

PIC CHALLENGE

KW25007



5, Bd Edgar Quinet
92700 Colombes
France
www.kiwizou.com

Distribué en France par :
Blackrock Games
6 Rue Edme Mariotte
63960 Veyre-Monton

Imported in the UK by:
Hachette Boardgames UK Ltd
Carmelite House
London EC4Y 0DZ

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts.
Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas.
Avvertenza. Piccole parti. Waarschuwing. Kleine onderdelen.
Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.
Advarsel. Små deler. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.





5+



15 min



2 - 4



*Ga op weg naar de top van de Mont-Haut!
De wandeling is lang en vol verrassingen.
De eerste die de top bereikt, wint de race!
Op je kaarten, klaar, af?*

Doel van het spel:

Als eerste de top bereiken.

Vorbereiding:

1. Leg de speelborden in een rij achter elkaar (van laagste naar hoogste) om het parcours te vormen.
NB: Het eerste veld moet het startveld (startbord) zijn, het laatste de top.
2. Maak drie gedekte stapels met de Klimkaarten (blauwe achterkant), de Kanskaarten (groene achterkant) en de Afdalingskaarten (rode achterkant).
3. Leg de dobbelsteen ernaast.
4. Elke speler kiest een pion en plaatst deze op het startveld (startbord).
5. Elke speler ontvangt 3 Klimkaarten.



4

1

2



3



5



Het spel zelf:

De speler die als laatste een berg heeft beklommen, begint. Daarna wordt in de klokrichting gespeeld.

Het spel eindigt zodra een speler het laatste veld van het parcours bereikt: de top.

Een speelbeurt:

De actieve speler kiest een kaart uit zijn hand (Klim of Kans), onthult deze en voert de actie uit. Afhankelijk van het veld waarop hij eindigt, voert hij de overeenkomstige actie uit.

Daarna legt hij de gespeelde kaart af en trekt indien nodig een nieuwe Klimkaart om weer drie kaarten op hand te hebben.

Dan is de volgende speler aan de beurt.

• De Klimkaarten:



De speler verplaatst zijn pion met het aangegeven aantal velden vooruit.



De speler gooit de dobbelsteen en voert de overeenkomstige actie uit.

• De dobbelsteenacties:



De speler verplaatst zijn pion met het gegooide aantal velden.

De speler trekt een Afdalingskaart en voert de actie onmiddellijk uit.

• e Afdalingskaarten:



e speler verplaatst zijn pion het aangegeven aantal velden achteruit.

• De Kanskaarten:



De speler verplaatst zijn pion 10 velden vooruit.



De speler verplaatst zijn pion naar het veld van de leider en start een Ontmoeting.



De speler kopieert het effect van de eerder gespeelde kaart.



De speler verplaatst zijn pion naar het volgende Paddenstoelveld.

Afhankelijk van het veld waarop een speler eindigt, voert hij de overeenkomstige actie onmiddellijk uit.

• De velden:



Startveld. Als een speler hier terugkomt, trekt hij een Kanskaart.



Pad: Geen effect.



Let op! De paddenstoelen zijn verleidelijk, maar sommige zijn giftig!
De speler gooit de dobbelsteen en voert de overeenkomstige actie uit.



Oh, wat een schattige marmot! Ik volg hem.
De speler trekt een Klimkaart en speelt onmiddellijk opnieuw.



Wat een geluk om een klavertjevier te vinden!
De speler trekt een Kanskaart.



Geweldig, er is een feest hier, iedereen danst!
De speler ruilt zijn kaarten met een andere speler naar keuze.



Pas op, de stroming is te sterk!
De speler trekt een Afdalingskaart en voert deze onmiddellijk uit.



De Top! Het spel eindigt.

Let op!

Veldeffecten worden alleen uitgevoerd tijdens de beurt van de speler. Als een speler door een andere actie op een veld met effect belandt, voert hij de actie niet uit, behalve op een Klaverveld (dan trekt hij een Kanskaart).

• Ontmoetingen:

Wanneer een speler op een veld met een andere speler belandt, vindt er een Ontmoeting plaats.

Dit annuleert het effect van het veld.

Beide spelers gooien de dobbelsteen. De speler met de hoogste worp wint en blijft op het veld.

De verliezer trekt een Afdalingskaart en voert deze onmiddellijk uit.

NB:

- De twee rode zijden van de dobbelsteen tellen als 0.
- Bij gelijkspel wordt opnieuw gegooid.

Als de verliezer na zijn verplaatsing opnieuw op een bezet veld belandt, wordt direct een nieuwe Ontmoeting gespeeld.



Einde van het spel:

Zodra een speler de top bereikt, wint hij.

Belangrijk: Men moet precies op de top eindigen! Als de zet langer is, moet men teruggaan en in de volgende beurt opnieuw proberen.

Variant:

Het is mogelijk het parcours anders in te richten, zolang het startveld het bord en de finish de top blijft.



Credits:

Auteur: Romaric Galonnier

Illustrator: Sandra Aguilar

Dank aan:

Kiwizou bedankt de jonge testers:
Julia en haar vriendinnen, Nathan, en de klassen van de Saint-Exupéry-school.