiniste au niveau auquel il se trouve, faites-le redescendre au niveau approprié (c'est-à-dire, au niveau correspondant au nombre de Tentes obtenues).

Si vous possédez un nombre de Tentes supérieur au nombre requis par le niveau auquel se trouve votre Alpiniste, les Tentes en excès sont perdues. Il n'est pas possible d'utiliser des Tentes pour escalader la Montagne !

Exemple : Le résultat de votre lancer de dés est le suivant :



1. Neiges : Vous pouvez positionner 1 Neige sur la face de votre choix : 1 Neige se transforme en Tente.



2. Pièces : Vous achetez une tuile Équipement coûtant 2 Pièces, tuile que vous placez devant vous.



3. Sherpas : Votre alpiniste grimpe d'1 niveau.



4. Empreintes : Vous marquez 2 points de victoire pour votre Empreinte.



5. Tentes : Grâce à votre Tente, votre Alpiniste peut rester au niveau 1 au lieu de devoir redescendre au Camp de Base.

FIN DE PARTIE

Dès que le marqueur de Points de Victoire d'un joueur atteint ou dépasse le yéti, la fin de partie est déclenchée. Finissez le tour de table : la partie se termine lorsque le joueur à droite du premier joueur finit son tour.

Le joueur dont le marqueur de Points de Victoire est le plus avancé sur la piste de score gagne la partie.

En cas d'égalité, les joueurs ex æquo additionnent les valeurs de leurs tuiles Équipement (indiquées en bas à droite), le joueur ayant le plus haut total remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.