



Guide de Survie
DU TREKKEUR CONFINÉ



T
R
E
K

12

Un Guide pour **TREK¹²**

CE GUIDE EST GRATUIT. OFFERT PAR LES LUMBERJACKS ET LEURS PARTENAIRES LUDICAIRES, IL NE POURRAIT FAIRE L'OBJET D'UNE QUELCONQUE COMMERCIALISATION. LE VENDRE OÙ, ÇA PASSE ! COUP DE HÂCHE À CELUI QUI... HEIN... TIMBEEEEEER !



RAKAM VOIT ROUGE!

EN CADEAU DANS CE GUIDE DE SURVIE : RAKAM.
UN NOUVEAU GUIDE À UTILISER DANS VOS PARTIES.

EN BONUS : AFFRONTÉ RAKAM
EN MODE FREE SOLO !

PG. 6



LES 12 MANTRAS DU (BON) TREKKEUR

MAIS... QU'EST-CE QU'UN BON TREKKEUR ?!

PG. 12



JEU CHALLENGE

JOUE ET PARTICIPE AU CHALLENGE* EN GRIMPANT
LE DHAULAGIRI PAR L'ITINÉRAIRE BIS !

*AVEC UN CLASSEMENT NATIONAL EN LIGNE !

PG. 16

DES QUESTIONS ?

INFO@LUMBERJACKS-STUDIO.COM



Avec la gracieuse participation de:
Bruno, Corentin, Olivier, Jonathan, Xavier, Rakam et Max(ime)*...

REZOSOCIO : TWITTER @GameCarvers / FACEBOOK @GameCarvers

MAIS AUSSI...

PG. 4 # INTRO... DUCATION

GÉNÈSE D'UNE ASCENSION QUI DEVIENT EXPÉDITION!

PG. 7 # LA BANDE DESSINÉE DE MARTIN VIDBERG

Trek 12 en BD !!

PG. 14 # LA CITATION DU JOUR

ON NOUS AURAIT CACHÉ UN TRUC ?

BACK FROM HIMALAYA!



LE MOMENT ZEN...

*EXCLU !!

PG. 18



ON VOUS PARLE DE LA SUITE

De Chains 12...

#L'ASCENSION QUI DEVIENT EXPÉDITION! - GÉNÈSE (RAPIDE) DE L'ÉDITION



DÉCEMBRE 2019

PREMIERS TESTS DE CHAINS 12. BRUNO ET CORENTIN ONT TRAVAILLÉ SUR UN NOUVEAU JEU : UN ROLL & WRITE. BRUNO ME LE PRÉSENTE RAPIDEMENT VIA SKYPE DANS L'IDÉE QU'IL CORRESPOND BIEN AU FORMAT DE LA GAMME COFFEE BREAK. JE L'EMPORTE EN VACANCES POUR LE TESTER EN FAMILLE.

[ON Y JOUE... BEAUCOUP !]

IL FONCTIONNE BIEN LEUR TRUC, ON M'EN DEMANDE ENTRE DEUX BÔCHES* ! MAIS... "ENCORE UN ROLL & WRITE QUOI !" JE LES RECONTACTE, AU MILIEU DES VACANCES. "JE L'ÉDITE SI ON TROUVE LE TRUC EN PLUS. UNE CAMPAGNE ? UN LIEN ENTRE LES FICHES ?" IL RÉPONDENT. ON CREUSE...

JANVIER 2020

DES ÉCHANGES DE MAILS, DES SKYPES. CHAINS 12 POURRAIT TRÈS BIEN NE PAS AVOIR DE THÈME MAIS... APRÈS PLUSIEURS IDÉES, BRUNO PROPOSE LA RANDO, LA MONTAGNE. C'EST UNE ÉVIDENCE. ILS REVIENNENT VERS MOI AVEC UN MODE CAMPAGNE... ET DES ENVELOPPES !!

TREK 12 EST NÉ !

FÉVRIER 2020 - CANNES

SIGNATURE DES CONTRATS (ET UNE PIZZA) AU FESTIVAL INTERNATIONAL DU JEU DE CANNES.



NOUS DÉCIDONS CE JOUR LÀ QU'IL EST NÉCESSAIRE DE SORTIR LE JEU RAPIDEMENT, ON A UNE BELLE IDÉE MAIS ON NE VEUT PAS SE FAIRE SOUFFLER LA PRIORITÉ. SEPTEMBRE EST ÉVOQUÉ.

ON A 6 MOIS POUR FINALISER LE JEU, ÉDITER LE JEU, PRODUIRE LE JEU, ACCESSOIREMENT EN FAIRE LA PROMO...

"L'ANNÉE 2020 VA ÊTRE CHARGÉE, JE VOUS PRÉVIENS!" - CAP OU PAS CAP...?

...à TREK 12 !

~ PAR UN BÛCHERON



MARS/AVRIL 2020

OLIVIER ET JONATHAN ENTRENT DANS LA DANSE. OLIVIER, PARTICULIÈREMENT, RÉALISE UN TRAVAIL DE FOU MALADE DINGUE EN UN TEMPS RECORD ! CHAQUE ILLUSTRATION QUI ARRIVE EST UN ÉMERVEILLEMENT !

EN PLEIN CONFINEMENT #1

LES ENFANTS À LA MAISON LA JOURNÉE, LES NUITS SONT LONGUES MAIS LES DODOS SONT COURTS... TREK 12 PREND VIE.

1 JUIN 2020

DÉPART EN PRODUCTION.

POUR DE VRAI. OUI OUI...

SEPTEMBRE 2020

SORTIE DU JEU. LES JOUEURS S'EMPARENT DU JEU. EN 1 MOIS, PLUS DE 6000 BOÎTES SERONT VENDUES. QUE DIRE ? AH OUI...

...TOUT ÇA POUR DIRE : **MERCI !!**

CE LIVRET EN EST LA DÉCLARATION. POUR VOUS TOUS, CONFINÉ(E)S, QUI AVEZ UNE BOÎTE DE TREK 12 DANS L'ÉTAGÈRE...

ON N'A PAS FINI DE VOUS FAIRE GRIMPER. BONNE LECTURE, BON JEU ET ...PRENEZ SOIN DE VOUS !



*UN BÛCHERON COUPE ET MANGE LA BÔCHE ...GLACÉE. CONNAISSEZ-VOUS LA BÔCHE AU TIRAMISU ?

RAKAM

Guide BONUS

+ LA GRANDEUR D'ÂME EST PLUS IMPORTANTE QUE LA LONGUEUR DES JAMBES ...

RAKAM FAIT PARTIE DE CES MOINES QUI NE SE PRESSENT PAS. À CROIRE QUE LA SEULE RÈGLE QU'IL S'IMPOSE C'EST :

"DOUCEMENT MAIS SÛREMENT" !

ET POUR CAUSE IL A DÉCIDÉ DE FUIRE LA CIVILISATION. LE TUMULTE DES RUES, LA SUREXCITATION DES SENS POUR VENIR EN HIMALAYA SE RECEILLIR ET MÉDITER.

RAKAM VOUS APPORTERA UN SOUTIEN LORS DE VOS ASCENSIONS, IL SAURA VOUS DÉNICHER LE BON ÉQUIPEMENT AU BON MOMENT. DE PLUS EN FREE SOLO, IL S'AVÈRE ÊTRE UN ADVERSAIRE REDOUTABLE !

"PAS SIIII VIIIITE !"



GUIDE Le joueur qui réussit la combinaison requise* recrute ce guide. Il marque son nom au dos de la carte. Ce guide lui appartient pour cette partie et les suivantes, tant qu'un autre joueur ne l'a pas recruté à son tour. On ne peut pas être accompagné par un guide en mode Free SOLO.

- * Lors d'une ascension, un joueur ne peut être accompagné que par un seul guide. S'il en possède plusieurs, avant chaque ascension, il choisit lequel il utilise.
- * Si au moins un joueur commence avec un guide, chaque joueur sans guide pioche une carte Assistance en début d'ascension.
- * À la fin de chaque ascension, après calcul des scores, ce guide pourra être recruté par tout joueur réussissant le challenge indiqué sur la carte du guide (en haut à gauche). Il y inscrira son nom après avoir rayé le précédent. Si plusieurs joueurs réussissent le challenge lors de la même ascension, il est recruté par celui d'entre eux qui a fait le plus haut score sur cette ascension.

Rakam :

Au début de l'ascension, piochez 3 Cartes Assistance parmi celles non distribuées et gardez-en une.

* Pour recruter Rakam, réalisez 3 Chemins de corde de 2 cases avec les valeurs 5 et 6

Blank lined area for notes or calculations.

Affrontez Rakam en Free SOLO

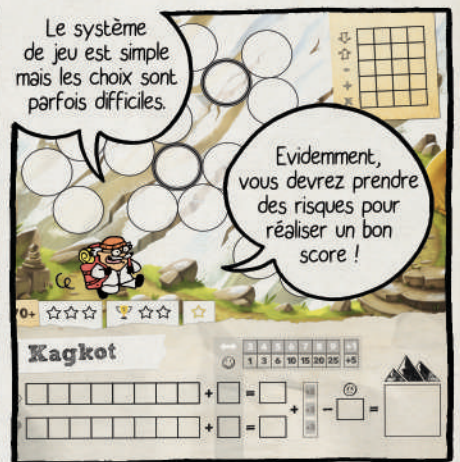
🎲 LE BONUS SUPPLÉMENTAIRE de Rakam

PENDANT CHAQUE ASCENSION

★ Au lieu d'inscrire la valeur maximum dans ses cases, Rakam inscrit toujours le résultat du dé Rouge.

À LA FIN DE CHAQUE ASCENSION

★ À la place du Malus pour les cases Orphelines, Rakam gagne un bonus de +10pts pour chacune.



BACK FROM HIMALAYA

OLIVIER VOUS OFFRE CE MAGNIFIQUE CROQUIS DE DUNAI.
À VOUS DE LE METTRE EN COULEUR ET DE PASSER UN MOMENT ZEN...
(OU LAISSER VOS ENFANTS LE FAIRE À VOTRE PLACE, ON GARANTIT AUSSI LE MOMENT ZEN)



Les 12 Mantras Du Trekkeur Himalayen



1 ~ VOIR GRAND

NE PAS NÉGLIGER LES PETITES ZONES ET LES PETITS CHEMINS DE CORDES COMPOSÉS DE GRANDS NOMBRES.

2 ~ LE + VIEUX

IL EST CONSEILLÉ D'ÊTRE LE PLUS VIEUX POUR BÉNÉFICIER DE LA CARTE "PREMIER DE CORDÉE".



3 ~ À LA LIMITE

CONNAÎTRE SES LIMITES ! CERTAINS PAYSAGES SONT RARES ET DIFFICILES D'ACCÈS, CERTAINS NOMBRES LE SONT AUSSI. C'EST LE CAS DU 7 ET DU 11. SEULE L'ADDITION LES REND ACCESSIBLES. ECONOMISEZ-LA... OPTIMISEZ-LES !

4 ~ LE MATOS



LE MATÉRIEL EST NÉGLIGEABLE FACE AU SPIRITUEL, MAIS POUR DORMIR AU SEC... : EN EXPÉDITION, SACRIFIER QUELQUES

POINTS DANS UNE PETITE ZONE AU BÉNÉFICE D'UNE CARTE ASSISTANCE PEUT RAPPORTEUR GROS.

LES EFFETS DES CARTES SAURONT FAIRE LA DIFFÉRENCE AU MOMENT VOULU. AU PIRE, VOUS POURREZ TOUJOURS GAGNER UN PETIT BONUS D'ÂME EN VOUS LIBÉRANT DE VOS POSSESSIONS MATÉRIELLES EN FIN D'ASCENSION.

5 ~ OPTIMISER

CARTOGRAPHIER ET GRIMPER, C'EST L'IDÉE : TÂCHER D'OPTIMISER CHAQUE RÉSULTAT EN L'INCLUANT DANS UN CHEMIN DE CORDE ET DANS UNE ZONE.



6 ~ PARTIR À POINT !

UN BON DÉPART C'EST MIEUX QUE... EUH... UN MAUVAIS DÉPART : LE CHOIX DE LA CASE DE DÉPART EST PRIMORDIAL. IL EST BIEN SÛR CONDITIONNÉ PAR LE PREMIER LANCER DE DÉS MAIS IL INFLUENCERA ÉNORMÉMENT LE RESTE DE LA PARTIE. ATTENTION AUX CASES DU BORD ET CELLES N'AYANT QU'UNE CASE VOISINE. PRIVILÉGIEZ LES CASES BIEN ENTOURÉES POUR COMMENCER.

LANCERS QUE :

« NON, VRAIMENT, IL N'Y A PAS DE TÉLÉPHÉRIQUE VERS LE SOMMET DANS CETTE ZONE DE LA MONTAGNE. »

8 ~ [MANTRA SANS TITRE]

SURVIVRE C'EST PRENDRE DES RISQUES (OUI, SURVIVRE ÇA MARCHE AVEC PLUSIEURS TRUCS...) « TIENS MAIS ! CE 5 ET CE 6 NE FERAIENT-ILS PAS UN MAGNIFIQUE 11 EN ADDITION ?

OUI... MAIS LÀ J'AI RIEN POUR LE RACCORDER... ET PENSER FAIRE UNE ZONE DE 11... UTOPIQUE ! ». HOLA L'AMI. PAS SI VITE. NE PASSEZ PAS OUTRE UNE SI BELLE OPPORTUNITÉ. FORCEZ LE DESTIN. UN 10 OU UN 12 ARRIVERONT BIEN ASSEZ TÔT.

POURQUOI PAS, MÊME, UN AUTRE 11 ? ET AVEC EUX LE FRISSON ET LA SATISFACTION D'UNE VIE D'AVENTURIER. S'ILS N'ARRIVENT JAMAIS ?

7 ~ FLEX !

SURVIVRE C'EST S'ADAPTER, OU L'INVERSE... ENFIN QUELQUE CHOSE COMME ÇA QUOI : UN BON TREKKEUR (ON Y VIEN !) AURA TOUJOURS UN ITINÉRAIRE DE REPLI EN CAS D'ÉBOULIS, UN REFUGE À PORTÉE DE CRAMPONS EN CAS DE MAUVAIS TEMPS. LAISSEZ-VOUS LE CHOIX AUTANT QUE POSSIBLE. ET SURTOUT N'HÉSITEZ PAS À ABANDONNER VOTRE « STRATÉGIE TROP BIEN QUI TUE LA MORT » SI LES DÉS VOUS RÉPÈTENT DEPUIS TROIS

LE CHOIX DE LA CASE DE DÉPART EST PRIMORDIAL.



Suite Page 15

"QUAND TU ARRIVES EN HAUT DE LA MONTAGNE, CONTINUE DE GRIMPER..."

CITATION D'UN MOINE TIBÉTAÏN LORS DE NOTRE ARRIVÉE AU MACHAPUCHARE.



10 ~ LA MÉTÉO

ELLE EST IMPRÉVISIBLE, IMPLACABLE. TOUJOURS PRÉVOIR UN ITINÉRAIRE BIS. JOUEZ DE FAÇON À CONSERVER LE PLUS DE SOLUTIONS POSSIBLES POUR LES COUPS SUIVANTS !

"QUI TROP ÉCOUTE LA MÉTÉO, PASSE SA VIE AU BISTRO." OUI... HIPS

11 ~ X

ATTENTION AUX MULTIPLICATIONS ! EN GARDER TROP POUR LA FIN EST UNE BIEN DANGÉREUSE MANIÈRE D'APRÉHENDER LA MONTAGNE.

"LA VIE C'EST COMME UNE MULTIPLICATION : MÊME SI ON A BEAUCOUP DE CHANCES, SI ON EST À "ZÉRO", RIEN NE SERT."

12 ~ AAARGH ! GRRR ! OH ☹️

COUINER C'EST GAGNER ? LA GUERRE PSYCHOLOGIQUE N'EST PAS À NÉGLIGER DANS LA COURSE AUX SOMMETS. ATTENTION À NE PAS VOUS LAISSER PRENDRE À VOTRE PROPRE JEU. LA MONTAGNE NE PARDONNE PAS. ELLE DEMEURE.

C'EST ÉNIGMATIQUE ? C'EST L'HIMALAYA.

#CHALLENGE

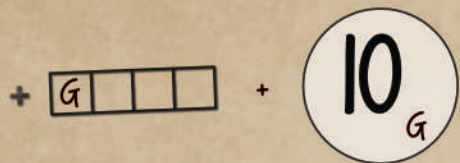
TENTE DE FAIRE LE MEILLEUR RÉSULTAT SUR UN ITINÉRAIRE BIS DU DHAULAGIRI AVEC LES MÊME LANCERS DE DÉS QUE LA FRANNNNCE ENTÈRE !!!

■ **RÈGLEMENT** COMME UNE PARTIE CLASSIQUE DE TREK 12, L'OBJECTIF EST DE REMPLIR SES 19 CASES AVEC UNE COMBINAISON DE 19 RÉSULTATS AFIN D'OBTENIR LE MEILLEUR RÉSULTAT MAIS À CECI PRÊT QU'ICI LES 19 LANCERS DE DÉS SONT LES MÊMES POUR TOUT LE MONDE !

■ UTILISER LA GRILLE CI-CONTRE

IMPORTANT !

AFIN QUE NOUS PUISSONS ENTÉRINER LA VALIDITÉ DE L'ASCENSION ! À CHAQUE RÉSULTAT, BIEN INSCRIRE EN PETIT DANS LE TABLEAU DES RÉSULTAT ET DANS LA CASE LA LETTRE DU LANCER DE DÉS CORRESPONDANT.



DANS L'EXEMPLE CI-DESSUS VOUS AVEZ FAIT UNE ADDITION SUR LE LANCÉ G !

=> **DHAULAGIRI - ITINÉRAIRE BIS** VOUS POUVEZ UTILISER LA FICHE CI-CONTRE DIRECTEMENT DANS VOTRE GUIDE DE SURVIE OU LA PHOTOCOPIER POUR TENTER L'ASCENSION À PLUSIEURS (OU PLUSIEURS FOIS ! ET RECOPIER VOTRE MEILLEUR RÉSULTAT DANS VOTRE CARNET !)

Lancer A	3 - 4
Lancer B	0 - 3
Lancer C	1 - 6
Lancer D	0 - 5
Lancer E	2 - 3
Lancer F	2 - 2
Lancer G	5 - 5
Lancer H	5 - 6
Lancer I	0 - 1
Lancer J	5 - 5
Lancer K	0 - 2
Lancer L	0 - 2
Lancer M	5 - 6
Lancer N	0 - 5
Lancer O	0 - 6
Lancer P	2 - 3
Lancer Q	0 - 3
Lancer R	4 - 6
Lancer S	0 - 3

■ **PARTAGER SON RÉSULTAT** RENDEZ-VOUS SUR LE GROUPE FACEBOOK OFFICIEL DE TREK 12 ET PUBLIEZ VOTRE VOTRE ASCENSION AVEC LE HASHTAG **#CHALLENGETREK12** ET COMPAREZ VOTRE RÉSULTATS AVEC LES AUTRES PARTICIPANTS !

=> [HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/GROUPS/TREK12OFF](https://www.facebook.com/groups/trek12off)



AU PASSAGE, NOUS NE POUVONS QUE VOUS INVITER À VOUS INSCRIRE SUR LE GROUPE ET PARTAGER AVEC LA COMMUNAUTÉ ET LES AUTEURS AUTOUR DU JEU !

TREK 12+1

Carnet de Voyage en Himalaya

#UNE EXTENSION A PARAÎTRE DEBUT 2021...

Avant-premières exclusives : Illustrations et récit de Maxime Morin (Nimro)



En route pour le village de Darchen.

On m'a tant parlé du temple qui s'y trouve. Un peu de repos tant physique que mental ne me fera pas de mal après de longues journées de marche. Je vois un peu plus haut un convoi de yaks: je presse le pas pour les rejoindre et je finis par rencontrer Jampa, un pisteur fort endurant et souriant avec qui je sympathise très vite ! Lors de notre conversation il me parle de sa vie (et de sa joie de vivre !) et de compagnons qui ont croisé sa route. Un vrai moulin à parole. Le contact humain m'avait manqué, un sacré phénomène ce Jampa !

Il me parle de Dechen, "celui qui est multiple, celui qui est partout" m'a-t-il dit (j'ai pas vraiment compris ce que ça voulait dire...), un moine à qui il a promis de rendre un grand service... Je comprends alors que Jampa fait honneur à son nom dont la signification est gentil, amical et bienveillant ! Son Yak transporte deux précieux objets pour le moine : une petite statuette de Bouddha et un moulin à prière, «Mani korlo» ou «Mani chuskor en tibétain» me dit Jampa. C'est la raison de son périple vers le village.

Alors qu'il commence juste à me parler d'un enfant très étonnant vivant plus haut dans la montagne sa voix s'arrête net. En contrebas, nous découvrons le village de Darchen mais les deux ponts d'accès se sont écroulés...

Jampa qui était si joyeux jusqu'à maintenant semble très inquiet... Il décide de rester sur place et d'aider les villageois à reconstruire les ponts. C'est décidé ! Je prends le relais de Jampa et je m'occuperai de rencontrer ce fameux Dechen pour lui... Il me confie alors les deux reliques que je m'empresse de charger dans mon sac à dos ! Oh oui, ça fait son poids !

C'est le moment de faire nos adieux. « Dès lors que j'aurai terminé ma nouvelle tâche pour aider mes amis, je reprendrai la route et qui sait... Peut-être que nous ferons à nouveau un bout de chemin ensemble mon ami ! »

Avant de nous séparer je ne peux m'empêcher d'évoquer l'enfant dont il avait à peine parlé... « Jampa ? Une dernière question. Cet enfant qui vit dans la région... Comment s'appelle-t-il et où puis-je le rencontrer ?

« Wangchuk ! Elle s'appelle Wangchuk ! » me crie Jampa, tout en s'éloignant...

