

# TREK<sup>12</sup>

## 1 - PORADNIK WĘDROWCA

Tłumaczenie: Agnieszka Możejko  
Redakcja: zespół Rebel

Autorzy:  
Bruno CATHALA  
i Corentin LEBRAT

Ilustracje: Olivier DEROUETTEAU  
Portrety postaci: Jonathan AUCOMTE



*Wypoczynek przy ognisku!*

**Trek 12** to gra, która zabierze Cię w pieszą wędrówkę po Himalajach. Podczas podróży będziesz wyznaczać nowe szlaki na szczyty. Dokładnie mapuj teren i oznaczaj trasę, ale zachowaj ostrożność na najniebezpieczniejszych ścieżkach. Spryt i odwaga będą konieczne, aby podejmować właściwe decyzje, podnieść swoją reputację i, kto wie, być może stać się legendarnym wspinaczem.

**W Trek 12** dostępnych jest kilka wariantów rozgrywki:



**Wariant „Szybko na szczyt”** pozwala rozegrać prostą i szybką partię. Idealnie sprawdzi się, gdy gracze nie mają zbyt wiele czasu na grę lub dopiero zaczynają zabawę z *Trek 12*.





**Wariant „Ekspedycja”** oferuje drogę na kilka szczytów po kolei. Za każdym razem, gdy gracz sprost wyzwaniu, otrzymuje nowe wyposażenie albo poznaje nowych przewodników. Ten wariant opisano w *Poradniku wspinacza*.




**Tryb solo.** Każdy czasem jest sam w domu, samolocie czy pociągu. Wtedy możesz założyć raki i wybrać się „Szybko na szczyt” albo przeprowadzić „Ekspedycję”, stając w szranki z doświadczonym wspinaczem. *Ten tryb opisano w Poradniku samotnika.*

## ELEMENTY

 Czerwona kość (o wartościach od 1 do 6),

 żółta kość (o wartościach od 0 do 5),

karta prowadzącego wyprawę, 



16 kart asysty,

Te karty przedstawiają wyposażenie i towarzyszy wyprawy, ułatwią drogę na szczyt.



3 notesy punktacji z arkuszami trzech tras górskich: **Dunai**, **Kagkot**, **Dhaulagiri**,


6 kopert wyzwania. **NIE NALEŻY ICH OTWIERAĆ** – więcej na ten temat w Poradniku wspinacza.

## Budowa arkusza trasy górskiej


przestrzeń gry  
składa się z 19 pól

ta część używana jest tylko  
w wariantcie „Ekspedycja”

nazwa arkusza

 wartość punktowa  
szeregów gracza

tabele  
punktacji

 wartość punktowa  
obszarów gracza

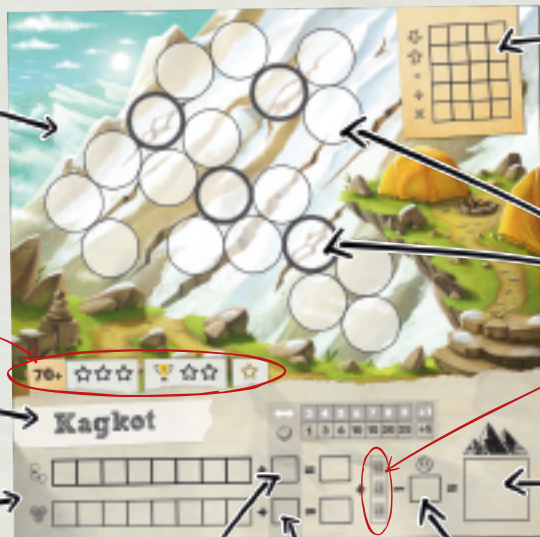


tabela decyzji  
tu należy zaznaczyć, jakie  
działania wykorzystano

pola do wypełnienia  
podczas wyprawy

zwykle pole

niebezpieczne pole

ta część używana jest tylko  
w wariantcie „Ekspedycja”

OSTATECZNY  
WYNIK

najwyżej punktowany szereg

najwyżej punktowany obszar



kary za pola bez  
połączenia



bonusy



# SZYBKO NA SZCZYT

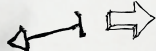
*Kto chce wspiąć się na górę, musi zacząć od jej podnóża (chińskie przysłowie).*

**Ten wariant pozwoli graczom zapoznać się z PODSTAWOWYMI ZASADAMI gry w Trek 12. Zdecydowanie radzimy rozegrać kilka partii „Szybko na szczyt” przed „Ekspedycją”.**

## # CEL

**Zdobądźcie jak największą liczbę punktów, sprytnie rozmieszczając wartości liczbowe na arkuszu trasy górskiej i tworząc szeregi i obszary.**

## Przygotowanie gry



Należy wybrać notes punktacji i rozdać po 1 arkuszu każdemu z graczy. *Do pierwszej rozgrywki doradzamy wybór notesu DUNAI.*



Każdy z graczy potrzebuje (działającego) długopisu.



Obie kości należy umieścić na środku stołu.

**Pozostałe elementy (karty asysty, koperty wyzwań, kartę prowadzącego wyprawę) należy odłożyć do pudełka, nie będą potrzebne podczas tej rozgrywki.**



# # JAK GRAĆ

1. Jeden z graczy rzuca obiema kośćmi.



Przykład. 1 i 4.

2. Każdy z graczy wybiera swój rezultat w tym samym czasie.

a) Aby określić swój rezultat, gracz ma do wyboru:

- ↘ niższy wynik (tutaj 1)
- ↗ wyższy wynik (tutaj 4)
- różnicę między wynikami (tutaj 3, różnica może wynosić 0, ale nigdy nie może być liczbą ujemną)
- + sumę wyników (tutaj 5)
- x iloczyn wyników (tutaj 4)

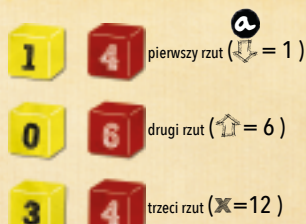
b) Następnie każdy z graczy zaznacza kwadrat w odpowiednim rzędzie w tabeli decyzji.

Gdy w danym rzędzie nie zostanie żaden wolny kwadrat, dane działanie nie jest już dłużej dostępne dla gracza.

c) Każdy z graczy wpisuje swój rezultat w wybrane przez siebie pole na arkuszu (przykład poniżej):

- Pierwszy rezultat podczas rozgrywki każdy z graczy wpisuje w dowolne pole na swoim arkuszu.
- **Każdy** następny rezultat musi zostać wpisany w wolne pole przylegające do wypełnionego pola.

Następnie należy oznaczyć powstałe wskutek wyborów graczy **szeregi** i **obszary**.



Przykład. 1 i 4.

Przykład 1.  
WYBÓR WYNIKÓW

## # SZEREGI

Szereg to ciąg kolejnych liczb.

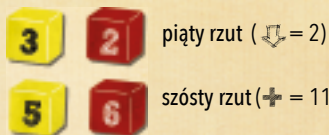
Jeśli właśnie wpisany w pole rezultat tworzy z rezultatem w sąsiednim polu nowy albo kontynuuje istniejący szereg (jest o 1 większy albo mniejszy niż liczba w sąsiednim polu), szereg należy zaznaczyć na arkuszu kreską między polami.

Jeśli pole z rezultatem mogłoby potencjalnie zostać połączone z więcej niż jednym polem z **takimi samymi** liczbami, gracz może wybrać tylko jedno z nich. Jeśli właśnie uzupełnione pole mogłoby zostać połączone z dwoma polami z różnymi liczbami, należy połączyć to pole z obydwojema polami.

W przykładzie poniżej po piątym rzucie Teresa wpisuje w pole 2 i tym samym tworzy szereg z 1. Rysuje kreskę między 1 i 2. Następnie po szóstym rzucie Teresa wpisuje w pole 11 i tym samym tworzy szereg z 10 i 12. Rysuje kreski między 11 i 10 oraz 11 i 12.



### Przykład 2. SZEREGI



### Uwaga!

1. Każdy rezultat może należeć tylko do **JEDNEGO** szeregu.
2. Szereg **nie może** zawierać dwóch takich samych liczb.

Przykład. W przypadku szeregu 6-7-8-9 jedyną liczbą, z jaką może zostać połączona 6, jest 5 (w szeregu jest już 7), tak samo 9 może zostać połączona jedynie z 10 (w szeregu jest już 8). 7 i 8 nie mogą zostać już połączone z żadną liczbą.

- Dzień 1 -  
Adaptowanie się do wysokości Degustaga sera  
z mleka jaka! Spotkanie z przewodnikiem.  
Świątynie.



## Dwa typy pól



**Zwykłe pola: MAKS. 12.** Największa liczba, jaką gracz może w nie wpisać, to 12. Jeśli chce albo musi wpisać w nie liczbę większą niż 12, zamiast tego rysuje



**Niebezpieczne pola: MAKS. 6.** Wpisywanie w nie liczb wyższych niż 6 jest ZAKAZANE. Jeśli gracz chce albo musi wpisać w nie liczbę większą niż 6, zamiast tego rysuje

jest równe otrzymaniu **kary** na koniec gry.

## # OBSZARY

Obszar to grupa sąsiadujących ze sobą przynajmniej dwóch takich samych rezultatów.

**Jeśli właśnie wpisany w pole rezultat jest taki sam jak rezultat w sąsiednim polu, tworzy albo powiększa obszar.** Wypełnij wzorem wszystkie pola, które wchodzą w skład *obszaru*.

Użyj innego wzoru tła dla każdego obszaru dla ułatwienia liczenia punktów na koniec gry.



### Przykład 3. OBSZARY

szósty rzut (♠ = 6)

siódmy rzut (X = 12)

#### Uwaga!

Ten sam rezultat może jednocześnie należeć do *obszaru* i *szeregu*.

## # KONIEC GRY

Po tym, jak wszystkie pola na arkuszu zostaną wypełnione, każdy z graczy sumuje punkty zdobyte za szeregi, obszary i bonusy, po czym odejmuje punkty za kary.

- 🔗 **Szeregi:** Każdy *szereg* jest wart tyle punktów, ile wynosi najwyższa wartość liczbowo w polu wchodzącym w jego skład **+1 punkt za każde dodatkowe pole**, z którego składa się szereg.
- 🔗 **Obszary:** Każdy *obszar* jest wart tyle punktów, ile wynosi wartość liczbowo w jednym z pól wchodzących w jego skład **+1 punkt za każde dodatkowe pole**, z którego składa się obszar.
- 😊 **Bonusy:** Najdłuższy *szereg* ORAZ największy *obszar* zapewniają bonusy zależne od ich wielkości (zob. przykład poniżej).
- ☹️ **Kary:** Na każdym polu, które nie łączy się z żadnym innym polem (nie jest częścią *szeregu* ani *obszaru*), należy narysować ☹️. Można też po prostu przekreślić takie rezultaty.

Każda ☹️ to kara: -3 punkty.

5 punktów

4 punkty

8 punktów + bonus za największy obszar (1 bonusowy punkt za 3 pola)

13 punktów

13 punktów

14 punktów + bonus za najdłuższy szereg (20 bonusowych punktów za 8 pól)

70+ ☆☆☆ 🏆 ☆☆☆

**Kagkot**

13 14 5 13 + 20 = 65

13 8 4 + 1 = 26

65 - 3 = 88

### Przykład 4. JAK LICZYĆ PUNKTY

szeregi

obszary

#### ☹️ Kary

7 na tym polu nie należy ani do *obszaru*, ani do *szeregu*. Na polu należy narysować ☹️ albo je przekreślić, a następnie odjąć za nie 3 punkty.

Jeśli na arkuszu jest *obszar* albo *szereg* liczący więcej niż 9 pól, każde kolejne pole jest warte +5 punktów.  
Przykład. *Szereg* liczący 11 pól jest wart  $25 + 5 + 5 = 35$  punktów bonusowych.



**Masz już wszystko, czego potrzebujesz, żeby zdobywać jeszcze bardziej wymagające szczyty!**

Po kilku wyprawach i pełnej aklimatyzacji nie zostanie nic więcej, czego moglibyśmy Cię nauczyć. Wtedy przyjdzie czas na rzucenie wyzwania najlepszym wspinaczom i podjęcie się „Ekspedycji”.

*Wszystko, czego Ci trzeba, znajdziesz w Poradniku wspinacza.*

**Milej wyprawy!**



*Bruno, Corentin i Lumberjacks pragną uhonorować towarzysza wyprawy...*

*Théo z uśmiechem\* zgodził się zmienić plany i przesunąć o kilka miesięcy swoją wyprawę w kierunku Brain Campu.*



*\*Tak, zapewniamy, że z uśmiechem. OK, może zrobiliśmy to zdjęcie trochę za szybko po tym, jak usłyszał wieści.*

Chcielibyśmy przedstawić Państwu dwie organizacje, które są nam bliskie i które (naprawdę) wpłynęły na to, że wybraliśmy Himalaje na miejsce akcji Treka 12. Obie dokonują co roku wielkiej pracy humanitarnej na rzecz mieszkańców tych terenów. Dziękujemy!



Z powodu zmian klimatycznych mieszkańcy Dhye w dystrykcie Mustang muszą przenieść swoją wieś. Organizacja Du Bessil au Népal zajmuje się pomocą jej mieszkańcom i walką o przetrwanie i zrównoważony rozwój wsi oraz sąsiednich miejscowości, aby ludzie nie musieli się przeprowadzać.

Więcej informacji: <http://www.bessin-nepal.com>



L'Arche de Dolanji organizuje finansowe wsparcie edukacji dzieci z potrzebujących rodzin w Nepalu. Zapewnia fundusze na szkoły w odosobnionych miejscowościach: Dhorpatanie w Dhaulagiri i Kogocie w dystrykcie Dolpa. Organizacja finansuje również szkoły w Langtang.

Więcej informacji: <http://www.archedolanji.org>