

Gipfelstürmer

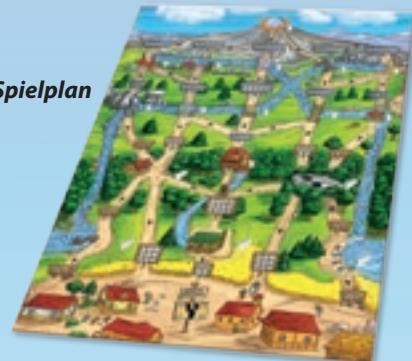
von Friedemann Friese



Spieler: 2–4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten



Spielmaterial

1 Spielplan



Spielidee und Spielziel

Mit geschicktem Würfelwurf führst du deine Steinböcke zum Gipfel. Verteile dich klug auf den Bergstationen, und schiebe dich selbst nach oben. Steht ein fremder Steinbock im Weg? Kein Problem! Schubs ihn in den Bergbach, und er muss weiter unten den Weg wieder aufnehmen.

Es gewinnt, wer als Erster zwei seiner Steinböcke zur Bergspitze gebracht hat.

Spielvorbereitung

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Nehmt euch jeweils von einer Farbe die **5 Steinböcke** sowie den **Spielermarker**. Die Steinböcke stellt ihr alle auf das große Startfeld am Fuße des Berges. Den Spielermarker legt ihr so vor euch ab, dass der leere Berggipfel zu sehen ist.

Spielaufbau für 4 Spieler

Reinhold



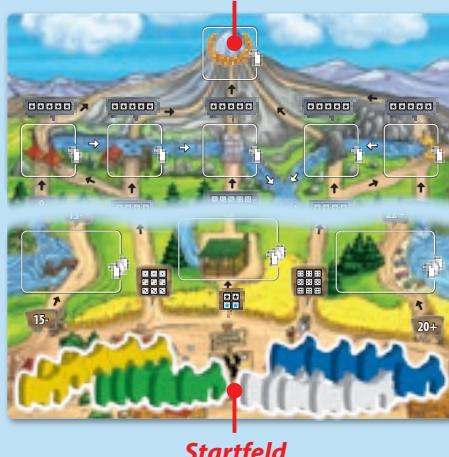
Edmund



Edward



Luis



Wer von euch als Letzter auf dem Gipfel eines Berges stand, wird **Startspieler** und nimmt sich die **5 Würfel**.

Spielablauf

Der Startspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

In deinem Spielzug würfelst du bis zu dreimal. Je nach Ergebnis ziehest du einen deiner Steinböcke in Richtung Gipfel. Steht dabei auf den kleineren Spielfeldern ein Steinbock im Weg, wird er vom Feld geschubst. Erreichst du als erster Spieler zweimal den Gipfel, gewinnst du das Spiel.

1. Würfle und bewege deine Steinböcke

Zunächst würfelst du mit allen 5 Würfeln. Gefällt dir das Ergebnis nach dem ersten Wurf nicht? Dann würfle beliebig viele der Würfel noch ein zweites und schließlich ein drittes Mal. Dabei darfst du einen Würfel, den du beim zweiten Wurf nicht neu gewürfelt hast, im dritten Wurf auch noch einmal würfeln.



Mit dem gewürfelten Ergebnis musst du nun **einen** deiner Steinböcke um ein Feld in Richtung Gipfel ziehen. Schau dazu auf die **Schilder**, die auf den Wegen vor deinen Steinböcken zu sehen sind. Diese Schilder zeigen dir, welches Ergebnis dich auf das jeweils nächste Feld bringt. Entlang der **schwarzen Pfeile** bewegst du dich so Feld für Feld den Berg hoch.

Die Würfelaufgaben

Auf deinem Weg zum Gipfel bringen dich verschiedene Würfelergebnisse weiter:



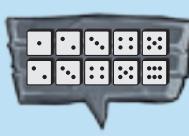
Das Gesamtergebnis aller deiner Würfel muss **die gezeigte Zahl oder niedriger** sein.



Das Gesamtergebnis aller deiner Würfel muss **die gezeigte Zahl oder höher** sein.



Deine Würfel müssen einen **Drilling** (= 3 gleiche Zahlen) aus 1ern, 2ern oder 3ern bzw. aus 4ern, 5ern oder 6ern zeigen.



Deine Würfel müssen eine **kleine Straße** (= 4 aufeinanderfolgende Zahlen) bzw. eine **große Straße** (= 5 aufeinanderfolgende Zahlen) zeigen.



Deine Würfel müssen **zwei Paare** (= jeweils 2 gleiche Zahlen) zeigen. Das können auch zweimal die gleichen Zahlen sein, z. B. ein Paar 3er und ein weiteres Paar 3er.



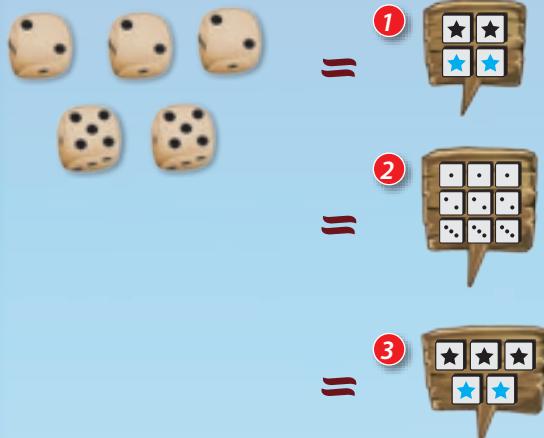
Deine Würfel müssen ein **Full House** (= ein Drilling und ein Paar) zeigen.

Deine Würfel müssen einen **Drilling** (= 3 gleiche Zahlen), einen **Vierling** (= 4 gleiche Zahlen) bzw. einen **Fünfling** (= 5 gleiche Zahlen) zeigen.



Achtung: Kannst du mit deinem Ergebnis verschiedene Aufgaben erfüllen, ziehst du trotzdem mit **nur einem** Steinbock ein Feld weiter.

Edmund (Grün) hat 2-2-2-5-5 gewürfelt. Damit kann er entweder den Weg 1 „2 Paare“, 2 „Drilling mit 2ern“ oder 3 „Full House“ nutzen und entsprechend einen seiner Steinböcke auf dem Spielplan in Richtung Gipfel ziehen.



Der Fünfling als Joker!

Gelingt es dir einen Fünfling zu würfeln, darfst du dieses Ergebnis als Joker einsetzen. In diesem Fall darfst du einen beliebigen deiner Steinböcke ein Feld Richtung Gipfel ziehen. Es spielt dabei keine Rolle, welche Würfelaufgabe auf dem entsprechenden Schild angezeigt wird.

Kein passendes Ergebnis gewürfelt?

Es kann passieren, dass du ein Ergebnis gewürfelt hast, mit dem du keinen deiner Steinböcke bewegen kannst. In diesem Fall hast du leider Pech gehabt: Du **musst** einen beliebigen deiner Steinböcke von einem Spielfeld zurück auf das Startfeld setzen.

2. Da steht ein Steinbock im Weg?

Auf den meisten Feldern des Spielplans ist nur begrenzt Platz. Wird es hier zu voll, schubst du andere Steinböcke von ihrem Feld runter.

Wie viele Steinböcke passen auf ein Feld?

Es gibt zwei verschiedene Größen von Feldern:

Beispiel für ein großes Feld



Beispiel für ein kleines Feld



Auf den **großen Feldern** (= mehrere Steinböcke am rechten Rand abgebildet) können **unbegrenzt viele** Steinböcke aller Spieler stehen.

Auf den **kleinen Feldern** (= 1 Steinbock am rechten Rand abgebildet) kann nur **ein einziger** Steinbock stehen.

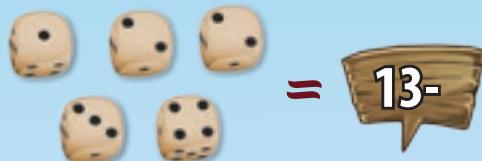


Hilf dir selbst, und schubs dich nach oben!

Ziehst du deinen Steinbock von unten auf **ein großes Feld, auf dem bereits 2 oder mehr Steinböcke deiner Farbe** stehen, schubst du einen davon ein Feld weiter in Richtung Gipfel.

Reinhold (Blau) hat 1-2-2-3-4 gewürfelt. Er zieht seinen Steinbock auf dem Weg „13-“ auf das nächste große Feld. Dort stehen bereits 2 Steinböcke seiner Farbe. Einen davon schubst er ein weiteres Feld nach oben.

In diesem Beispiel hat Reinhold (Blau) zwei Möglichkeiten, um seinen Steinbock nach oben zu schubsen. Er entscheidet sich dabei für den Weg zum rechten der beiden kleinen Felder.



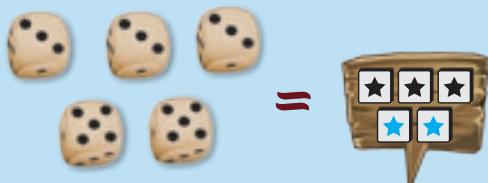
vor dem Spielzug



nach dem Spielzug

Ziehst du deinen Steinbock von unten auf **ein kleines Feld, auf dem bereits ein Steinbock deiner Farbe** steht, schubst du diesen ein Feld weiter in Richtung Gipfel.

Edward (Gelb) hat 3-3-3-5-5 gewürfelt. Er zieht seinen Steinbock von dem großen Feld auf dem Weg „Full House“ auf das kleine Feld nach oben. Dort steht bereits ein Steinbock seiner Farbe. Diesen schubst er ein weiteres Feld nach oben. Er entscheidet sich dabei für den Weg zum rechten der beiden kleinen Felder.



vor dem Spielzug



nach dem Spielzug

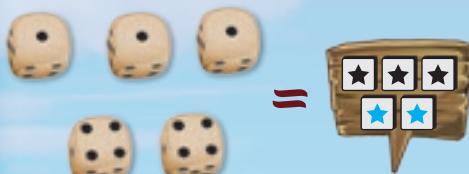
Beim Schubsen nach oben kann es zu **Kettenreaktionen** kommen. Kommt der geschubste Steinbock auf ein Feld, auf dem wieder geschubst werden kann, führst du auch diesen Schubs durch.



Ärgere deine Mitspieler, und schubs sie nach unten!

Ziehst du deinen Steinbock auf **ein kleines Feld, auf dem bereits ein Steinbock einer anderen Farbe** steht, schubst du diesen ein Feld geradeaus in Pfeilrichtung den Bach hinunter.

Luis (Weiß) hat 1-1-1-4-4 gewürfelt. Er zieht seinen Steinbock auf das Feld, auf dem schon ein Steinbock von Edward (Gelb) steht. Der gelbe Steinbock wird über den Bach auf das nächste Feld geschubst.



vor dem Spielzug



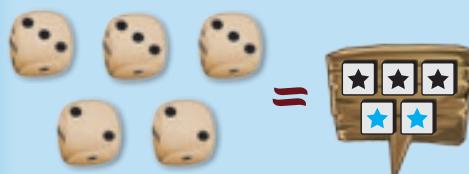
nach dem Spielzug

Auch hierbei kann es zu Kettenreaktionen kommen. Kommt der geschubste Steinbock auf ein kleines Feld, das von einem anderen Steinbock besetzt ist, wird auch dieser um ein Feld den Bach hinunter geschubst.

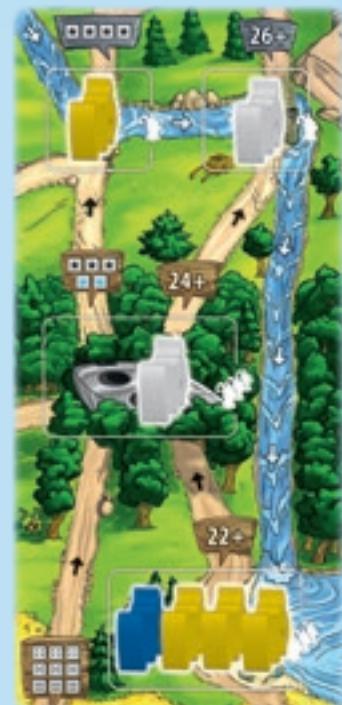
Achtung: Ist in dieser Kettenreaktion ein eigener Steinbock beteiligt, wird auch dieser nach unten, nicht nach oben geschubst!

Edward (Gelb) hat 2-2-3-3-3 gewürfelt und muss seinen Steinbock auf dem Weg „Full House“ ziehen. Er schubst Luis' weißen Steinbock auf das Feld rechts, wo dieser auf einen weiteren gelben Steinbock trifft. Dieser gelbe Steinbock wird über den Bach auf das große Feld nach unten geschubst.

Der geschubste gelbe Steinbock bleibt auf dem großen Feld unten stehen. Edwards Spielzug ist beendet.



vor dem Spielzug

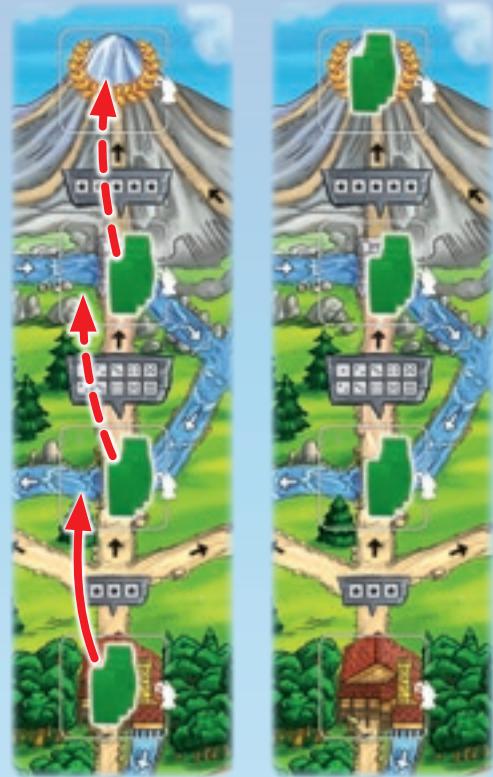
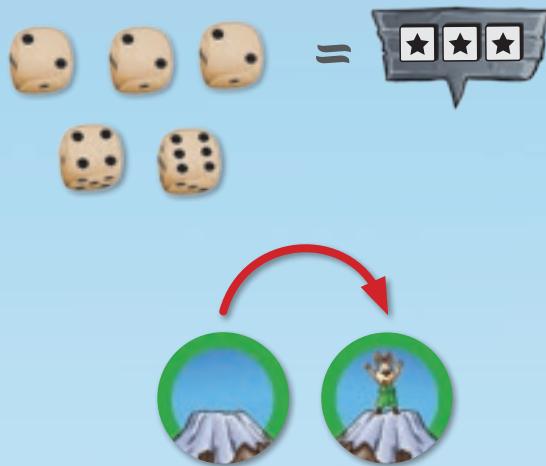


nach dem Spielzug

3. Hast du den Gipfel erreicht?

Gelingt es dir das erste Mal, den Gipfel mit einem deiner Steinböcke zu erreichen, drehst du deinen **Spielermarker** um. Er zeigt nun nicht mehr die Seite mit dem leeren Gipfel, sondern einen Steinbock deiner Farbe.

Edmund (Grün) hat 2-2-2-4-6 gewürfelt. Damit kann er seinen Steinbock auf dem Weg „Drilling“ nach oben ziehen. Über eine Kettenreaktion schubst er einen seiner Steinböcke bis auf den Gipfel des Berges. Nach Erreichen des Gipfels dreht er seinen Spielermarker um.



Dein Steinbock bleibt nun so lange auf dem Gipfel stehen, bis der nächste Spieler mit einem seiner Steinböcke dieses Spielfeld erreicht. **Erst dann** nimmst du deinen eigenen Steinbock von dem Feld und setzt ihn wieder unten auf dem großen Startfeld ein.

Ende des Spielzugs – der nächste Spieler ist dran

Dein Spielzug endet, wenn du einen deiner Steinböcke gezogen bzw. einen Steinbock zurück aufs Startfeld gesetzt hast. Gib die Würfel an den linken Spieler weiter. Dieser beginnt seinen Spielzug, indem er würfelt.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn der erste Spieler zum **zweiten** Mal den Gipfel des Mount Friese erreicht hat. Er darf sich als Gewinner feiern lassen.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



Amigo.Spiele