

TREK¹²

2 - ALPINISTEN-HANDBUCH

Öffnet dieses Heft erst, wenn ihr ein paar Partien im Schnellaufstieg-Modus gespielt habt.



EXPEDITION

Jetzt, wo ihr euch mit den Grundregeln vertraut gemacht habt, ist es an der Zeit, neue Herausforderungen anzunehmen und größere Gipfel zu erklimmen. Dabei könnt ihr auf hilfreiche Ausrüstungen und Begleiter zurückgreifen, die ihr im richtigen Moment einsetzen solltet.

Euer Ziel ist es, nach drei Aufstiegen der angesehenste Alpinist zu werden.

Alle Regeln aus dem Trekking-Handbuch sind weiterhin gültig.

Dieses Heft beschreibt nur die spezifischen Regeln für den Expeditions-Modus.

SPIELZIEL

Wer am Ende von drei Aufstiegen die meisten Ansehensterne hat, gewinnt das Spiel.

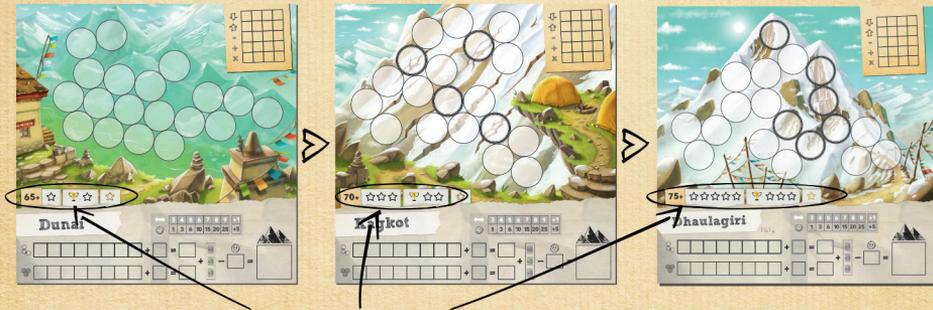
Jeder Aufstieg wird auf einem anderen Aufstiegsplan absolviert.



Berge sind nicht fair oder unfair, sie sind nur gefährlich. - Reinhold Messner
Wenn du den Gipfel erreicht hast, dann klettere weiter. - Tibetisches Sprichwort

ANSEHEN VERDIENEN

Für eine Expedition müsst ihr **drei Aufstiege** nacheinander absolvieren, vom „einfachsten“ bis zum „schwierigsten“ (erkennbar an den Werten der Gipfel). Je schwieriger der Aufstieg, desto mehr Einfluss hat das auf euer Ansehen.



Ansehensterne



Zusätzlich zu den Informationen, die im **Trekking-Handbuch** erklärt wurden, zeigen die Aufstiegspläne an, welche Ziele ihr erreichen müsst, um Ansehensterne zu verdienen:

1 Der Gipfelsturm

70+ ☆☆☆ Das ist die Mindestpunktzahl, die benötigt wird, um den Gipfel zu erreichen. **Beispiel:** Um den Gipfel zu erreichen, benötigt du mindestens 70 Punkte. Für einen erfolgreichen Gipfelsturm erhältst du 3 Ansehensterne.

2 Das Gipfelrennen

1 Wer die **höchste Punktzahl** bei einem Aufstieg erreicht, erhält die Ansehensterne für das Gipfelrennen. **Bei Gleichstand** erhalten alle daran Beteiligten die Ansehensterne.

Nicht alle Aufstiege verlaufen problemlos: Wer am Ende eines Aufstiegs die höchste Punktzahl hat, erhält immer die Ansehensterne für das Gipfelrennen, unabhängig davon, ob er den Gipfel erreicht hat oder nicht.

3 Die Ruhmeshalle

Hier werden alle Aufstiege dokumentiert.

Ihr findet die Ruhmeshalle auf der Rückseite dieses Hefts.

Nach dem ersten Aufstieg im **Expeditions-Modus** schreibt derjenige mit der höchsten Punktzahl das Datum, seinen Namen und seine Punktzahl in die entsprechende Spalte des Aufstiegs.

Jedes Mal, wenn diese Punktzahl in nachfolgenden Aufstiegen im **Expeditions-Modus** überboten wird, macht der neue Rekordhalter dasselbe und streicht den alten Rekord durch.



Auf zum Gipfel!

☆ EINEN REKORD ÜBERBIETEN

Schafft es jemand, einen Rekord zu überbieten, erhält er einen zusätzlichen Ansehenstern, der auf dem Aufstiegsplan vermerkt wird.

Falls mehrere Spieler den Rekord während des gleichen Aufstiegs überbieten, erhalten alle dafür einen Ansehenstern, aber nur derjenige mit der höchsten Punktzahl darf sich in die Ruhmeshalle eintragen.

Aufstiege organisieren

Nach jedem Aufstieg notiert ihr eure verdienten **Ansehensterne** und beginnt einen neuen Aufstieg.

Das Spiel endet nach drei Aufstiegen. **Es gewinnt derjenige die Expedition, der die meisten Ansehensterne gesammelt hat.** Im Falle eines Unentschiedens gewinnt derjenige unter den am Unentschieden Beteiligten, der bei den drei Aufstiegen insgesamt die meisten Punkte erhalten hat.



Bereit für die Expedition?

Packt eure Rucksäcke (Sie können nicht groß genug sein.)

⇒ Mischt alle Unterstützungskarten und legt diese zu einem verdeckten Stapel bereit. Ihr werdet später herausfinden, warum!

⇒ Legt die ungeöffneten Herausforderungsumschläge zur Seite, wo jeder sie sehen kann. Auf Seite 7 erfahrt ihr mehr über sie.

⇒ Wer zuletzt in den Bergen war, legt die Vorsteigerkarte vor sich auf den Tisch.

! *Erfahrung zahlt sich aus! Zu schade für all die „Kletterer“, die denken, sie kennen den Berg, nur weil sie ein Video im Internet gesehen haben.*

UNTERSTÜTZUNGSKARTEN



Diese Karten helfen euch, den Gipfel zu erreichen. Je nach Aufstieg zieht ihr zu Beginn eine bestimmte Anzahl an Unterstützungskarten und legt diese offen aus. Falls noch Karten aus einem vorherigen Abstieg ausliegen, fügt ihr diese anschließend den neu gezogenen Karten hinzu.

⇒ **1. Aufstieg:** Zieht so viele Karten vom Stapel wie die **Anzahl der Spieler plus 3** (z. B. 8 Karten bei 5 Spielern). Von jeder Karte gibt es verschiedene Exemplare und wir empfehlen euch, separate Stapel für gleiche Karten zu machen.

⇒ **2. Aufstieg:** Zieht so viele Karten vom Stapel wie die **Anzahl der Spieler plus 2**. Falls noch Karten aus einem vorherigen Aufstieg ausliegen, fügt ihr diese anschließend den neu gezogenen Karten hinzu.

⇒ **3. Aufstieg:** Zieht so viele Karten vom Stapel wie die **Anzahl der Spieler plus 1**. Falls noch Karten aus einem vorherigen Aufstieg ausliegen, fügt ihr diese anschließend den neu gezogenen Karten hinzu.

Hinweis: Falls ihr zu Beginn eines neuen Aufstiegs nicht genügend Karten zum Ziehen übrig habt, mischt alle abgelegten Karten in den Stapel hinein.



Ernsthaft?

Dieser Würfel hat mich
auf die Idee für ein neues
Spiel gebracht.

Mehr Yakkase für Mama
kaufen (schon alles weg)



- Tag 7 -

Harte Nacht ... ☹️ aber der Ausblick. ☺️

Memo an mich: nicht so viel Yakkase essen ...



Wie bekomme ich eine Unterstützungskarte?

Jedes Mal, wenn du eine neue Kletterzone mit einer 0, 1 oder 2 bildest, darfst du dir eine Unterstützungskarte aus der Auslage nehmen und vor dich auslegen.



WICHTIG!

- * **Du kannst nie mehr als 3 Unterstützungskarten haben!** Falls du eine Karte nehmen möchtest, aber schon 3 hast, musst du eine deiner Karten zurück in die Auslage legen.
- * Wenn mehrere von euch zur gleichen Zeit eine Unterstützungskarte nehmen dürfen, beginnt mit dem Vorsteiger und geht dann im Uhrzeigersinn weiter. Wer als Letztes an der Reihe ist, wird dann zum neuen Vorsteiger: Er legt seine Unterstützungskarte und die Vorsteigerkarte vor sich aus.
- * Falls keine Unterstützungskarten mehr übrig sind, wenn du dir eine nehmen darfst, erhältst du keine, nimmst aber trotzdem die Vorsteigerkarte, wenn du als Letztes an der Reihe bist.

Wie benutze ich sie?

Die Unterstützungskarten kannst du auf zwei verschiedene Arten verwenden:

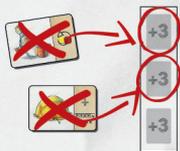
⇒ Während eines Aufstiegs

In einer Runde kannst du mehrere Unterstützungskarten verwenden.

Lege eine deiner Unterstützungskarten ab. Du löst sofort ihren Effekt aus (siehe die Effekte unten). Verwendete Karten kommen auf einen Ablagestapel.

⇒ Am Ende eines Aufstiegs

Du kannst eine oder mehrere **Unterstützungskarten** ablegen, um schneller und höher zu klettern. Damit kannst du Punkte erhalten, die dir fehlen, um den Gipfel zu erreichen oder derjenige mit der **höchsten Punktzahl** werden, um das Gipfelrennen zu gewinnen.



Wie lege ich die Karten ab? Bei der Punktezahl darf jeder entscheiden, beginnend beim Vorsteiger und dann im Uhrzeigersinn, ob er eine oder mehrere **Unterstützungskarten** ablegen will. **Für jede abgelegte Karte erhält er 3 Bonuspunkte**, die der Gesamtpunktzahl hinzugefügt werden.

Falls ihr keine Unterstützungskarten verwendet habt, dann behaltet ihr sie für den nächsten Aufstieg.

Unterstützungskarten



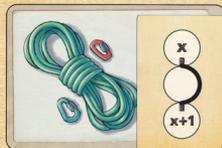
Der Kompass

Du darfst eine Zahl in einen Kreis eintragen, der nicht an bereits ausgefüllte Kreise angrenzt.



Der Schnaps

Du darfst beide Würfel neu werfen, nachdem alle anderen einen ihrer Kreise ausgefüllt haben. Falls du das tust, dann musst du das neue Würfelerggebnis akzeptieren.



Das Seil

Du darfst eine Seilroute zwischen zwei Kreisen bilden, die durch einen anderen Kreis getrennt sind (egal, ob dieser Kreis ausgefüllt ist oder nicht).



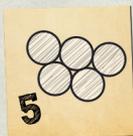
Das Zelt

Du darfst die Summe (+) der beiden Würfel wählen, selbst wenn du bereits alle Felder in dieser Reihe der Auswahltable angekreuzt hast. Male ein Kreuz neben die Reihe.

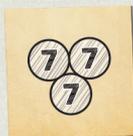


DIE HERAUSFORDERUNGSUMSCHLÄGE

Jeder Herausforderungsumschlag beinhaltet neue Prüfungen, um das Spielerlebnis in neue Höhen zu heben.



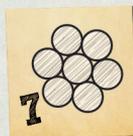
Eine Kletterzone muss aus genau 5 Kreisen bestehen.



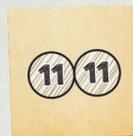
Eine Kletterzone muss aus genau 3 Kreisen mit einer 7 bestehen.



Eine Seilroute muss aus genau 9 Kreisen bestehen.



Eine Kletterzone muss aus genau 7 Kreisen bestehen.



Eine Kletterzone muss aus genau 2 Kreisen mit einer 11 bestehen.



Eine Seilroute muss aus genau 13 Kreisen bestehen.



Wann wird ein Umschlag geöffnet? Nach jedem Aufstieg, sobald die Punktzahlen ermittelt wurden, prüft ihr, ob jemand eine der verbliebenen Herausforderungen erfüllt hat.



Nur ein Umschlag pro Aufstieg: Falls während desselben Aufstiegs mehr als eine Herausforderung erfüllt wurde, dann öffnet ihr den Umschlag, der auf der Liste oben am weitesten links aufgelistet und noch verfügbar ist.

Beispiel: Am Ende des Aufstiegs von **Kagkot** hat ein Spieler eine Kletterzone aus genau 3 Kreisen mit einer 7, während ein anderer Spieler eine Seilroute aus genau 9 Kreisen hat. In diesem Fall wird nur der Umschlag für die Kletterzone aus genau 3 Kreisen mit einer 7 geöffnet.



Nur ein Spieler pro Umschlag: Derjenige, der die Herausforderung erfüllt hat, öffnet den Umschlag. Falls mehrere Spieler dieselbe Herausforderung während eines Aufstiegs erfüllt haben, öffnet derjenige den Umschlag, der die höchste Punktzahl erreicht hat.



Was dann? Sobald der Umschlag geöffnet ist: **Üüüüüberraschung!**

Folgt einfach den Anweisungen im Umschlag! Sobald er geöffnet ist, braucht ihr ihn nicht mehr. Vergesst nicht, ihn zu recyceln, falls ihr ihn nicht aufbewahren wollt! (Wir können nicht oft genug darauf hinweisen ...)

Mehr wollen wir vorerst nicht verraten. Legt jetzt los, überwindet die Herausforderungen und entdeckt die Mysterien des Himalaja!

