



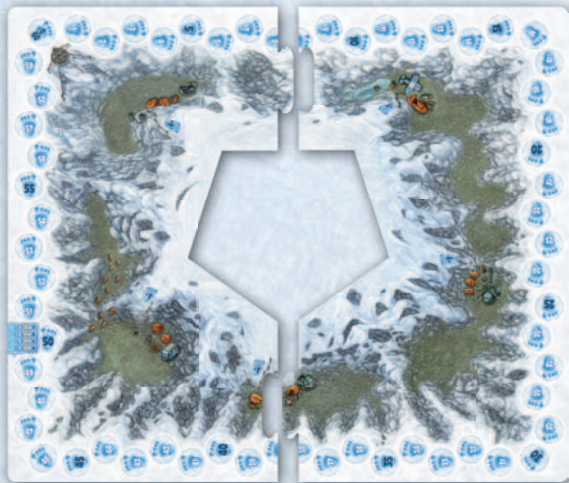
YETI

Ein taktisches Würfelspiel für 2-5 Bergsteiger ab 8 Jahren von Benjamin Schwer

EINLEITUNG

Der Himalaya: Eisige Kälte, schneebedeckte Gipfel und steile Felswände. Du übernimmst die Rolle eines wagemutigen Abenteurers und Bergsteigers, der sich hier auf die Suche nach dem Yeti, dem legendären Schneemenschen, gemacht hat. Irgendwo in der unwirtlichen Gebirgslandschaft hoffst du Fußspuren zu finden und mit viel Glück den Yeti sogar vor deine Kamera zu bekommen. Um deine Chancen zu erhöhen, kannst du deine Ausrüstung verbessern und ortskundige Sherpas anheuern. Kämpfen auf dem Berg ermöglicht höhere Aufstiege in weniger erforschte Gebiete und damit bessere Chancen auf Entdeckungen. Aber beeile dich: Du bist nicht alleine hier – auch andere Abenteurer versuchen, sich mit dem Beweis der Existenz des Yetis unsterblich zu machen ...

SPIELMATERIAL



1 Spielplan, zweiteilig



1 Berg (vor dem ersten Spiel laut Abbildung zusammenstecken, dabei Markierungen und Aussparungen beachten)



5 Gipfel-Plättchen



1 Yeti und 5 Basislager
(vor dem ersten Spiel zusammenstecken)



6 Wetter-Plättchen
(für die Variante, siehe Seite 4)



1 Startspieler-Plättchen



Fußspur Sherpa



Zelt Schnee Münze



5 Bergsteiger



5 Punktemarker



7 Ausrüstungs-Plättchen



1 Foto-Leiste, zweiteilig



5 Aktions-übersichten

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Setzt die beiden Teile des **Spielplans** zusammen und legt ihn in die Mitte des Tisches. Stellt den **Berg** in die Aussparung in der Mitte des Spielplans.

Nehmt pro Spieler 1 **Gipfel-Plättchen**, beginnend mit dem höchsten Wert. Stapelt sie sortiert aufeinander, sodass der höchste Wert oben liegt, und legt den Stapel auf den Berggipfel. Evtl. übrigbleibende Plättchen legt ihr zurück in die Schachtel.

Beispiel: Bei 3 Spielern benötigt ihr die Gipfel-Plättchen mit den Werten 8, 6 und 4.

- 10 Stapelt eure **Punktemarker** auf das Feld 0 der Zählleiste. Immer, wenn ihr im Spiel Punkte erhaltet, zieht ihr euren Punktemarker auf der Zählleiste entsprechend vorwärts.

- 9 Stellt den **Yeti** auf das Feld 50 der Zählleiste.

- 8 Stellt euren **Bergsteiger** neben das Basislager an den Berg.

- 7 Stellt euer **Basislager** auf eines der auf dem Spielplan abgebildeten Zeltplätze.

- 6 Sucht euch jeweils eine Spielerfarbe aus und nehmt euch 1 Basislager, 1 Bergsteiger und 1 Punktemarker.

- 2 Legt die **Foto-Leiste** neben den Spielplan.

- 3 Legt die **Ausrüstungs-Plättchen** sortiert nach ihren Kosten (Wert oben links) an die Foto-Leiste.

- 4 Nehmt euch jeder 1 **Aktionsübersicht**.

- 5 Lost einen Startspieler aus. Er bekommt die **7 Würfel** und das **Startspieler-Plättchen**. Je nach Spielerzahl gibt er Würfel an die Mitspieler weiter:
2 Spieler: Der Startspieler gibt 1 Würfel an seinen Mitspieler.
3 bis 5 Spieler: Der Startspieler gibt den im Uhrzeigersinn nächsten beiden Spielern je 1 Würfel.
Anmerkung: Diese Würfel kommen dann bei den ersten Zügen der jeweiligen Spieler ins Spiel.

SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler führt ihr reihum im Uhrzeigersinn eure Spielzüge aus. Durch das Entdecken von Yeti-Fußspuren oder durch Fotos von ihm sammelt ihr Punkte. Das Spiel endet, wenn einer von euch mit seinem Punktemarker den Yeti auf der Zählleiste ein- oder überholt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELZUG

1. Wirf die dir zur Verfügung stehenden Würfel.
Bei Beginn des Zuges sind das meistens 7 Würfel. Es können aber auch weniger sein, z. B. bei Beginn des Spiels oder nach einem „Schneesturm“ (siehe Seite 3, Kapitel „Schnee“).
2. Du **musst** alle Würfel zur Seite legen, die **Schnee** zeigen (falls vorhanden).
Anmerkung: Im Folgenden ist mit „Schnee“ immer ein „Würfel mit dem Symbol Schnee“ gemeint.

3. A) Wenn du bei diesem Wurf **keinen Schnee** gewürfelt hast, **musst** du **alle** Würfel von **genau einer Sorte** zur Seite legen.
B) Wenn du bei diesem Wurf **Schnee** gewürfelt hast, **darfst** du zusätzlich zum Schnee **alle** Würfel von **genau einer Sorte** zur Seite legen.
Anmerkung: Bei weiteren Würfeln darfst du dieselbe Sorte erneut zur Seite legen.
4. Wiederhole die Schritte 1-3 so lange, bis du alle Würfel zur Seite gelegt hast.
5. Werte das Ergebnis deines Wurfes aus (siehe folgendes Kapitel).

Beispiel:

- 1 Du würfelst 7 Würfel. Du musst die 2 gewürfelten Schnee zur Seite legen. Du darfst nun noch 1 Sorte zur Seite legen und entscheidest dich für den Sherpa.
- 2 Du würfelst die 4 verbleibenden Würfel. Du musst nun 1 Sorte zur Seite legen und entscheidest dich für die 2 Münzen.
- 3 Du würfelst die 2 verbleibenden Würfel. Du musst den Schnee zur Seite legen. Dieses Mal entscheidest du dich, keine weitere Sorte zur Seite zu legen.
- 4 Du wirfst den letzten verbleibenden Würfel. Die Fußspur musst du zur Seite legen.



WÜRFELERGEBNIS AUSWERTEN

Werte die Symbole immer in der folgenden Reihenfolge aus.
Einen Überblick über die 5 Symbole findest du auch auf deiner Aktionsübersicht.



1. Schnee

Schnee behindert dich bei deinen Versuchen, dem Yeti auf die Spur zu kommen:

Wenn du **weniger als 3 Schnee** gewürfelt hast, geschieht nichts.

Wenn du **genau 3 Schnee** gewürfelt hast, darfst du 1 davon auf ein Symbol deiner Wahl drehen.

Wenn du **mehr als 3 Schnee** gewürfelt hast, herrscht ein **Schneesturm**, der auch die anderen Spieler betrifft:

- Ziehe den Yeti auf der Zählleiste nach vorne. Die Anzahl der Felder hängt von der Spielerzahl ab:

5 Spieler	4 Spieler	3 Spieler	2 Spieler
4 Felder	5 Felder	6 Felder	7 Felder

Sonderfall: Der Yeti darf keinen Punktemarker ein- oder überholen. Er muss auf dem Feld hinter dem letzten Punktemarker stehenbleiben.

- Lege alle Schnee bis auf 3 auf deiner Aktionsübersicht ab. Diese Würfel bleiben bis zu deinem nächsten Zug bei dir liegen und stehen somit auch den anderen Spielern nicht zur Verfügung!

Beispiel: Wenn du 5 Schnee hast, legst du 2 davon auf deine Aktionsübersicht: Diese beiden Würfel kommen zu Beginn deines nächsten Zuges wieder ins Spiel.

- Du darfst 1 der 3 verbliebenen Schnee auf ein Symbol deiner Wahl drehen.



2. Münzen

Mit **Münzen** kaufst du dir Ausrüstung oder punktebringende Fotos:

Du darfst pro Zug höchstens **1 Kauf** durchführen.

Foto: Du erhältst die auf der **Foto-Leiste** bei der entsprechenden Münzenzahl angezeigten Punkte.

Ausrüstung: Kaufe dir mit den Münzen 1 Ausrüstungs-Plättchen aus der Auslage oder von einem Mitspieler und lege es vor dir ab. Der Preis des Plättchens ist oben links angegeben. Wenn du das Ausrüstungs-Plättchen von einem Mitspieler kaufst, erhält er dafür die unten links auf dem Plättchen angegebenen Punkte. Eine Erklärung aller Ausrüstungs-Plättchen findest du auf Seite 4.



3. Sherpas

Sherpas helfen dir dabei, den Berg zu besteigen:

Mit **1 Sherpa** klettert dein Bergsteiger um **1 Ebene** den Berg hinauf.

Mit **3 Sherpas** klettert dein Bergsteiger um bis zu **2 Ebenen** den Berg hinauf.

Mit **6 Sherpas** klettert dein Bergsteiger um bis zu **3 Ebenen** den Berg hinauf.

Gipfelbonus: Erreicht dein Bergsteiger das erste Mal den Gipfel, erhältst du als Belohnung die auf dem obersten Gipfel-Plättchen angezeigten Punkte. Lege das Plättchen danach neben deinem Basislager ab. Damit markierst du, dass du kein weiteres Gipfel-Plättchen erhalten kannst.



4. Fußspuren

Du findest **Yeti-Fußspuren** – das bringt dir Punkte:

Die Punktzahl hängt von der Ebene des Berges ab, auf der dein Bergsteiger nun steht:

Basislager: Jede Fußspur bringt dir 1 Punkt.

1. Ebene: Jede Fußspur bringt dir 2 Punkte.

2. Ebene: Jede Fußspur bringt dir 3 Punkte.

Gipfel: Jede Fußspur bringt dir 4 Punkte.



5. Zelte

In **Zelten** kampierst du auf dem Berg:

Dein Bergsteiger benötigt **Zelte**, damit er nach deinem Zug nicht ins Basislager zurückkehren muss, sondern in deinem nächsten Zug auf einer höheren Ebene starten kann:

0 Zelte: Dein Bergsteiger muss ins Basislager zurück.

1 Zelt: Dein Bergsteiger darf auf der 1. Ebene kampieren.

2 Zelte: Dein Bergsteiger darf auf der 2. Ebene kampieren.

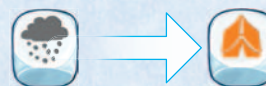
3 Zelte: Dein Bergsteiger darf auf dem Gipfel kampieren.

Hast du **weniger** Zelte, als dein Bergsteiger für seine aktuelle Ebene benötigt, muss er entsprechend hinabsteigen bis zur Ebene, die der Zahl deiner Zelte entspricht. Hast du **mehr** Zelte als benötigt, verfallen die überzähligen Zelte; er kann durch Zelte nicht weiter aufsteigen!

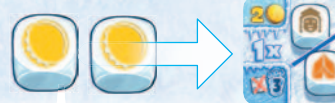
Bsp.: Du hast folgendes Würfelergebnis erzielt:



1. Schnee: Du darfst 1 Schnee beliebig drehen und entscheidest dich für ein Zelt.



2. Münzen: Du kaufst dir 1 Ausrüstungs-Plättchen im Wert von 2 Münzen und legst es vor dir ab.



3. Sherpa: Mit dem Sherpa steigt dein Bergsteiger um 1 Ebene höher.



4. Fußspuren: Für die Fußspur erhältst du 2 Punkte.



5. Zelte: Da du 1 Zelt hast, muss dein Bergsteiger nicht ins Basislager zurück, sondern darf auf der 1. Ebene kampieren.

SPIELEND

Sobald ein Spieler mit seinem Punktemarker auf der Zählleiste den Yeti ein- oder überholt, ist das Spielende eingeleitet. Es wird nur noch die begonnene Runde zu Ende gespielt, sodass der rechte Nachbar des Startspielers den letzten Zug des Spiels hat.

Es gewinnt der Spieler, der dann auf der Zählleiste am weitesten vorangeschritten ist!

Bei Gleichstand entscheidet der höhere Gesamtwert der Ausrüstungs-Plättchen (Wert links unten). Ist auch dieser gleich, teilen sich die betreffenden Spieler die Platzierung.

VARIANTE

Für mehr Abwechslung könnt ihr dem Spiel die **Wetter-Plättchen** hinzufügen. Diese haben jeweils eine Schön- und eine Schlechtwetterseite und zeigen ein Ereignis an, das **alle** Spieler 1 Runde lang betrifft. So nutzt ihr die Wetter-Plättchen:

- 1 Dreht 3 beliebige Plättchen mit der Schönwetterseite nach oben, die anderen auf die Schlechtwetterseite.
- 2 Mischt die Plättchen und legt sie als Stapel neben den Startspieler.

- 3 Jeweils **vor** Beginn seines Zuges dreht der Startspieler das oberste Plättchen um und schiebt es unter den Stapel. Danach verkündet der Startspieler die Auswirkung, die das nun oben liegende Plättchen anzeigt und das für die nächste Runde gilt.

Für ein etwas kürzeres Spiel dreht ihr zu Beginn alle Plättchen mit der Schönwetterseite nach oben, für ein etwas längeres Spiel dreht ihr zu Beginn alle Plättchen mit der Schlechtwetterseite nach oben.

ANHANG

Übersicht über die Ausrüstungs-Plättchen

Kosten in Münzen
Dauer der Gültigkeit

1x: Einmalige Nutzung, danach zurück in die Auslage. Du darfst das Plättchen sofort oder in einem späteren Zug einsetzen.
∞: Du darfst das Plättchen in jedem Zug benutzen.

Punkte, die du bekommst, wenn man dir diese Ausrüstung abkauft.

Funktion des Plättchens.



Du erhältst einmalig 1 zusätzliche Münze.



In jedem Zug erhältst du 1 zusätzliche Fußspur.



Du erhältst einmalig 1 Zelt oder 1 Sherpa.



In jedem Zug erhältst du 1 zusätzlichen Sherpa.



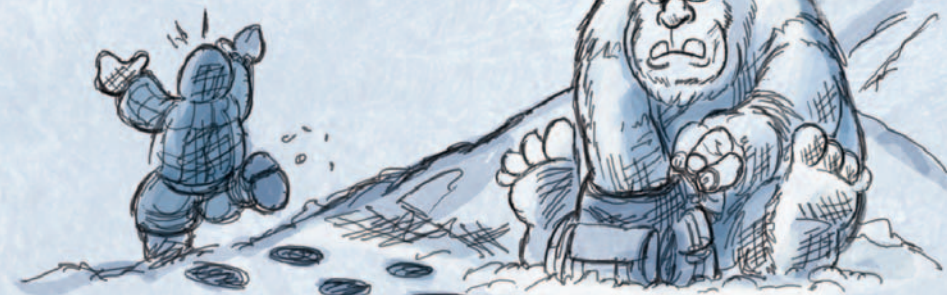
Nach jedem Würfelwurf darfst du 1 Sorte mehr als üblich zur Seite legen.



In jedem Zug erhältst du 1 zusätzliches Zelt.



In jedem Zug **vor** der **Auswertung**: Bei 1 oder 2 Schnee darfst du 1 davon einmalig neu würfeln.



Übersicht über die Wetter-Plättchen



Wenn du vor der Auswertung 1 oder 2 Schnee hast, darfst du diese(n) Würfel einmalig noch einmal würfeln.



Bei der Auswertung „Schnee“ darfst du bei 3 oder mehr Schnee keinen Würfel auf ein beliebiges Symbol umdrehen.



Beim Kauf eines Fotos erhältst du 3 Punkte zusätzlich.



Wird dir Ausrüstung abgekauft, erhältst du 3 Punkte weniger als auf dem Plättchen angegeben (aber nicht weniger als 0).



Beim Kauf eines Ausrüstungs-Plättchens erhältst du 2 Punkte.



Stehst du am Ende des Zuges allein auf einer Ebene, verlierst du 2 Punkte.



Du darfst nach jedem Wurf beliebig viele weitere Sorten zur Seite legen.



Bei der Auswertung „Fußspuren“ musst du 1 Fußspur von deinem Würfelergebnis abziehen.



Am Ende deines Zuges erhältst du 1 Punkt für jeden Schnee, der vor dir liegt. Die Würfel, die wegen eines Schneesturms auf deiner Übersicht liegen, zählen mit.



Bei der Auswertung „Münzen“ musst du 1 Münze von deinem Würfelergebnis abziehen.



Vor der Auswertung deines Wurfes darfst du einmalig 2 Punkte auf der Zählleiste zurückgehen und dafür 1 beliebigen Würfel auf ein beliebiges Symbol drehen.



Bei der Auswertung „Sherpa“ musst du 1 Sherpa von deinem Würfelergebnis abziehen.

Sonderfall: *Begegnest du beim Zurückgehen auf der Zählleiste dem Yeti, weicht dieser vor dir zurück, so dass er auf dem Feld hinter deinem Punktemarker stehen bleibt.*

IMPRESSUM

Autor: Benjamin Schwer
Illustrationen: Dennis Lohausen
3D-Shot: Andreas Resch
Layout: Hans-Georg Schneider
Realisation: Ralph Bruhn

© 2016 Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Deutschland

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele