

HIMALAYA

Abenteuerspiel für 2 - 5 Bergsteiger ab 10 Jahren

Autor: Günter Burkhardt

PIATNIK-Spiel Nr. 6487

© Piatnik 1997

Printed in Austria

Spielidee:

Die Spieler bewegen ihren Bergsteiger samt Sherpas den beschwerlichen Weg zum Gipfel hoch. Lawinen, Erdbeben und der unberechenbare Yeti erschweren den langen Marsch. Durch geschicktes Stellungsspiel kann den Widrigkeiten des Berges wie dem Zufall beim Würfelwurf getrotzt werden. Wer zuerst auf dem Gipfel ankommt, gewinnt.

Spielinhalt:

1 Spielplan
8 Würfel
5 Bergsteiger
20 Sherpas
1 Yeti
20 Proviant-Karten
10 Yeti-Karten

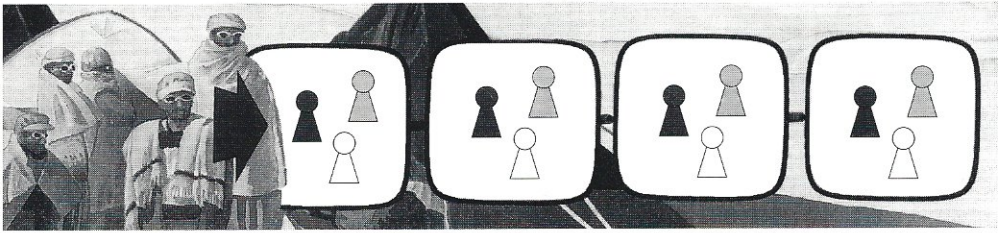
Spielziel:

Zuerst mit seinem Bergsteiger auf dem Gipfelfeld ankommen!



Spielvorbereitungen:

Jeder Spieler wählt einen Bergsteiger und vier Sherpas einer Farbe. Der Bergsteiger startet auf dem Feld Basislager, die vier Sherpas werden auf die vier ersten Felder der Laufstrecke, und zwar auf jedem Feld eine Figur gesetzt.



In seiner Farbe erhält jeder Spieler einen Satz Karten mit Proviant, den jeder in die Hand nimmt:

- Bei zwei Spielern: 5/6
- Bei drei Spielern: 3/4; 5/6
- Bei vier Spielern: 1/2; 3/4; 5/6
- Bei fünf Spielern: 1/2; 3/4; 5/6; 7/8

Der Yeti wird auf das Feld mit der Yeti-Höhle gestellt.

Aus den Yeti-Karten wird die Sonderkarte „Wettersturz“ aussortiert. Die restlichen neun werden gemischt und als verdeckter Stapel auf das Ablagefeld auf den Plan gelegt. Die Karte „Wettersturz“ kommt offen unter diesen Stapel.

Je nach Teilnehmerzahl wird eine bestimmte Anzahl an Würfeln verwendet:

- Bei zwei Spielern - 5 Würfel.
- Bei drei Spielern - 6 Würfel.
- Bei vier Spielern - 7 Würfel.
- Bei fünf Spielern - 8 Würfel.

Die restlichen Würfel bleiben in der Schachtel.

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf:

Der Startspieler wirft alle Würfel und wählt dann einen aus, indem er diesen Würfel vor sich ablegt. Er zieht dann **eine** seiner Figuren (Bergsteiger oder Sherpa) entsprechend der Augenzahl vor.

Der nächste Spieler wählt einen anderen Würfel, usw. bis sämtliche Würfel genommen wurden. Der dann folgende Spieler wirft wieder alle Würfel und kann sich als erster einen auswählen. Zuvor muss allerdings eine Yeti-Karte gezogen werden. (vgl. dazu den Regelabschnitt „Der Yeti“)

Es gibt **zwei Ausnahmen:**

1. Wenn ein Spieler nur noch einen Würfel vorfindet, kann er diesen nehmen oder sofort alle Würfel werfen und sich dann daraus einen aussuchen.
2. Anstatt einen Würfel auszuwählen, kann ein Spieler eine seiner Proviant-Karten ausspielen. Er darf dann eine seiner Figuren entsprechend einer der angegebenen Zugweiten vorziehen (z. B. bei Karte $\frac{3}{4}$ um drei oder vier Felder). Der Proviant ist verbraucht und wird neben dem Plan abgelegt.

Sonderfelder:



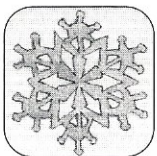
- **Yeti-Höhle:** Hier startet der Yeti. Hier darf während des gesamten Spiels, außer dem Yeti, keine Figur stehen bleiben, überspringen ist allerdings erlaubt.



- **Lawine bzw. Erdbeben:** Landet ein Sherpa auf einem dieser Felder, rutscht er sofort auf das Feld darunter zurück (Pfeil).



- **Zwischenlager:** Sherpas, die hier stehen, sind vor dem Yeti geschützt. Außerdem kann man hier Proviant auffrischen. Wenn zwei oder mehr Sherpas eines Spielers in einem Zwischenlager zusammenkommen, dann darf in diesem Moment der Spieler eine schon verbrauchte eigene Proviant-Karte aussuchen und wieder auf die Hand nehmen. Allerdings wird dieser Vorteil pro Lager nur einmal gewährt!



- **Schneefelder:** Auf diese Felder und auf das Gipfelfeld (Ziel) dürfen die Figuren nicht mit einer Proviantkarte ziehen.

- **Feld mit Yeti:** Auf das Feld, auf dem der Yeti steht, darf keine weitere Figur gezogen werden. Das Überspringen dieses Feldes ist erlaubt.

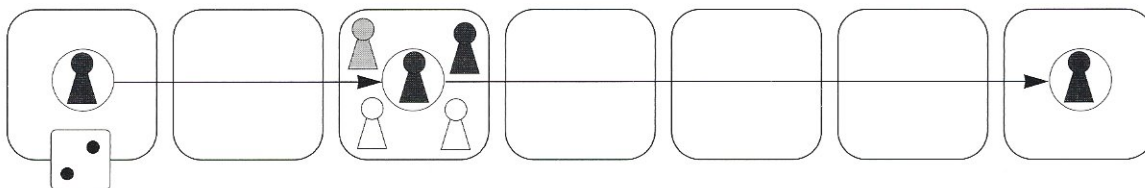
Die Sherpas:

Sherpas dürfen auch rückwärts gehen. Dabei ziehen sie allerdings nur die halbe Augenzahl des ausgewählten Würfels. Bei einem ungeraden Würfelergebnis wird aufgerundet ($\square \bullet = 1$ $\square \bullet \bullet = 2$ $\square \bullet \bullet \bullet = 3$). Es ist nicht erlaubt, im gleichen Zug vor- und zurückzuziehen.

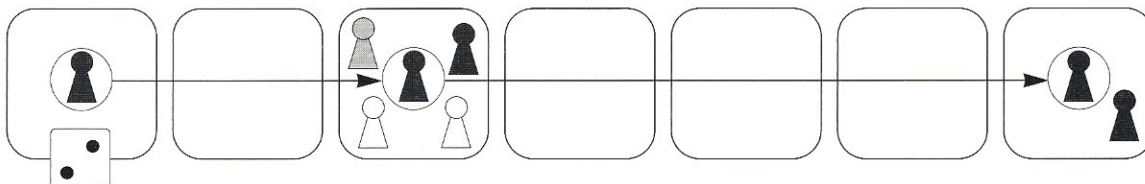
Mitnahmeregel

Landet ein Sherpa auf einem Feld, auf dem bereits Sherpas, eigene oder auch fremde, stehen, **kann** der Spieler die Mitnahmeregel anwenden:

1. Der Sherpa zieht zusätzlich um so viele Felder weiter, wie er Sherpas angetroffen hat.



- 1a. Er darf (muss aber nicht) von diesem Feld auch noch beliebig viele eigene Sherpas mitnehmen.



oder

2. Er wendet die Mitnahmeregel nicht an und bleibt stehen.

Kettenzüge sind in keinem Fall erlaubt. Nach einmaligem Weiterziehen endet der Zug. Beim Rückwärtsziehen oder beim Zurückfallen durch eine Lawine gilt die Mitnahmeregel nicht.

Die Bergsteiger:

Ein Bergsteiger darf nur dann auf ein Feld gezogen werden, wenn dort **mindestens zwei eigene Sherpas** stehen. Sherpas von Mitspielern werden nicht berücksichtigt. Die Sherpas können im weiteren Spielverlauf allerdings weiterziehen, um neue „Stützpunkte“ zu errichten. Ein Bergsteiger darf durchaus alleine, ohne Sherpas, auf einem Feld zurückbleiben.

Auf jedem Feld darf allerdings nur ein Bergsteiger (gemeinsam mit beliebig vielen Sherpas) stehen.

Der Yeti:

Der Yeti bewegt sich immer, wenn alle Würfel neu geworfen werden. Nach dem Würfeln, aber noch bevor der Spieler einen Würfel wählt, deckt er die oberste Yeti-Karte auf. Der Yeti zieht in die auf der Karte angegebene Richtung die entsprechende Felderzahl. Die Karte wird anschließend offen unter den Stapel geschoben. Für den Yeti haben Sonderfelder keine Bedeutung.

Immer wenn der Yeti auf einem Feld landet, auf dem Sherpas stehen, müssen diese sofort zurück zum letzten Zwischenlager oder gar zum Basislager fliehen. Erwischt der Yeti Sherpas in einem Lager, sind sie dort geschützt. Sie dürfen stehenbleiben.

Zieht der Yeti auf ein Feld mit einem Bergsteiger, werden alle eigenen Sherpas, die mit dem Bergsteiger zusammen auf einem Feld stehen, ebenfalls geschützt. Fremde Sherpas werden nicht geschützt. Sie flüchten zum nächsten Lager zurück. **Sonderfall:** Zieht der Bergsteiger in einem späteren Zug weiter und lässt dabei eigene Sherpas zurück, die jetzt allein beim Yeti stehen, flüchten diese sofort zum letzten Lager!

Sind alle Yeti-Karten aufgebraucht, werden sie neu gemischt. Jetzt wird auch die bei Spielbeginn unter den Stapel geschobene „Wettersturzkarte“ hinzu genommen.

Spielende:

Sobald ein Bergsteiger das Gipffeld (Ziel) erreicht, endet das Spiel und dieser Spieler hat gewonnen.

- In diesem Fall kann man Würfelpunkte verfallen lassen.
- Der Bergsteiger darf den Gipfel allein, also ohne Unterstützung von Sherpas betreten.

Das Spiel endet vorzeitig, sobald bei den Yeti-Karten der „Wettersturz“ aufgedeckt wird. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der mit seinem Bergsteiger am weitesten vorne steht.

Wenn Sie zu „HIMALAYA“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien