

# PIC CHALLENGE



5+



15min



2 - 4

Sandra Aguilar  
Romaric Galonnier





**Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo**

**Find the game's webpage and the rules in video**

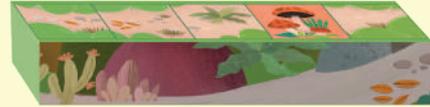
**Encuentra la página web del juego y las reglas en video**

**Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco**

**Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video**

**Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video**

# CONTENU - CONTENTS - INHALT CONTENIDO - CONTENUTO - INHOUD



x 32



x 10



x 10



x 6





5+



15 min



2 - 4



*¡Comienza la ascensión al Monte Alto!  
La caminata será larga y llena de sorpresas.  
¡El primero en llegar a la cima gana la carrera!  
En sus cartas, ¿listos, ya?*

### Objetivo del juego:

Ser el primero en llegar a la cima.

### Preparación del juego:

- Coloca los tableros en fila, del más bajo al más alto, para formar el recorrido.  
*Nota: La primera casilla debe ser la de señal y la última la de cima.*
- Forma tres mazos separados y boca abajo:
  - **Cartas Subida** (dorso azul)
  - **Cartas Suerte** (dorso verde)
  - **Cartas Descenso** (dorso rojo)
- Coloca el dado al lado.
- Cada jugador elige una ficha y la coloca en la casilla señal.
- Reparte 3 cartas Subida a cada jugador.



4

1

2



3



5



### Desarrollo del juego:

El último jugador que haya escalado una montaña comienza. A continuación, se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

La partida termina cuando un jugador alcanza la última casilla del recorrido: la cima.

#### Turno

El jugador elige una carta de su mano (Subida o Suerte), la muestra y aplica su efecto.

Dependiendo de la casilla en la que termine su movimiento, aplica la acción correspondiente.

Descarta la carta usada y roba una carta Subida, si es necesario, para tener siempre 3 cartas en la mano. El turno pasa al siguiente jugador.

#### • Cartas Subida:



El jugador avanza su ficha 1, 2, 3, 4 o 5 casillas.



El jugador lanza el dado y aplica el efecto correspondiente.

#### • Efectos del dado:



El jugador avanza el número de casillas indicado.

El jugador roba una carta Descenso y aplica su efecto inmediatamente.

#### • Cartas Descenso:



El jugador retrocede su ficha 1, 2, 3, 4 o 5 casillas.

#### • Cartas Suerte:



El jugador avanza 10 casillas.



El jugador avanza hasta la casilla del primer jugador y se produce un Encuentro.



El jugador copia el efecto de la carta jugada por el jugador anterior.



El jugador avanza hasta la siguiente casilla de Champiñones.

Según la casilla en la que un jugador activo termine su movimiento, realiza la acción correspondiente de inmediato.

## • Casillas del recorrido:



**Señal:** Inicio de la caminata.  
Si un jugador regresa a esta casilla, sufre el efecto del trébol.



**Camino:** Sin efecto



**¡Cuidado! ¡Los champiñones son tentadores, pero algunos son venenosos!**  
El jugador lanza el dado y aplica el efecto correspondiente.



**¡Oh, qué linda marmota! La sigo.**  
El jugador roba una carta Subida y juega otro turno.



**¡Qué suerte encontrar un trébol de cuatro hojas!**  
El jugador roba una carta Suerte y la añade a su mano.



**¡Genial, aquí hay una fiesta, todos bailan!**  
El jugador intercambia su mano con la de otro jugador de su elección.



**¡Cuidado, la corriente es demasiado fuerte!**  
El jugador roba una carta Descenso y aplica su efecto inmediatamente.



**Cima:** ¡Fin de la caminata!

### Importante:

Las acciones de las casillas solo se aplican en el turno del jugador. Si una ficha es movida a una casilla con efecto fuera del turno del jugador, no se aplica, excepto si es una casilla Trébol, en cuyo caso roba una carta Suerte.

## • Encuentros

Si un jugador finaliza su movimiento en una casilla ocupada por otro jugador, ocurre un Encuentro. Esto anula el efecto de la casilla.

Ambos jugadores lanzan el dado.

El que obtiene el resultado más alto gana el encuentro y se queda en la casilla.

El perdedor roba una carta Descenso y aplica su efecto inmediatamente.

### Notas:

- Las caras rojas del dado cuentan como 0.
- En caso de empate, los jugadores vuelven a lanzar el dado.

Si el movimiento del perdedor provoca otro Encuentro, se resuelve inmediatamente.



## Fin del juego

El primer jugador en llegar a la cima gana la partida.

**Importante:** Se debe llegar con un movimiento exacto. Si un jugador supera la cima, debe retroceder el número de casillas excedentes y esperar el siguiente turno para intentarlo de nuevo.

## Variante

Se puede modificar el recorrido colocando los tableros en un orden diferente, pero siempre manteniendo la señal como casilla inicial y la cima como final.



## Créditos

**Autor:** Romaric Galonnier

**Ilustradora:** Sandra Aguilar

## Agradecimientos:

Kiwizou agradece a los jóvenes testers: Julia y sus amigas, Nathan, las clases de la escuela Saint Exupéry.

# PIC CHALLENGE

KW25007



5, Bd Edgar Quinet  
92700 Colombes  
France  
[www.kiwizou.com](http://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.

