1953
Everest

1 a 4 Participantes
60 Minutos
A partir de 12 años

Cómo jugar

En 1953, una expedición británica se enfrentó al último gran desafío del Himalaya: alcanzar por primera vez la cima del Everest, a 8.848 metros de altitud. Tras semanas de esfuerzo, Edmund Hillary y Tenzing Norgay lograron llegar a la cumbre el 29 de mayo, culminando una de las mayores hazañas de la historia del alpinismo.

Lidera una expedición y compite por alcanzar la cima. Consigue financiación, incorpora nuevas tecnologías, contrata sherpas y afronta las duras condiciones de la montaña.

COMPONENTES

- **1 tablero de vivac**
  (con lado normal y lado avanzado)



- **60 recursos** (20 de cada color)



Tienda *Suministro* *Oxígeno*

- **110 cartas**

- **4 fichas de bandera** (1 por expedición)



Reino Unido *Francia* *Austria* *Suiza*

- **12 fichas de acción secundaria**
  (3 por expedición):



Piolet (x4) *Piolet doble (x4)* *Acción extra (x4)*

- **16x Montaña**
  (4 por expedición)



Lado diurno *Lado nocturno*

- **49x Everest:**
  - Sherpas (x16)
  - Financiación (x10)
  - Innovación (x11)
  - Cultura nepalí (x12)



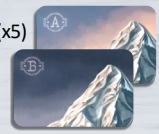
- **20x Alpinista**
  (5 por expedición)



- **13x Mochila**



- **10x Clima**
  - Premonzónico (x5)
  - Monzónico (x5)





- **1x Expedición inicial**

- **1x Resumen**
  (Acciones principales por un lado y modo solitario por el otro)



PREPARACIÓN

1 Colocad el **tablero de vivac** en el centro de la mesa. El tablero tiene dos caras «I» y «II». Escoged la que queréis usar, aunque en las primeras partidas se recomienda la cara «I».



2 Mezclad las 49 **cartas de Everest** y colocad el mazo boca abajo junto al tablero de vivac.

3 Mezclad las 13 **cartas de mochila** y colocad el mazo también boca abajo junto al tablero de vivac.

4 Mezclad por separado las 5 **cartas de clima** premonzónico («A») y las 5 cartas de clima monzónico («B»).



Crea el **mazo de clima** con 4 cartas boca abajo (dos cartas «A» encima de dos cartas «B»).

! En partidas de 4 expediciones, coloca únicamente 1 carta de clima premonzónico («A»), creando así un mazo de 3 cartas.

Coloca este mazo junto al tablero de vivac y devuelve el resto de cartas de clima a la caja, sin revelarlas.



! Aunque, por problemas de espacio, no se aprecia en la ilustración, dejad suficiente hueco a la derecha de vuestra montaña para poder jugar las cartas.

5 Elegid una nacionalidad y recibid:

a) Cuatro cartas de montaña, una de cada nivel (del 1 al 4). Colocadlas por el lado diurno en vuestra zona de juego formando una columna en orden ascendente. Si sois menos de 4 expediciones, devolved el resto de cartas a la caja.



> ! Cada carta de montaña tiene un lado nocturno con un efecto diferente. **No miréis ese lado.** Mantenedlo oculto hasta que alguna carta de clima os indique que debéis voltear la carta de montaña.

b) La **ficha de bandera** que colocáis a la izquierda del tablero de vivac.



c) Las **cinco cartas de alpinista** que mezcláis y colocáis boca abajo en vuestra zona de juego.



d) 3 fichas de cada acción secundaria que colocáis junto a vuestra montaña mostrando el lado agotado.





Expedición suiza

Ejemplo de preparación de partida para 2 expediciones

6 Cread una reserva común con los **60 recursos**.



7 Quien haya subido a la cima de una montaña más recientemente recibe la **carta de expedición inicial**.



8 Para determinar las cartas y recursos iniciales de cada expedición, seguid estos pasos:

- Revelad del mazo de Everest un número de cartas igual al **número de expediciones más una** y colocadlas boca arriba formando una fila visible.
- Colocad **3 recursos al azar** junto a cada una de esas cartas.
- Empezando por la expedición situada a la derecha de la expedición inicial, y continuando en sentido **antihorario**, escoged una de las cartas de Everest disponibles y sus 3 recursos. Cada expedición añade la carta elegida a su mano y coloca los recursos en los espacios de almacenaje de su carta de montaña de nivel 1.
- Devolved la carta no elegida al fondo del mazo de Everest y sus 3 recursos a la reserva común.

OBJETIVO DEL JUEGO

Sé la primera expedición en alcanzar la cima del Everest colocando una carta de alpinista en el nivel 4 de tu montaña antes de que se acabe el mazo de clima.

Para lograrlo, deberás construir la ruta de ascensión, gestionar tus recursos y aprovechar las habilidades de tu expedición para superar las dificultades de la montaña.

LAS CARTAS



CARTAS DE MONTAÑA

1. **Capacidad máxima** de almacenaje de recursos.
2. **Nivel de la montaña** (del 1 al 4).
3. **Habilidad activable con piolet** en el nivel 1 (obtener recurso en el nivel 1 o mover un recurso al nivel 2).
4. **Habilidad permanente** en los niveles 2 a 4 (mover recursos a niveles inferiores).
5. **Coste adicional** para jugar cartas en este nivel.



CARTAS DE EVEREST Y DE ALPINISTA

1. **Reducción de coste** de la carta que se apoye sobre ella.
2. **Efecto inmediato** que se consigue **al jugar la carta** y cuando se activa un **piolet**.
3. **Habilidad permanente.**
4. **Tipo** de carta.
5. **Efecto inmediato** que se consigue **al jugar la carta** y cuando se toma la acción **«Ir al Bivac»**.
6. **Efecto inmediato** que se consigue solo al jugar la carta.
7. **Coste base** con los recursos necesarios para jugar la carta. Estos recursos deben encontrarse en el nivel de montaña donde se juega la carta.



Cualquier recurso — *Recursos (tienda, suministro y oxígeno)* — *Cualquier recurso del mismo tipo.*





CARTAS DE MOCHILA

1. **Efectos inmediatos** que se activan al coger la carta. Deben ejecutarse en orden de izquierda a derecha.

CÓMO SE JUEGA

Una partida se desarrolla a lo largo de un máximo de **cuatro semanas** (tres semanas en partidas de cuatro expediciones).

Cada semana consta de dos fases:

- **FASE 1- INICIO DE SEMANA.**
- **FASE 2- PERÍODO DE ASCENSIÓN.**

Si una expedición consigue colocar **una carta de alpinista** en el nivel 4, la partida termina **inmediatamente** y esa expedición gana la partida.



La partida también termina si se acaba la última semana sin que nadie haya llegado a la cima.

FASE 1 - INICIO DE SEMANA

Realizad los siguientes pasos en orden:

1- CLIMA.

Desactivad cualquier efecto permanente de la carta anterior y revelad la carta superior del mazo de clima. Su efecto puede ser instantáneo (se resuelve en ese momento) o permanente (queda activo durante toda la semana).



2- CARTAS DE EVEREST.

Descartad las cartas de Everest que hayan quedado de la ronda anterior y **revelad 5, 6 u 8 cartas del mazo** (según si sois 2, 3 o 4 expediciones) hasta formar el mercado.



3- MOCHILA.

Descartad las cartas de mochila que hayan quedado de la ronda anterior y **revelad 3, 4 o 5 cartas del mazo de mochila** (según si sois 2, 3 o 4 expediciones).



EFECTOS DE CLIMA



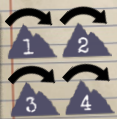
Cielo despejado / Buen tiempo: Voltead a su lado activo las fichas de acción secundaria indicadas.



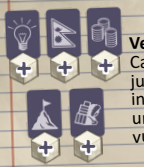
Nublado: Al jugar una carta, no podéis usar los descuentos de aquellas sobre las que se apoya.



Tormenta eléctrica: Todos los niveles de las cartas de montaña pierden un espacio de almacenaje. Si tenías algún nivel lleno, deberás eliminar el recurso que prefieras.



Niebla / Fuerte viento / Frío extremo / Nevada: Voltead la carta de montaña indicada para mostrar su lado nocturno. Los lados nocturnos de cada nivel son diferentes y, por tanto, no tendréis las mismas penalizaciones.



Ventisca / Avalancha: Cada vez que vayáis a jugar una carta del tipo indicado, debéis pagar un recurso adicional a vuestra elección.

4- ALPINISTAS.

Cada expedición mira en secreto las **dos primeras cartas de su mazo de alpinistas**, elige una que añade a la mano y devuelve la otra debajo del mazo.



5- VIVAC.

Colocad junto al tablero todas las fichas de bandera. Además, quien tuviera la carta de **expedición inicial** la devuelve junto al tablero de vivac y es quien empieza jugando en el período de ascensión.

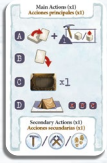


FASE 2 - PERÍODO DE ASCENSIÓN

Empezando por la expedición inicial, y siguiendo en sentido horario, cada expedición juega turnos hasta que se termine la semana cumpliendo una de estas dos condiciones:

- Todas las expediciones han ido al vivac.
- Una expedición alcanza la última casilla del tablero de vivac.

Durante tu turno debes realizar **UNA** acción principal:



- **A Tomar una carta.**
- **B Jugar una carta.**
- **C Tomar una mochila.**
- **D Ir al vivac.**

Opcionalmente, antes o después de la acción principal (nunca durante) puedes realizar **UNA** (y solo una) acción secundaria *(se explican en la página 9)*.

- **Piolet**
- **Doble piolet**
- **Acción extra**

Para ello debes voltear una de tus fichas activas de acción secundaria para mostrar su lado agotado.



Lado activo *Lado agotado*

DATOS Y CIFRAS DE UNA HAZAÑA

- *En 1852 se reconoció al Everest como la montaña más alta del mundo.*
- *La primera expedición británica se formó en 1921. En 1924, George Mallory y Andrew Irvine desaparecieron durante su intento de alcanzar la cima. Nunca se ha podido demostrar si llegaron a coronarla y es uno de los grandes misterios del montañismo.*
- *En 1952, el suizo Raymond Lambert y el sherpa Tenzing Norgay alcanzaron los 8.598 metros, estableciendo un nuevo récord de altitud. Tenzing repetiría con la expedición británica el año siguiente y lograría llegar a la cumbre.*
- *La exitosa expedición británica de 1953 transportó 8,3 toneladas de material con la ayuda de 350 porteadores. Contó con 20 sherpas y 10 alpinistas.*
- *Desplazaron 173.000 litros de oxígeno y diseñaron un sistema de oxígeno de circuito abierto que derivaba del que usó la RAF en la Segunda Guerra Mundial.*
- *El trabajo del médico Griffith Pugh fue fundamental ya que estableció el oxígeno que había que suministrar a gran altitud (4 litros por minuto), la dieta de los alpinistas e incluso estableció el uso de oxígeno nocturno en las cumbres altas.*

A TOMAR UNA CARTA



Elige una carta de Everest del mercado y añádela a tu mano. A continuación, puedes realizar gratuitamente la acción indicada en el nivel 1 de tu montaña (colocar un recurso en el nivel 1 o mover un recurso del nivel 1 al 2).

> La carta tomada **no se repone inmediatamente.** El mercado solo se renovará al inicio de la siguiente semana.



Nunca puedes tener más de 4 cartas en la mano, salvo que alguna habilidad permanente te lo indique. En caso de robar por encima de tu límite, descarta inmediatamente las cartas necesarias. Esta regla también se aplica al inicio de la semana cuando tomas carta de alpinista.

B JUGAR UNA CARTA



Elige una carta de tu mano y colócala, en cualquier nivel de tu montaña, pagando su coste. Para jugar una carta ten en cuenta estos pasos y síguelos en orden:

1- POSICIÓN

La primera carta jugada se coloca a la **derecha de la carta de montaña del nivel 1**. Las siguientes cartas del nivel 1 se colocan siempre a la derecha de la última carta de ese nivel. No se pueden dejar huecos vacíos.



A partir del nivel 2, cada carta debe colocarse apoyada sobre dos cartas adyacentes del nivel inferior. Pero, en este caso, no es obligatorio que esa carta sea la que esté más a la izquierda o que sea adyacente a otras ya colocadas en ese nivel.



2- COSTE

Debes pagar el coste en recursos para jugar la carta. **Los recursos deben estar en el nivel de la montaña donde quieres jugar la carta**. El coste total se calcula así:

- El **coste base** de la carta que está indicado en la parte inferior de la misma.
- Descuenta los recursos indicados en la parte superior de las **dos cartas sobre las que se apoya.**
- Descuenta los recursos de los **efectos permanentes** que tengas *(ver página 8: «Efectos permanentes»)*.
- Añade el **coste adicional del nivel** en el que se juega la carta. Este coste adicional **NUNCA** puede reducirse con descuentos.



3- EFECTO INMEDIATO

Puedes activar el efecto indicado en la carta. Hay 3 tipos de efectos activables:

- De un solo uso al jugar la carta (sin recuadro).
- Activable con piolet.



- Activable con la acción «Ir al Vivac»



Cuando juegas la carta, **siempre puedes activar su efecto**, da igual si tiene un icono de piolet o de vivac.

La diferencia es que si la carta tiene un icono de piolet o de vivac, su efecto podrá volver a activarse ya sea usando piolets o la primera vez que tomes la acción «Ir al vivac» cada semana *(ver página 9)*.



EJEMPLO DE JUGAR CARTA

Juegas al «Alpinista británico» en el nivel 2 de tu montaña. ***(1)***

El coste base de la carta es de 3 recursos iguales. Decides que el recurso igual va a ser de tipo «tienda» para aprovechar el descuento de las cartas sobre las que se apoya. Con esto debes pagar una tienda. De forma adicional, debes pagar el recurso de tipo «suministro» que te exige el nivel 2 de la montaña. Así que pagas una tienda y un suministro, justo lo que tenías en ese nivel. ***(2)***

Tras ello, activas el efecto inmediato de la carta. ***(3)***

EFECTOS PERMANENTES

Hay cartas que tienen efectos permanentes que estarán activos mientras tengas la carta en tu montaña.



Descuenta un recurso a tu elección del coste base de la carta del tipo indicado.



El límite de cartas en tu mano aumenta en una o dos cartas.



Siempre que en el vivac tengas que elegir entre dos recompensas, recibes las dos.



Los niveles 2, 3 y 4 de la montaña tienen una habilidad permanente que te permite bajar recursos. Ten en cuenta que esta habilidad la puedes usar cuando quieras y tantas veces como quieras.



EL RECORRIDO HASTA LA CIMA

El coronel John Hunt dirigió la expedición británica de 1953, formada por un equipo de alpinistas, científicos, médicos y sherpas. Establecieron el campamento base el 12 de abril y, desde allí, se fueron instalando sucesivos campamentos a través de la Cascada de Hielo del Khumbu, el Valle del Silencio y la Pared del Lhotse hasta alcanzar el Collado Sur.

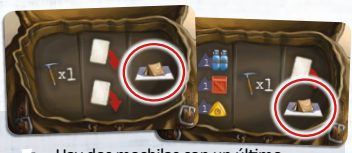
El 26 de mayo, Tom Bourdillon y Charles Evans realizaron el primer intento de alcanzar la cima y llegaron hasta la Cima Sur, a 8.748 metros, pero tuvieron que regresar. Tres días después, Edmund Hillary y Tenzing Norgay emprendieron el segundo ataque y lograron superar el último gran obstáculo, posteriormente conocido como el Escalón Hillary, para alcanzar la cima. Permanecieron allí apenas quince minutos antes de iniciar el descenso.

C TOMAR UNA MOCHILA



Elige una de las cartas de Mochila disponibles y resuelve todos sus efectos en el orden indicado, de **izquierda a derecha** *(consulta los efectos en la página 12)*.

Tras ello, descarta la carta. Al igual que cuando tomas cartas de Everest, las cartas de mochila no se reponen inmediatamente. Además, cada expedición solo puede tomar una mochila en cada semana.



! Hay dos mochilas con un último efecto que te obliga inmediatamente a «Ir al vivac» *(ver a continuación)*.

D IR AL VIVAC



La primera vez que vas al vivac durante la semana, coloca tu ficha de bandera en la casilla situada más a la izquierda del tablero y ejecuta los efectos indicados.



En la primera casilla, puedes activar los efectos vivac de **TODAS** tus cartas en la montaña.



A continuación, colocas un recurso a tu elección de la reserva en el nivel 1 de tu montaña y tomas la carta de expedición inicial si está junto al tablero. Si otra expedición la ha tomado antes (por el efecto de alguna mochila) ignora este efecto.

A partir de ahora, cuando te toque jugar en turnos posteriores, **no podrás escoger ninguna de las otras acciones**, solo podrás «Ir al vivac» y avanzar tu ficha de bandera una posición a la derecha para activar los efectos de la nueva casilla *(consulta los efectos en la página 12)*.

Si tu bandera llega a la última casilla, recibes las recompensas indicadas y la semana se acaba inmediatamente.



Además, el resto de las expediciones **que no estén en el vivac** deberán descartar una carta de su montaña que no sirva de soporte a ninguna otra carta.

! Cuando en las recompensas del vivac aparece la barra (/), tendrás que elegir una de ellas. Si aparece (+), recibes ambas.

ACCIONES SECUNDARIAS

Antes o después de su acción principal, cada expedición puede voltear (agotar) una ficha para realizar **una única acción secundaria por turno**.



Piolet
Resuelve el efecto de piolet de una de tus cartas.



Piolet doble
Resuelve el efecto de piolet de dos cartas **distintas**.



Acción extra
Realiza una acción principal adicional. Si ya estás en el vivac, solo podrás escoger la acción «Ir al vivac», avanzando un espacio adicional y activando los nuevos efectos.

! Recordad que tenéis un efecto de piolet en la carta de montaña de nivel 1 que se activa cuando escoges la acción «Tomar una carta» pero también puede activarse con los piolets.

FINAL DE SEMANA

La semana termina al final del turno en el que:

- **Llega al vivac la última expedición** (estando todas las expediciones en el vivac).
- **Una expedición alcanza la última casilla del vivac.** En este caso, todas las expediciones que aún no hayan llegado al vivac descartan una carta de Everest jugada que no sirva de soporte a otra carta.

FINAL DE PARTIDA

La partida termina inmediatamente cuando una expedición coloca la primera carta de alpinista en el nivel 4 de su montaña. Esa expedición gana la partida.



Si al final de la última semana ninguna expedición ha alcanzado la cima, gana la expedición que haya jugado más cartas en el nivel 3. En caso de empate, gana la expedición que haya jugado más cartas de alpinista. Si el empate persiste, se comparte la victoria.

1953 EVEREST

Autor: Xavier Violeau
Ilustración y diseño: Pedro Soto
Desarrollo editorial y modo solitario: Ferran Renalias
Reglas: Ferran Renalias y Pedro Soto
Revisión: Wishgamer

Agradecimientos del autor:
Crear un juego es un poco como escalar el Everest. Se necesita un poco de suerte y contar con una gran variedad de personas y habilidades para alcanzar el objetivo: en un caso, la cima; y en el otro, el juego terminado que os presentamos hoy.

Quiero dar las gracias al equipo de Looping, a los probadores y, sobre todo, a Vassili, que ha ayudado a que el proyecto llegara a la cima.

Editado por: Looping Games S.L.

DUDAS FRECUENTES

- **¿Puedo tener más de 4 cartas en el nivel 1?**
  Sí. Lo ideal es construir una pirámide de 4/3/2/1 cartas, pero puedes tener más cartas en cualquier nivel para disponer de más habilidades y apoyos.
- **¿Tengo la obligación de jugar sherpas en cada nivel?**
  No, pero tener la capacidad de subir recursos en cada nivel es aconsejable.
- **Si un efecto me hace ganar o subir 3 recursos y no tengo ni tanto espacio ni tantos recursos, ¿puedo ganar o subir menos?**
  Sí. El único límite son las cartas con un icono de condicionante (>). Debes disponer obligatoriamente del requisito a su izquierda para poder conseguir lo indicado a la derecha.
- **Si tengo el almacenaje del nivel 2 lleno y la carta de clima «Tormenta eléctrica» me obliga a descartar un recurso, ¿puedo usar la habilidad permanente indicada en la carta de montaña para bajar un recurso al nivel 1 y así no perderlo?**
  Sí, siempre que tengas un espacio libre en el nivel 1. Al ser un efecto permanente, su uso está presente dentro y fuera de tu turno.
- **Si recibo un recurso en un nivel que tengo lleno ¿puedo descartar uno para hacerle espacio?**
  Sí, aunque si usas el efecto permanente de la montaña para bajarlo al nivel inferior, no lo pierdes.
- **Cuando otra expedición activa el efecto de una carta que otorga a las demás expediciones un recurso, ¿en qué nivel lo almaceno?**
  En el mismo nivel donde tu rival tiene su carta. Así que si la activa en el nivel 3 recibes ese recurso en el nivel 3 aunque no tengas cartas allí.
- **Los tres sherpas especiales que son también de tipo alpinista ¿pueden usarse para alcanzar la cima?**
  Claro. Su conocimiento de la montaña les hizo tan valiosos que acompañaron a expediciones de distintos países a lo largo de los años. Fue uno de ellos, Tenzing Norgay, quien clavó la bandera de Nepal en la cumbre del Everest.

MODO SOLITARIO

Compite contra la expedición inglesa de George Leigh Mallory, el gran escalador que en 1924 perdió la vida en la cumbre del Everest. ¿Alcanzará el éxito esta vez?

PREPARACIÓN

Prepara el juego exactamente igual que con partidas de 2 expediciones. Tú empiezas con la carta de expedición inicial y entrega a Mallory:



- **La ficha de bandera de una expedición no usada**, que coloca a la izquierda del tablero de vivac.
- **4 cartas de montaña**, formando, en su zona de juego, una columna en orden ascendente, con las cartas por el lado diurno visible.
- **9 cartas de alpinistas** de las expediciones no usadas que tengan estos costes base:



- 3 cartas con el símbolo igual.
- 3 cartas con los 3 recursos diferentes.
- 3 cartas que tengan 3 recursos del mismo tipo sea el que sea.

Mezcla las cartas y coloca el mazo boca abajo a la izquierda de la montaña. Devuelve el resto de las cartas de alpinista a la caja.

- Escoge un **nivel de dificultad** y, durante la preparación, realiza estos cambios:

Fácil:
- Empiezas con 4 recursos al azar.
- Retira del mazo de clima las cartas «Nublado», «Niebla» y «Fuerte viento».

Normal:
- Empiezas con 3 recursos al azar.

Difícil:
- Empiezas con 2 recursos al azar.
- Retira del mazo de clima las cartas «Cielo despejado» y «Buen tiempo».

FASE 1 - INICIO DE SEMANA

Es igual que en una partida de 2 expediciones excepto porque Mallory no se ve afectado por las cartas de clima y no roba cartas de alpinista.

FASE 2 - PERÍODO DE ASCENSIÓN

En su turno, Mallory toma la primera carta de su mazo de alpinistas (si el mazo está agotado, crea uno mezclando el descarte) y hace la siguiente acción, según el coste base mostrado en la carta:



A Tomar una carta.



Descarta la carta más a la izquierda del mercado de cartas de Everest y **añade un recurso** de la reserva al espacio vacío inferior de su montaña.

B Jugar una carta.



Toma la primera carta de Everest del mazo y la coloca en su montaña para construir una pirámide de 4, 3, 2 y 1 cartas en los niveles 1, 2, 3 y 4 respectivamente.

C Tomar una mochila.



Descarta la carta de mochila situada más a la izquierda.

Difícil: *Añade además 1 recurso al espacio vacío inferior de su montaña.*

D Ir al vivac.

Mallory realiza esta acción cuando:

- **Toma la última carta de Everest o la última mochila.** Inmediatamente coloca su ficha de bandera en el vivac.
- **Debe tomar una carta de Everest o mochila y no hay ninguna disponible.** En su lugar coloca su ficha de bandera en el vivac.
- **Ya está en el Vivac.** Durante su turno, no saca carta de alpinista. En su lugar, **avanza su ficha de bandera** un espacio.



En todos los casos **añade un recurso** de la reserva al espacio inferior de su montaña. Mallory ignora cualquier efecto del tablero, excepto tomar la carta de expedición inicial y aplicar la penalización si alcanza la casilla 5 del Vivac.

Si en tu turno activas un efecto que otorga beneficio al rival, Mallory añade un recurso a su montaña.





AVANCE EN LA MONTAÑA

Si Mallory completa con recursos un nivel de la montaña, toma la carta superior del mazo de Everest y la coloca en la pirámide de su montaña.



FINAL DE PARTIDA

Ganarás la partida si alcanzas la cima antes que Mallory. Perderás inmediatamente si Mallory alcanza la cima antes que tú (coloca la décima carta) o si no has alcanzado la cima antes del final de la última semana.

PRINCIPALES ICONOS

OBTENER RECURSOS

Coloca un recurso a tu elección de la reserva en el nivel de tu montaña donde está la carta con el efecto.

Coloca un recurso a tu elección de la reserva en el nivel 1 de tu montaña.

Coloca un recurso a tu elección de la reserva en un nivel de tu montaña donde tengas al menos una carta.



Coloca el tipo y la cantidad de recursos de la reserva indicados en el nivel de tu montaña donde está la carta con el efecto.



Coloca un recurso de cada tipo de la reserva en el nivel 1 de tu montaña.

Coloca 3 recursos iguales de la reserva en el nivel 1 de tu montaña.



Devuelve un recurso a la reserva para colocar 3 recursos en el nivel de tu montaña donde está la carta con este efecto.

MOVER RECURSOS

Sube 1 recurso a tu elección desde el nivel donde está la carta con el efecto al siguiente nivel de tu montaña.

Sube un recurso a tu elección desde el nivel 1 de tu montaña al nivel 2.

Sube un recurso a tu elección desde un nivel de tu montaña donde tengas una carta al siguiente nivel.

OBTENER Y MOVER CARTAS

Toma una carta de Everest del mazo. Respeta el límite de mano y descártate si es necesario.

Juega una carta de tu mano respetando las reglas de colocación y pagando su coste.

Reorganiza como quieras **todas** las cartas que tengas en un nivel de tu montaña.

Descarta una carta de tu mano para intercambiar 2 cartas adyacentes de tu montaña (estén en el mismo nivel o en niveles diferentes).

Descarta una carta jugada en tu montaña que no sirva de soporte a ninguna otra.

OTROS EFECTOS

Voltea la ficha de acción secundaria indicada para dejarla por su lado activo.

Activa todos los efectos inmediatos de vivac que tengas en tus cartas.

Activa, tantas veces como se indique, los efectos de piolet de cartas **distintas** de tu montaña.

Toma la carta de expedición inicial si está junto al tablero del vivac. Si otra expedición ya la ha tomado antes, ignora este efecto.

Ignora el efecto de la carta de clima durante esta semana. Si ya habías volteado algún nivel de tu montaña a su lado nocturno, vuelve a ponerla por el lado diurno.

El efecto encontrado junto a este icono se aplica al resto de expediciones, sin importar si la expedición que ha jugado la carta realiza o no su efecto principal.

© 2026 Looping Games S.L. - Un juego de Xavier Violeau. Todos los derechos reservados.