

DER BERG RUFT

Ein Berg, zwei Steilwände:

Welche Seilschaft wird den Gipfel zuerst erklimmen?

Je fünf rote und grüne Bergsteigende begeben sich auf eine der gefährlichsten Bergtouren. Dabei versucht jede Seilschaft, die schnellste zu sein, indem sie den Schutz von Felsen geschickt nutzt und zuerst eines der Proviantdepots erreicht, um die Wahl der Route nicht dem gegnerischen Team zu überlassen. Unterwegs sollte niemand vergessen werden, damit am Ende alle gemeinsam am Gipfel ankommen!

SPIELREGELN

• 1 echter Spielberg aus Holz



• 2 Holzaufsteller



• 2 Seilschaften zu je 5 Bergsteigenden
(in Rot und Grün)



SPIELZIEL

Ihr habt jeweils eine Seilschaft bestehend aus **5 Bergsteigenden auf eurer eigenen Bergseite**. Versucht **als Erste**, mit eurer Seilschaft **den Gipfel zu erklimmen**.

SPIELVORBEREITUNG

- **Befestigt den Spielberg** auf den beiden Aufstellern.
- Setzt euch einander gegenüber und stellt den Spielberg mit den beiden identischen Bergseiten gut erreichbar zwischen euch.
- Ihr spielt jeweils nur auf eurer **eigenen Bergseite**.
- **Wählt die Farbe** eurer jeweiligen Seilschaft aus.
- Bringt die 5 Bergsteigenden auf eurer Bergseite in ihre Startposition.
- **Lasst in der untersten Reihe links 2 Felder frei und setzt dann eure 5 Bergsteigenden mit je 1 freien Feld Abstand zueinander ein:**



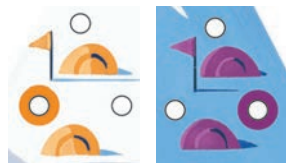
SPIELABLAUF

Der Berg ruft! Und wer von euch ein Jodeldiplom besitzt, beginnt.

- Wer am Zug ist, bewegt 1 Bergsteigenden seiner Seilschaft **auf 1 beliebiges Feld in Seilreichweite**. Maximal so weit, dass alle anderen eigenen Bergsteigenden vollständig in der Bergwand bleiben. Fällt während des Spielzugs mindestens 1 eigene Figur aus der Bergwand, wird der Zug rückgängig gemacht: **Alle** Figuren kehren an ihre letzte Position zurück und der Spielzug endet.
- Wird 1 eigene Figur auf ein Feld einer gegnerischen Figur bewegt, wird die **gegnerische aus der Bergwand verdrängt und hängt in den Seilen**. Sie darf nicht sofort wieder auf demselben Feld eingesetzt werden, sondern entweder auf einem anderen Feld in Seilreichweite oder die Figur hängt weiterhin in den Seilen und stattdessen wird eine andere Figur der Seilschaft bewegt.

BESONDERHEITEN DER BERGTOUR:

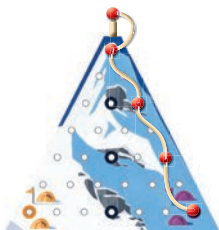
- Wird 1 gegnerische Figur regelkonform von einem Feld verdrängt, **sodass 2 Figuren dieser Seilschaft gleichzeitig in den Seilen hängen**, hat diese Seilschaft das Spiel **sofort verloren** (und begibt sich auf Rettungsmission).
 - Befindet sich 1 Figur **auf einem schwarzen Feld, ist sie durch einen Fels geschützt**, kann nicht verdrängt werden und blockiert vorübergehend dieses Feld für die Gegenseite.
- Auf halber Höhe des Berges befinden sich jeweils ganz links bzw. rechts **2 Proviant-depots**, die durch **orange und violette Zelte** dargestellt werden. Die farbigen Felder sind **verpflichtender Teil** der Route einer Seilschaft. Bevor ein Bergsteigender ein höher gelegenes Feld betreten darf (über der gedachten Linie zwischen den Depotfeldern), muss **mindestens 1 Figur** derselben Seilschaft ein Depot betreten haben.



Hinweis: Der Proviant eines Depots reicht nur für die erste ankommende Seilschaft. **Die zweite Seilschaft darf dieses Feld nicht mehr betreten** und muss ihre Route durch das andere, noch volle Depot führen.

SPIELLENDE

Wer zuerst **mit einem seiner Bergsteigenden den Gipfel betritt** (Feld auf der Oberseite, nicht seitlich), gewinnt das Spiel!



BERGTOUR-VARIANTEN

GIPFELSTÜRMER: Zu Beginn der Bergtour einigt ihr euch auf eine **bestimmte Figur**, die 1. oder 2. Figur, die zuerst den Gipfel erreichen muss, um die Partie zu gewinnen.

BERGFRIEDEN: Die Bergsteigenden dürfen **nur freie Felder betreten**, also nicht vom Gegenüber besetzte. Folglich werden keine Bergsteigenden in den Seilen hängen. Die **schwarzen Felsen sind ohne Schutzfunktion** (werden wie reguläre Felder gehandhabt), und die Seilschaften müssen nicht über Proviantdepots zum Gipfel geführt werden.

STEINIGER WEG: Die schwarzen Felsen verlieren ihre Schutzfunktion und werden wie reguläre Felder gehandhabt, d. h. **gegnerische Figuren können überall aus der Bergwand verdrängt werden**.

SOLO-SPEED-KLETTERN (für 1 Person): Deine Seilschaft muss **mit möglichst wenigen Spielzügen** den Gipfel erreichen. Als weitere Herausforderung kannst du zu Beginn der Bergtour die 2. Seilschaft auf derselben Bergseite als feststehendes Hindernis platzieren. Zusätzlich kannst du mit Betreten eines Proviantdepots spielen.

NACHTTOUR: Ihr spielt mit **verbundenen Augen**, ohne auf dem Weg zum Gipfel ein Proviantdepot erreichen zu müssen und ohne die Schutzfunktion der schwarzen Felsen. Bei den ersten Nachttouren dürft ihr Felder gegnerischer Figuren nicht betreten. Nach ein paar Partien dürft ihr diese Regel ergänzen und euer Gegenüber in den Seilen hängen lassen. Achtet darauf, die Bergsteigenden so weit in die Felder zu stecken, dass sie auf der anderen Seite ertastet werden können.



ROMAIN EYHERAMENDY & SEMIR KRYIDY



TOM HAUGOMAT

NACHWORT DER AUTOREN

Die besten Seilschaften erreichen gemeinsam den Gipfel, ohne dabei jemanden unterwegs zu verlieren. In Gedenken an unsere viel zu früh von uns gegangenen Freunde Cédric und Seb sowie unsere Väter Ali und Gérard – unsere persönlichen Bergführer, Sherpas und Seilersten. Und schließlich denken wir an unsere Kinder Léana, Nahia und Mélina, die in unsere Fußstapfen treten.*

Semir und Romain

*Anmerkung: Der frz. Originaltitel des Spiels lautet „Premier de cordée“, der Seilerste, womit der Führer einer Seilschaft bezeichnet wird.

Produktmanagement: Laura Lévy
Redaktion: Déborah Schwarz – Redaktionsassistentz: Emma Lombois
Grafische Leitung: Alice Nominé – Herstellung: Germain Bruyas
Korrektur: Vscript
Redaktion HUCH!: Silvia Herzog – Deutsche Übersetzung: Ralf Kuhn

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com

© 2023, éditions Auzou. 24-32, rue des Amandiers, 75020 Paris – France. auzou.fr
Gedruckt und hergestellt in China. Alle Rechte vorbehalten.

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger d'étouffement. Avvertenza!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

