

LAUF RAUF!

RAUFKOMMEN WÄR NICHT SCHWER,
WENN DA NICHT DER BERGGEIST WÄR!

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Rüdiger Koltze

Gestaltung: Claus Stephan, Martin Hoffmann, Mirko Suzuki

Redaktion: SpielStart und Lothar Hemme

Inhalt:

- 1 Berg aus Kunststoff mit Lauffeldern aus Karton
- 12 Spielfiguren (je 3 in Rot, Grün, Gelb und Blau)
- 1 Berggeist (in Schwarz)
- 3 Bannringe (in Schwarz)
- 3 Würfel (2 weiße, 1 schwarzer)
- 20 Karten

Worum geht es?

Ziel des Spiels ist es, als Erster die eigenen Spielfiguren in das eigene Gipfellager auf dem Berg zu bringen und damit das Spiel zu gewinnen. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn die Figuren behindern sich gegenseitig und oben auf dem Berg haust ein griesgrämiger Berggeist, der seine Ruhe haben will ...

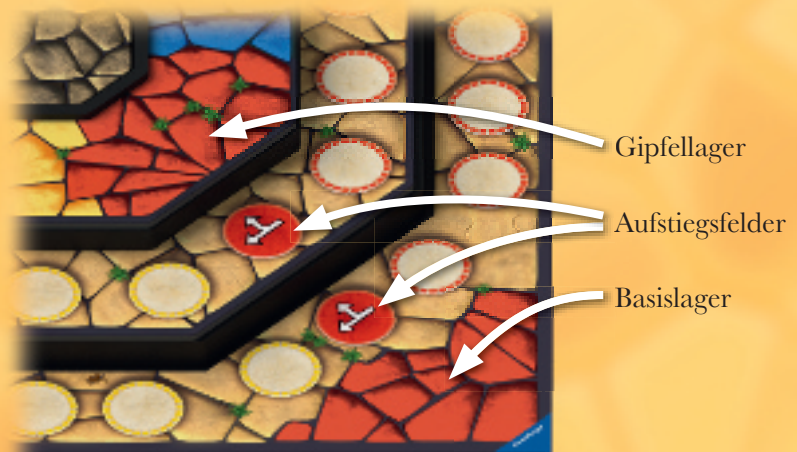
Es empfiehlt sich auf alle Fälle, zunächst „Das Spiel ohne Karten“ zu spielen, vor allem, wenn jüngere Kinder beteiligt sind. „Das Spiel mit Karten“ erlaubt mehr Einfluss auf das Spielgeschehen, hat aber auch mehr Regeln.

Vorbereitung

Vor der ersten Spielrunde löst ihr die einzelnen Teile vorsichtig aus den Stanztafeln. Zunächst stellt ihr den Berg aus Kunststoff in die Tischmitte und legt die beiden Stanzringe mit den Lauffeldern auf den Berg. Oben in die Mitte des Berges kommt das achteckige dunkle Plättchen. Schließlich legt ihr die vier Eckteile mit den Lauffeldern außen um den Berg.

Achtet darauf, dass am Schluss Basislager, Aufstiegsfelder und Gipfellager einer Farbe von Ebene zu Ebene eine gerade Linie bilden.

Jeder Spieler erhält drei Figuren einer Farbe und stellt sie auf sein Basislager derselben Farbe. Den schwarzen Berggeist stellt ihr ganz oben in die Mitte des Berges. Neben ihn legt ihr einen schwarzen Bannring. (Die beiden anderen sind Reserve.)



Das Spiel ohne Karten

Auf geht's!

Wer zuletzt einen Berg erklommen hat, bekommt die drei Würfel und beginnt das Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, darf maximal dreimal würfeln: Der erste Wurf erfolgt immer mit allen **drei** Würfeln. Beim zweiten und dritten Wurf dürfen auch zwei oder ein Würfel liegenbleiben.

Wenn das Würfelergebnis es erlaubt, führt der Spieler am Zug einen der folgenden Züge aus und gibt anschließend die Würfel im Uhrzeigersinn weiter. Zu Beginn ist nur der Zug „Starten“ möglich.

Starten

Um eine Figur ins Spiel zu bringen, benötigt ihr eine beliebige Würfelkombination aus allen drei Würfeln mit der **Mindestsumme „15“**. Dann dürft ihr eine Figur aus eurem Basislager auf euer Startfeld vor dem Basislager stellen.

Beispiel:

Fiona spielt mit den roten Figuren.

Sie hat im Endergebnis „6“, „5“ und „5“ gewürfelt.



Mit diesem Ergebnis hat sie sogar die Summe „16“ und darf eine Figur aus ihrem Basislager auf ihr Startfeld stellen.



Tipp: Es empfiehlt sich, möglichst schnell alle drei Figuren ins Spiel zu bringen!

Laufen

Zum Laufen zieht der Spieler **eine** seiner Figuren mit der Summe von genau **zwei Würfeln seiner Wahl** im Uhrzeigersinn auf ihrer Ebene vorwärts. Dabei werden besetzte Felder übersprungen und mitgezählt. Das Ergebnis des dritten Würfels bleibt beim Laufen unberücksichtigt.

Es ist nicht gestattet, nur mit dem Ergebnis eines Würfels zu laufen oder das Würfelergebnis auf zwei Figuren aufzuteilen!

Beispiel:

Fiona hat „3“, „5“ und „6“ gewürfelt. Dann darf sie mit einer Figur, die bereits gestartet ist, 8 oder 9 oder 11 Felder weit ziehen.

Aufsteigen

Erst wenn eine Figur nach einer Laufrunde auf einem Lauffeld mit einer Umrandung ihrer Farbe steht, darf sie von dort in einem Zug auf die nächsthöhere Ebene aufsteigen. Voraussetzung ist, dass ein Würfel genau die Augenzahl bis zum nächsten eigenen Aufstiegsfeld und ein anderer Würfel eine „1“ zeigen. (Der erste Aufstieg führt sie über ihr Startfeld auf das obere Aufstiegsfeld und der zweite über ihr oberes Aufstiegsfeld ins Gipfellager.)

Achtung: Der zweite Aufstieg ist nicht erlaubt, solange noch eine eigene Figur im Basislager steht!

Beispiel:

Eine von Fionas roten Figuren steht vier Felder vor dem roten Aufstiegsfeld auf der untersten Ebene.

In ihrem zweiten Würfelwurf erzielt sie das Ergebnis „1“, „2“ und „4“. Fiona verzichtet auf den dritten Wurf, weil ihr dieses Würfelergebnis den Aufstieg auf das Aufstiegsfeld der nächsten Ebene ermöglicht: Mit der „4“ gelangt sie bis zum ersten Aufstiegsfeld und mit der „1“ auf das darüber liegende zweite Aufstiegsfeld.

Eine Figur, die bereits vor dem Zug auf einem Aufstiegsfeld steht – gleichgültig, wie sie dorthin gelangt ist – darf von dort **nicht direkt** aufsteigen, weil zum Aufsteigen immer zwei Würfel gehören, nämlich „Anlauf“ plus „1“.



Schlagen

Geschlagen wird **nur mit der Augenzahl des schwarzen Würfels**, wenn dieser die geringste Augenzahl im ersten Wurf zeigt und kein weiterer Würfelwurf erfolgt. Die geschlagene Figur geht zurück in ihr Basislager.

Beispiel: Fiona steht mit einer ihrer roten Figuren zwei Felder hinter einer grünen Figur. In ihrem ersten Wurf würfelt sie mit dem schwarzen Würfel eine „2“. Die beiden anderen Würfel zeigen eine weitere „2“ und eine „6“. Fiona verzichtet auf weitere Würfe und rückt mit ihrer Figur zwei Felder vor. Damit schlägt sie die grüne Figur, die in ihr Basislager zurückgeht und von dort neu starten muss.

Besonderheiten beim Ziehen:

- Ist das Feld besetzt, auf dem eine Figur landet, wird die dort stehende Figur um ein Feld nach vorne geschoben. Sind mehrere Felder hintereinander lückenlos besetzt, wird die ganze Figurenkette geschoben. Beim Schieben kann es geschehen, dass eine Figur auf ihr Aufstiegsfeld oder darüber hinweg geschoben wird und dann eine weitere Runde laufen muss.
- Nur wenn nach dreimaligem Würfeln kein Zug möglich ist, werden die Würfel ohne Zug weitergegeben. Anderenfalls herrscht Zugzwang!

Der Berggeist und der Bannring

Der Berggeist versucht, die Spieler daran zu hindern, den Berg mit ihren Figuren zu erklimmen. Dies macht er, indem er ihnen seinen Bannring auflegt. Und das geht so:

Sobald eine oder mehrere Figuren **auf der mittleren Ebene** stehen und ein Spieler mit dem **schwarzen Würfel im ersten Wurf eine „6“** würfelt, **muss** er den schwarzen Bannring auf eine dieser Figuren setzen. Wenn eigene Figuren dabei sind, muss er ihn einer eigenen Figur aufsetzen. Damit ist seine Aktion beendet.

Wer die nächste „schwarze 6“ im ersten Wurf würfelt, legt den Ring zunächst wieder zum Berggeist zurück. Damit ist die Aktion ebenfalls beendet. Erst bei der folgenden „schwarzen 6“ im ersten Wurf muss der Ring wieder auf eine Figur gesetzt werden, sofern eine auf der mittleren Ebene steht usw.

Es ist also **nicht gestattet**, den Bannring direkt von einer Spielfigur auf eine andere zu setzen!

Nur wenn keine Spielfigur auf der mittleren Ebene steht, darf der Spieler, der im ersten Wurf eine „schwarze 6“ würfelt, nachwürfeln und seinen Zug ausführen.

Was bewirkt der Bannring?

Solange eine Figur diesen Ring trägt, kann sie alles tun, nur **nicht aufsteigen**. Auch darf sie **nicht von einer anderen Figur überholt werden**. Sie kann mit dem Bannring laufen oder schlagen und sie kann geschoben oder geschlagen werden. Wird sie geschlagen, geht sie zurück ins Basislager, und der Ring wird wieder zum Berggeist gelegt.

Falls ein Spieler nicht sieht (oder dies nicht sehen will), dass er den Bannring versetzen muss, dürfen die Mitspieler ihn gewähren lassen. Falls aber ein Mitspieler „Bannring“ ruft, bevor der Spieler am Zug nachgewürfelt oder seinen Zug ausgeführt hat, muss er den Bannring einer Figur aufsetzen oder ihn zurücklegen und darf nichts anderes tun.

Spielende

Wer als Erster mit seinen drei Spielfiguren ins eigene Gipfellager aufgestiegen ist, beendet das Spiel sofort und gewinnt.

Das Spiel mit Karten

Alle Regeln vom Spiel ohne Karten gelten unverändert weiter, aber es gibt zusätzliche Regeln.

Die Karten werden gemischt und als verdeckter Vorratsstapel neben den Berg gelegt. Wer eine Karte nehmen möchte, verzichtet auf das Ziehen seiner Figur in dieser Runde.

So bekommt ihr Karten:

- Wer einen **Pasch** (zwei gleiche Augenzahlen) würfelt, **kann** auf seinen Zug verzichten und stattdessen die oberste Karte vom Stapel nehmen und sie **offen** vor sich ablegen. Die Spieler dürfen jede Kartenart nur einmal vor sich liegen haben. Deckt ein Spieler eine Kartenart auf, die bereits vor ihm liegt, muss er die aufgedeckte Karte offen neben den Vorratsstapel legen (= Ablagestapel).
- Wer einen **Drilling** (drei gleiche Augenzahlen) würfelt, darf solange Karten vom Vorratsstapel aufdecken und vor sich ablegen, bis er eine Kartenart aufdeckt, die er bereits hat. Die aufgedeckte Karte kommt in diesem Fall auf den Ablagestapel.
- Wer eine **Straße** (drei aufeinander folgende Zahlen, z. B. „3“, „4“, „5“) würfelt, darf einem Mitspieler eine Karte wegnehmen und offen vor sich ablegen. Er darf dem Anderen auch dann eine Karte wegnehmen, wenn er diese Kartenart bereits vor sich liegen hat. In diesem Fall kommt die Karte auf den Ablagestapel.

Wichtig: Auch wenn ihr mit den Karten spielt, hat der Bannring Vorrang! Das bedeutet, ihr dürft nichts anderes tun, wenn ihr bei einer „Schwarzen 6“ im ersten Wurf den schwarzen Ring auf- oder absetzen könnt.

Pro Runde dürft ihr nur eine Karte einsetzen. Die Karten haben folgende Bedeutung, wenn ihr sie ausspielt:



Der Spieler darf, sofern er die Summe „15“ (oder mehr) gewürfelt hat, eine Spielfigur vom Basislager direkt auf sein **oberes Aufstiegsfeld** auf der mittleren Ebene setzen und somit die untere Ebene überspringen.



Der Spieler darf mit zwei der drei Würfel **rückwärts** laufen! Allerdings darf er weder rückwärts aufsteigen noch rückwärts schlagen. Landet seine Figur beim Rückwärtslaufen auf einem besetzten Feld, so wird rückwärts geschoben. Über eine Figur, die den Bannring trägt, darf auch rückwärts nicht hinweggelaufen werden.



Der Spieler darf zum Aufsteigen auch Aufstiegsfelder einer **anderen Farbe** benutzen. Dies gilt allerdings nur von der untersten zur mittleren Ebene, nicht beim Aufstieg zum eigenen Gipfellager!



Der Spieler darf **rückwärts** schlagen (mit der kleinsten Augenzahl des ersten Wurfs auf dem schwarzen Würfel).



Diese Karte ist ein **Joker**: Sie übernimmt je nach Ansage des Spielers die Funktion einer der anderen Karten.

Und so setzt ihr eure Karten ein: Nach dem Würfeln legt ihr die Karte offen auf den Ablagestapel und nutzt sie wie beschrieben für eine eurer Figuren.

Sobald der Vorratsstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und wieder verdeckt als Vorratsstapel bereit gelegt.

Zusatzchance beim Würfeln: Ihr könnt Karten auch abwerfen, ohne ihre Funktion zu nutzen. Für jede nach dem dritten Wurf abgeworfene Karte dürft ihr ein zusätzliches Mal mit **einem** der drei Würfel nachwürfeln.

Alle Möglichkeiten auf einen Blick

Aktion	Voraussetzung
Starten: Figur aus dem Basislager aufs Startfeld stellen	Mindestens 15 Würfelaugen als Summe aller drei Würfel
Laufen mit einer Figur	Mit den Augen von zwei beliebigen Würfeln
Aufsteigen mit einer Figur	Bei zwei passenden Würfeln: „Anlauf“ plus „1“
Schlagen mit einer Figur	Mit kleinster Augenzahl im ersten Wurf auf dem schwarzen Würfel
Bannring auf- bzw. absetzen	Bei „schwarzer 6“ im ersten Wurf und mind. einer Figur auf der mittleren Ebene
1 Karte ziehen und offen ablegen	Bei Pasch
Ggf. mehrere Karten ziehen und offen ablegen	Bei Drilling
Mitspieler Karte wegnehmen	Bei einer Würfelstraße
Mit einem Würfel nachwürfeln	Gegen Abgabe einer beliebigen Karte