

Carlo A. Rossi

MOUNTAINS

TLA105501 1/18

Eine spannende Bergtour
für 2 bis 5 Spieler
ab 8 Jahren.

HABA[®]

Es ist früh am Tag, die Gipfel strahlen im ersten Morgenlicht und nach und nach schiebt sich die Sonne tiefer in das Tal hinein. In der Berghütte herrscht Aufbruchstimmung: Eilig werden Wanderstiefel geschnürt und Rucksäcke gepackt. Nur wer sich rechtzeitig um seine Ausrüstung kümmert, kann die Tagesetappe schaffen und erhält am Abend die begehrten Gipfelstempel. Wem noch etwas fehlt, der kann die fehlende Ausrüstung für Gefälligkeitssteine bei Mitstreitern leihen. Doch Vorsicht: Nicht jeder will auch wirklich helfen und manch einer hat es nur auf die Gefälligkeitssteine abgesehen. Nur wer clever ist, hat am Ende der Saison die meisten Stempel in seinem Gipfelheft.

SPIELMATERIAL

1 Stoffbeutel mit 70 blauen und 10 gelben Gefälligkeitssteinen



1 Gipfelstempel mit Hülle



5 Gipfelhefte



32 Ausrüstungskarten



1 Stempelkissen



1 Bergplan

1 Abreißblock mit Saisonblättern



62 Tourenkarten

Vor dem ersten Spiel

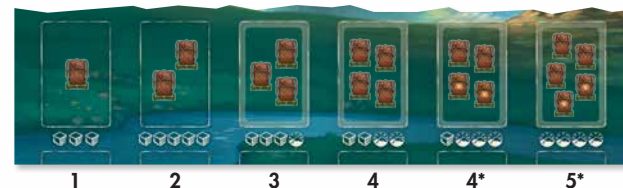
Faltet vor dem ersten Spiel die Gipfelhefte entlang der Falzkanten, sodass ein Heft entsteht. Stellt es vor euch auf oder legt es hin und passt auf, dass niemand reinschauen kann.



SPIELVORBEREITUNG

Für euer Bergabenteuer braucht ihr ein wenig Vorbereitung:

Legt den **Bergplan** (1) in der Tischmitte aus. Mischt die **Tourenkarten** (2) nach ihren **Schwierigkeitsgraden*** sortiert und legt die jeweiligen Stapel verdeckt auf die passenden Felder der einzelnen Tagesetappen (*Schwierigkeitsgrad = Anzahl der Rucksäcke auf Kartenrückseite).



Mischt die **Ausrüstungskarten** (3) und verteilt je nach Spielerzahl die entsprechende Anzahl. Die restlichen Ausrüstungskarten legt ihr als verdeckten **Nachziehstapel** bereit.

- 2 Spieler → 8 Ausrüstungskarten
- 3 Spieler → 6 Ausrüstungskarten
- 4 Spieler → 4 Ausrüstungskarten
- 5 Spieler → 3 Ausrüstungskarten



Eure Ausrüstungskarten nehmt ihr auf die Hand. Zeigt sie nicht euren Mitspielern.

Jeder Spieler nimmt sich ein **Gipfelheft** (4) und legt ein **Saisonblatt** (5) hinein. Wenn ihr möchtet, könnt ihr es in die Ecken einstecken.

Außerdem bekommt jeder Spieler **acht blaue Gefälligkeitssteine** (6). Die restlichen Gefälligkeitssteine (blaue und gelbe) (7) bilden den gemeinsamen Vorrat. Legt sie mit ihrem Stoffbeutel (8) bereit.

Halte den **Gipfelstempel** (9) und das **Stempelkissen** (10) bereit.



Spielaufbau für 4 Spieler

Bevor es richtig losgeht, noch eine Information zu den großen und kleinen Gefälligkeiten:

Im Spiel müsst ihr für Gefälligkeiten euren Mitspielern immer einen blauen Gefälligkeitsstein geben.



Hinweis:

Die **gelben Gefälligkeitssteine entsprechen fünf blauen Steinen**. Ihr könnt sie also eintauschen, wenn ihr zu viele blaue Gefälligkeitssteine vor euch liegen habt.

Die goldenen Bergregeln:

◆ **Am Berg bezahlt man Gefälligkeiten sofort!**

Wenn ihr einen Ausrüstungsgegenstand von einem Mitspieler leihen möchtet, müsst ihr ihm **zuerst** einen Gefälligkeitsstein geben! Erst **danach** dürft ihr nach einem Ausrüstungsgegenstand fragen!

◆ **Am Berg hilft man sich!**

Wenn euch ein Mitspieler um einen Ausrüstungsgegenstand bittet und ihr diesen auf der Hand haltet, müsst ihr ihn mit ihm teilen.

◆ **Am Berg darf man nicht gierig sein!**

Wenn euch Ausrüstung fehlt, dürft ihr andere darum bitten. Ihr dürft aber jeweils für **einen Gefälligkeitsstein** nur um **einen Ausrüstungsgegenstand** bitten. Es darf nicht gehandelt und mehr als ein Gefälligkeitsstein für einen Ausrüstungsgegenstand verlangt werden.

◆ **Der Berg ist voller Geheimnisse!**

Welche Ausrüstungsgegenstände ihr habt oder wie viele Gipfelstempel in eurem Gipfelheft sind, müsst ihr nicht offenlegen. Wenn aber alle Spieler ihr Gipfelheft offen halten, wird das Spiel ein wenig dynamischer. Wenn die Spieler ihre Gipfelstempel geheim halten, steigt die Spannung.

◆ **Am Berg muss man schwindelfrei sein!**

Schwindeln ist also verboten! Ich darf nur so viele Stempel in mein Gipfelheft stempeln, wie am Ende einer erfolgreichen Tour auf der Tourenkarte angezeigt sind.

Etwas bluffen ist erlaubt! Um das Spiel etwas lebhafter zu machen, kannst du deine Mitspieler verleiten und verwirren. Zum Beispiel täuschst du im Gespräch vor, dass du den gesuchten Gegenstand auf der Hand hast, um einen Gefälligkeitsstein zu bekommen.

SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer von euch bisher den höchsten Berg erklommen hat, beginnt.

So startest du zu einer Tagestour:

Jeder Spielzug entspricht dem Versuch, eine Tagestour in den Bergen zu bewältigen. Dazu musst du folgende **zwei Punkte** durchführen:

1) Tour auswählen:

Decke eine beliebige oberste Tourenkarte auf. Den Schwierigkeitsgrad kannst du dabei frei wählen. Je höher der Schwierigkeitsgrad ist (also je weiter rechts der Stapel liegt), desto mehr Ausrüstung brauchst du für die Tour.



Dafür bekommst du aber auch mehr Gefälligkeitssteine und / oder Gipfelstempel. **Lege die Tourenkarte offen vor dir ab.**

2) Ausrüstung zusammenstellen:

Wenn du die Tagestour schaffen willst, brauchst du alle auf der Tourenkarte abgebildeten Ausrüstungsgegenstände. Entweder du hast sie auf der Hand oder du leihst dir fehlende Gegenstände von deinen Mitspielern.

Achtung: Bei den **Stapeln 4* und 5*** sind jeweils zwei identische Ausrüstungsgegenstände abgebildet. Diese müssen also auch **zweimal** ausliegen.



Bist du gut vorbereitet?

Wenn du alle Ausrüstungsgegenstände auf der Hand hast, legst du diese Ausrüstungskarten offen vor dir aus. Perfekt, du schaffst erfolgreich deine Tagestour und bekommst die auf der Tourenkarte abgebildeten Gefälligkeitssteine und / oder Gipfelstempel.

Brauchst du Hilfe?

Wenn dir eine oder mehrere Ausrüstungsgegenstände für deine Tagestour fehlen, kannst du sie von deinen Mitspielern leihen. Dazu musst du nur:

1. einen Mitspieler auswählen,
2. **zuerst** diesem Mitspieler einen Gefälligkeitsstein geben und
3. **danach** ihn nach **einem** fehlenden Ausrüstungsgegenstand fragen.

Achtung: Den Gefälligkeitsstein musst du in jedem Fall bezahlen, auch wenn dein Mitspieler dir nicht mit der Ausrüstung helfen kann! Du musst dir im Lauf des Spiels merken, wer welche Ausrüstungsgegenstände auf der Hand hält.

Wenn dein Mitspieler den gefragten Ausrüstungsgegenstand hat, muss er die Karte offen vor sich auslegen, sodass alle Mitspieler sie sehen.

Wenn dein Mitspieler den gefragten Ausrüstungsgegenstand nicht hat, sagt er es und behält den Gefälligkeitsstein.

Wichtig: Er muss ehrlich antworten.

Du kannst so viele Mitspieler nach Ausrüstungsgegenständen fragen, wie du möchtest. Aber beachte, dass du ihnen zuerst immer einen Gefälligkeitsstein gibst.



Hast du die gesamte Ausrüstung?

Wenn alle benötigten Ausrüstungskarten für deine Tour bei dir und / oder deinen Mitspielern offen ausliegen, hast du die Tagestour bewältigt und bekommst dafür die auf der Tourenkarte abgebildeten Gefälligkeitssteine und / oder Stempel für dein Gipfelheft.

Schaffst du es nicht, die geforderten Ausrüstungskarten offen auszulegen, musst du die Tour abbrechen und bekommst keine Gefälligkeitssteine und / oder Stempel für dein Gipfelheft.

Am Ende deiner erfolgreichen bzw. nicht erfolgreichen Tour legst du die Tourenkarte offen auf den Ablagestapel unterhalb des Stapels des zugehörigen Schwierigkeitsgrads ab. Damit ist dein Spielzug beendet. Alle nehmen ihre ausgelegten Ausrüstungsgegenstände wieder auf die Hand. Dann ist der nächste Mitspieler am Zug.

IN DER BERGHÜTTE

Der Weg zu mehr Ausrüstung oder zu einem begehrten Gipfelstempel ist beschwerlich. Deshalb kann dir ein Besuch in einer Berghütte den Weg erleichtern.

Zusätzliche Ausrüstung:



Du brauchst mehr Ausrüstung? Wenn du eine dieser Karten aufdeckst, darfst du eine Ausrüstungskarte vom Nachziehstapel ziehen. Dafür musst du aber zwei Gefälligkeitssteine zurück in den Vorrat legen. Deine Mitspieler profitieren ebenfalls von dieser Karte. Reihum darf jeder nachfolgende Mitspieler, solange der Vorrat reicht, **einmalig eine Ausrüstungskarte** nachziehen, wenn er **zwei Gefälligkeitssteine** dafür abgibt.

Schneller Gipfelstempel:



Du willst schnell einen Gipfelstempel ohne eine anstrengende Tagestour zu unternehmen? Wenn du eine dieser Karten aufdeckst, kannst du dir die auf der Karte abgebildeten Gipfelstempel **einmalig** „erwerben“, indem du die **abgebildete Zahl** der Gefälligkeitssteine zurück in den Vorrat legst. **Aber Achtung!** Deine Mitspieler profitieren ebenfalls von dieser Karte. Reihum darf jeder nachfolgende Mitspieler auch einmalig die abgebildeten Gipfelstempel „erwerben“, wenn er die geforderten Gefälligkeitssteine abgibt.

Anschließend legst du die Berghüttenkarte offen auf dem Ablagestapel unterhalb des Stapels mit dem entsprechenden Schwierigkeitsgrad ab. **Jetzt hast du einen weiteren Spielzug.** Decke eine weitere beliebige Tourenkarte auf und lege sie vor dir ab.

TAGESTOUREN RICHTIG EINSCHÄTZEN

Wenn du eine Tourenkarte vor dir abgelegt hast und der Meinung bist, dass du für diese Tagestour **nicht alle Ausrüstungsgegenstände zusammenbekommst**, ist es eine kluge Entscheidung, diese Tour nicht zu starten. Lege die Tourenkarte offen auf dem Ablagestapel unterhalb des Stapels mit dem entsprechenden Schwierigkeitsgrad ab und setze eine Runde aus. Dafür bekommst du **einen blauen Gefälligkeitsstein** aus dem Vorrat.



RUHETAG

Wenn du zu Beginn des Spielzugs gar **keine Gefälligkeitssteine besitzt**, kannst du auch einen Ruhetag einlegen, um wieder an neue Gefälligkeitssteine zu kommen. Sage dazu zu Beginn deines Spielzugs, dass du keine Tour gehen möchtest, sondern stattdessen einen Ruhetag einlegst. Du darfst jetzt **keine Tourenkarte aufdecken** und bekommst dafür direkt **drei blaue Gefälligkeitssteine** aus dem Vorrat.

SPIELEND

Auch das spannendste Bergabenteuer hat einmal ein Ende und die jährliche Bergsaison endet irgendwann. **Das Spiel endet sofort, wenn am Ende eines Spielzugs zwei Tourenkartenstapel von den Schwierigkeitsgraden 3 bis 5* aufgebraucht sind.**

Der Spieler mit den meisten Stempeln in seinem Gipfelheft gewinnt das Bergabenteuer. Sollten mehrere Spieler gleich viele Gipfelstempel haben, gewinnt der Spieler von ihnen, der die meisten Gefälligkeitssteine hat.

Tipps zum Stempel:

Nach dem Spiel stempelt ihr den Stempel am besten kurz trocken, bevor ihr ihn in seine Hülse steckt und diese verschließt. Dann könnt ihr das Spielmaterial zurück in die Verpackung legen. Sollte das Stempelkissen einmal nicht mehr so viel Stempelfarbe abgeben, befeuchtet es leicht mit etwas Wasser. Dann löst sich die Stempelfarbe wieder und ihr könnt weiterhin stempeln.

Autor: Carlo A. Rossi
Illustration: Michael Menzel
Redaktion: Christiane Hüpper

© HABA-Spiele Bad Rodach 2018, Art.-Nr. 304367

KURZANLEITUNG

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Die Gipfelhefte entlang der Falzkante falten, sodass ein Heft entsteht.

SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Den Bergplan in der Tischmitte auslegen und die Tourenkarten nach ihren Schwierigkeitsgraden sortieren, mischen und verdeckt auf die Tagestourenfelder legen. Die Ausrüstungskarten je nach Spielerzahl verteilen.
- ◆ Ein Gipfelheft mit einem Saisonblatt nehmen und die Ausrüstungskarten verdeckt auf der Hand halten.
- ◆ Jeder Spieler bekommt acht blaue Gefälligkeitssteine, der Rest bildet den Vorrat. Stempel und Stempelkissen bereitlegen.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der bisher den höchsten Berg erklommen hat, beginnt. Jeder Spielzug besteht aus zwei Punkten:

1. Tagestour auswählen:

- ◆ Eine beliebige Tourenkarte aufdecken.

2. Ausrüstung zusammenstellen:

- ◆ Legt man alle geforderten Ausrüstungsgegenstände aus der Hand vor sich aus, bekommt man gleich die auf der Tourenkarte abgebildeten Gefälligkeitssteine / Gipfelstempel.
- ◆ Fehlen Ausrüstungsgegenstände, muss man einen Mitspieler auswählen, diesem zuerst einen Gefälligkeitsstein geben und ihn dann nach dem Ausrüstungsgegenstand fragen.
- ◆ Hat der Mitspieler den Ausrüstungsgegenstand, legt er die Karte vor sich ab. Sie zählt nun zur Ausrüstung für die Tagestour.
- ◆ Hat der Mitspieler den gesuchten Gegenstand nicht, behält er trotzdem den Gefälligkeitsstein. Wichtig: Man muss ehrlich antworten.
- ◆ Fragen nach Ausrüstungsgegenständen kann man je nach Anzahl eigener Gefälligkeitssteine beliebig wiederholen.
- ◆ Liegen alle gesuchten Ausrüstungsgegenstände offen aus, bekommt der aktive Spieler die auf der Tourenkarte abgebildeten Gefälligkeitssteine / Gipfelstempel. Schafft er es nicht, bekommt er keine Gefälligkeitssteine / Gipfelstempel.

Nach dem Zug die Tourenkarte auf den zugehörigen Ablagestapel legen.

Alle Spieler nehmen ihre Ausrüstungskarten wieder auf die Hand.

Weiteres:

- ◆ Ggf. durch Ruhetag Gefälligkeitssteine nachziehen
- ◆ **Sonderkarten** aufdecken (gelten für alle Mitspieler)
optional: zusätzliche Ausrüstungskarten für zwei Gefälligkeitssteine erwerben
optional: Gipfelstempel gegen Abgabe der entsprechenden Anzahl Gefälligkeitssteine erwerben.

SPIELEND

Wenn am Ende eines Spielzugs **zwei Tourenkartenstapel von den Schwierigkeitsgraden 3 bis 5* aufgebraucht sind**, endet das Spiel.

