



Mount Everest

Bergbeklimmen



coöperatief avonturenspeel

2 tot 6 spelers • vanaf 7 jaar • speelduur circa 20 minuten

Spelidee

Een team bergbeklimmers doet een poging om de top van de berg te bereiken en daarna veilig terug te keren naar het basiskamp. Tijdens de klim krijgt het team te maken met allerlei hindernissen: moeilijk begaanbare plekken, zware weersomstandigheden en kleine ongelukken. Als het team de juiste uitrusting heeft en de teamleden elkaar helpen, kan de klim worden voortgezet.

Soms heeft het team niet de juiste spullen bij zich. Dan moeten de klimmers terugkeren naar een bevoorradingspunt, waar ze de uitrusting kunnen aanvullen.

Goed samenwerken is essentieel om met elkaar veilig de top te bereiken!

Inhoud

Spelbord, spelregels, 30 loopkaarten, 30 hulpkaarten (22 kaarten met uitrustingsstukken en 8 teamkaarten), 4 blanco reservekaarten, 1 gele pion.

Vorbereiding

- Leg het spelbord op tafel.
- Zet de pion, die het hele team voorstelt, op het gele basiskamp aan de voet van de berg.
- Schud de loopkaarten en leg deze, met de stippen naar beneden, op een stapel aan de linkerkant van het spelbord.
- Zoek uit de stapel hulpkaarten de 5 kaarten met een gele achtergrond plus één van de kaarten met een tent, en verdeel deze over de spelers.
- De overige hulpkaarten worden geschud en in een stapel gelegd aan de rechterkant van het spelbord. Hiervan worden er 4 uitgedeeld aan de spelers.
- Tot slot worden in totaal 6 loopkaarten uitgedeeld aan de teamleden.
- Voor een eerste spel is het aan te raden de kaarten open op tafel leggen. Als je het spel vaker speelt is het leuker als iedereen zijn kaarten in de hand houdt.

Het begin van het spel: het spelen van loopkaarten

1. De speler, die het laatst in de bergen is geweest, mag beginnen. Daarna wordt in de richting van de zon (kloksgewijs) verder gespeeld.
2. Tijdens je beurt speel je één loopkaart naar keuze. De teampion wordt zoveel plaatsen vooruit gezet -omhoog op de heenweg, omlaag op de terugweg- als het aantal stappen op de kaart aangeeft.
3. Je mag je beurt overslaan. Maar als alle andere spelers na jou ook hun beurt overslaan, dan ben je alsnog aan de beurt.
4. Als de pion op een blauwe stip terecht komt, is de volgende speler aan de beurt. Dit is een veilige plek.

Bevoorradingspunt (gele driehoek)

5. Als de pion op een bevoorradingspunt komt, mag de speler die aan de beurt is 4 hulpkaarten pakken. Verdeel deze zo eerlijk mogelijk over de spelers.
6. Tijdens de afdaling mag je in plaats hiervan hulpkaarten terugpakken van het bord. Je mag dan alle kaarten pakken van één hindernis, die vlak voor of na het bevoorradingspunt ligt.
7. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

Hindernis (rode ster met nummer)

8. Als de pion op een hindernis komt, kun je aan de zijkant van het spelbord zien in welke situatie jullie terechtgekomen zijn. Bedenk samen hoe jullie met deze situatie om zouden gaan bij een echte beklimming.
9. Bij hindernis 12 en 24 komen jullie terecht op een spekgladde

bergwand en wordt de pion direct 3 plaatsen teruggezet, waarna de volgende speler aan de beurt is.

10. Bij alle andere hindernissen staat aangegeven, met behulp van welke uitrustingsstukken de hindernis overwonnen kan worden. Kijk of jullie samen de juiste hulpkaarten hebben. Op één hulpkaart staan vaak meerdere uitrustingsstukken; deze mag je allebei meetellen. Team-kaarten kun je als joker gebruiken (met goede samenwerking heb je minder spullen nodig). Let wel op: de teamkaart zelf is ook vaak nodig!
11. Als het lukt om de benodigde hulpkaarten te verzamelen, dan worden deze op de afbeelding van de hindernis gelegd. Zolang deze kaarten daar liggen, kunnen jullie veilig over de overeenkomstige plek op de berg lopen.
12. Hebben jullie niet de juiste hulpkaarten, dan kunnen jullie niet verder. Het team zal terug moeten lopen naar het laatst bezochte bevoorradingspunt. Daar kunnen jullie weer nieuwe hulpkaarten krijgen, of misschien krijgen jullie onderweg loopkaarten waarmee jullie de hindernis kunnen omzeilen.
13. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Aanvullen van de loopkaarten

14. Pas als *niemand* meer loopkaarten heeft, pak je 6 nieuwe van de stapel en deel je deze uit.
15. Is de stapel met loopkaarten op, dan schud je de gespeelde kaarten opnieuw en leg je ze neer als nieuwe stapel.

Einde van het spel

16. Het team moet exact de top bereiken en ook weer precies terugkeren in het basiskamp. Als dit lukt, dan hebben jullie samen gewonnen!
17. Als jullie onderweg vast komen te zitten, kunnen jullie een noodsignaal afgeven met het *fluitje*. Dan komt een helikopter jullie ophalen om jullie terug te brengen naar het basiskamp. Daar staat de warme chocomel klaar!
18. Heeft geen van jullie een fluitje, dan voegt jullie team zich bij de vele bergbeklimmers die hun leven waagden en het niet haalden...

Korte versie

Om de speelduur te verkorten kun je spelen tot de top is bereikt. Als iemand het fluitje nog heeft, kan de helikopter geroepen worden om de spelers terug te brengen naar het basiskamp. Daarna is het spel afgelopen.

Meer uitdaging

Om het spel echt spannend te maken, kun je afspreken dat de stapel loopkaarten maar één keer opnieuw geschud wordt. Zijn de loopkaarten voor de tweede keer op, dan is iedereen compleet uitgeput. Alleen het fluitje kan de klimmers nu nog redden!

Spelvariant: klimmen met of zonder rugzak

Spelidee

Op elke hulpkaart met uitrustingsstukken staat het totale gewicht van de uitrusting aangegeven, afgerond in hele kilo's. De bergbeklimmers kunnen op twee manieren klimmen: met of zonder rugzak. Klimmen met een rugzak heeft als voordeel, dat je meer mee kan nemen. Zonder rugzak kun je alleen de uitrusting meenemen die je aan kunt trekken of aan je riem kunt hangen. Het voordeel is, dat het klimmen minder zwaar is en je sneller vooruit gaat.

Hoe werkt het?

De spelers vertrekken zonder rugzak. Bij elk bevoorradingspunt kunnen ze kiezen of ze wel of geen rugzak meenemen op het volgende traject. Zonder rugzak kan maximaal 4 kilo worden gedragen, met rugzak maximaal 12 kilo. Tot het maximumgewicht mag het team op elk bevoorradingspunt zoveel



uitrustingsstukken meenemen of achterlaten als het wil. Let wel op: Achtergelaten uitrustingsstukken zijn voorgoed uit het spel! Omdat lopen met een rugzak meer energie kost, krijgt een team met rugzak telkens maar 4 in plaats van 6 nieuwe loopkaarten.

Voorbereiding

- Pak de hulpkaarten en leg ze open neer. Aan de linkerkant van het bord (bij de stapel loopkaarten) leg je de hulpkaarten met een witte achtergrond. Dit zijn de team-kaarten en alle hulpmiddelen die het team zonder rugzak mee kan nemen. Aan de rechterkant leg je de kaarten met een groene achtergrond: de rugzakken en de andere kaarten die je alleen met een rugzak mee kunt nemen.
- Het team krijgt de 5 hulpkaarten met een gele achtergrond. In deze variant wordt de uitrusting van het hele team bij elkaar gelegd, bijvoorbeeld aan de onderkant van het spelbord.
- Daarna worden 6 loopkaarten verdeeld over de spelers. Deze hou je in je hand zoals in het basisspel.

Bevoorradingpunten

1. Bij elk bevoorradingpunt kan het team de uitrusting aanvullen en eventueel overbodige uitrusting achterlaten.
2. Eerst ontvangen jullie 1 team-kaart.
3. Dan kiezen jullie of jullie met een rugzak willen (blijven) lopen. Had het team al een rugzak, dan kunnen jullie deze houden. Hadden jullie nog geen rugzak, dan kunnen jullie nu een kaart met een rugzak pakken.
4. Met een rugzak kun je alles meenemen, tot een maximum van 12 kilo. Help elkaar om te bedenken wat jullie mee willen nemen.
5. Hulpkaarten die in het vorige traject niet gebruikt zijn, kun je houden. Jullie mogen er ook voor kiezen om ze achter te laten, maar dan gaan ze uit het spel (leg ze in de speldoos).
6. Ook een rugzak kun je op deze manier achterlaten (in de doos leggen). Zonder rugzak kun je alleen uitrusting meenemen die aan de linkerkant van het bord ligt, en maximaal 4 kilo. Dus misschien moeten jullie dan ook nog andere kaarten afleggen.
7. Tijdens de afdaling mag je, behalve de kaarten naast het bord, ook de kaarten van één hindernis vlak voor of na het bevoorradingpunt kiezen.

Aanvullen van de loopkaarten

Als niemand meer loopkaarten heeft, krijgt een team zonder rugzak 6 nieuwe kaarten, en een team mét een rugzak 4 kaarten.

Meer uitdaging

Ook bij deze variant kan de regel toegevoegd worden dat de loopkaarten maar één keer opnieuw geschud worden. De tweede keer geldt: op is op! Daarnaast kun je afspreken dat de teamkaarten niet als joker gespeeld kunnen worden.

Rekenversie

Echte slimmeriken en rekenwonders kunnen ervoor kiezen om te spelen met de exacte gewichten van de uitrustingsstukken, in plaats van de afgeronde getallen. Dit geeft extra mogelijkheden, maar misschien ook nieuwe problemen!



Beschrijving van de hindernissen

1, 7, 12, 24	IJZEL
2	AARDVERSCHUIVING
3, 4, 5, 6	STEILE ROTSWAND
8, 10, 15	IJSVLAKTE
9, 18, 22	GLETSJERSPLEET
11, 19	BLESSURE
13	GEKNAPT TOUW
14, 27	LAWINE
16, 20	SNEEUWBLINDHEID
17	EXTREME KOU
21	MIST
23	BEVRIEZING
25	VOEDSELTEKORT
26	VERBRANDING DOOR DE ZON
28	ZUURSTOFTEKORT

De uitrusting, met het gewicht en aantal keer dat ze voorkomen

A Team (elkaar helpen)	-	8
B Houweel	1,5 kg (1600 g)	3
C Hamer	0,5 kg (600 g)	3
D Zakmes	0 kg (40 g)	3
E Touw	0,5 kg (550 g)	3
F Piton	0,5 kg (400 g)	3
G Karabijnhaak	0 kg (10 g)	3
H Haak	0 kg (10 g)	2
J Wig	0,5 kg (350 g)	2
K Warme kleren	1 kg (800 g)	2
L Bergschoenen	1 kg (850 g)	2
M Klimijzers	0,5 kg (450 g)	2
N Sneeuwbril	0 kg (100 g)	2
P Zonnebrandcrème	0 kg (100 g)	1
Q Oogcrème	0 kg (30 g)	1
R Kompas	0 kg (20 g)	1
S Rugzak	2 kg (1950 g)	2
T Tent	3 kg (2750 g)	2
U Schop	1 kg (750 g)	3
V Kachelkje	1 kg (750 g)	3
W Lamp	1 kg (950 g)	3
X EHBO-koffer	1 kg (900 g)	4
Y Zuurstoffles	4 kg (4200 g)	1
Z Fluitje	0 kg (20 g)	1

Colofon

© 2016 Sunny Games.
Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Mountaineering' van de firma Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.
Originele spelregels © 2004, Jim Deacove (Family Pastimes).
Vertaling, bewerking en spelvariant © 2009, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) en Anne Mijke van Harten (Earth Games).
Foto's: Andrea Presazzi, Willy Vendeville, Bastienne Wentzel (www.bmedia.nl).
Illustrator: Jim Deacove (Family Pastimes).
Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude.
Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.
Met dank aan de Nederlandse Klim- en Bergsport Vereniging (www.nkbv.nl), Snow Leopard Adventures (www.snowleopard.nl) en Bever Zwerfspor (www.bever.nl).

De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:

Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.nl
www.sunnygames.nl

Voor workshops coöperatief spel en advies over toepasbaarheid in onderwijs en opvoeding:

Earth Games
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl



Mount Everest

Bergsteigen



kooperatives Abenteuerspiel

für 2 bis 6 Spieler • ab 7 Jahre • Spieldauer ca. 20 Minuten

Spielidee

Ein Team von Bergsteigern unternimmt den Versuch den Gipfel des Berges zu erreichen und danach wieder sicher zum Basislager zurück zu kehren. Während des Aufstiegs bekommt es das Team mit allerlei Hindernissen zu tun: schwer begehbare Stellen, gefährliche Wetterumstände und kleine Unglücke. Wenn das Team die richtige Ausrüstung hat und die Team-Mitglieder einander helfen, kann der Aufstieg fortgesetzt werden. Manchmal hat ein Team nicht die richtigen Ausrüstungsgegenstände bei sich. Dann müssen die Bergsteiger zu einem Ausrüstungspunkt zurückkehren um die Ausrüstung zu vervollständigen. Gute Zusammenarbeit ist essentiell, um sicher zusammen den Gipfel zu erreichen!

Inhalt

Spielbrett, Spielregeln, 30 Bewegungskarten, 30 Hilfskarten (22 Karten mit Ausrüstungsteilen und 8 Teamkarten), 4 Blanko Reservekarten, 1 gelbe Spielfigur

Vorbereitung

- Das Spielbrett wird auf den Tisch gelegt.
- Die Spielfigur, die für das ganze Team steht, wird auf das gelbe Basislager an den Fuß des Berges gesetzt.
- Die Bewegungskarten werden vermischt und mit dem Bild nach unten auf einen Stapel an die linke Seite des Spielbretts gelegt.
- Aus dem Stapel der Hilfskarten werden die 5 Karten mit einem gelben Hintergrund heraus gesucht, zusammen mit einer der Zelt-Karten, und unter den Spielern verteilt.
- Die übrigen Hilfskarten werden gemischt und in einem Stapel an die rechte Seite des Spielbretts gelegt. Davon werden 4 an die Spieler verteilt.
- Zum Abschluss werden insgesamt 6 Bewegungskarten an die Team-Mitglieder verteilt.
- Bei dem ersten Spiel ist es ratsam, die Karten offen auf den Tisch zu legen. Wenn das Spiel öfter gespielt wird, ist es spannender, wenn jeder die Karten in der Hand hält.

Beginn des Spiels: Das Auspielen von Bewegungskarten

1. Der Spieler, der als letzter in den Bergen gewesen ist, darf anfangen. Danach wird im Uhrzeigersinn weiter gespielt.
2. Während eines Spielzugs, spielt der Spieler eine Bewegungskarte seiner Wahl aus. Die Team-Spielfigur wird so viele Felder weiter bewegt – hoch auf dem Hinweg, runter auf dem Rückweg – wie die Zahl der Schritte auf der Karte angibt.
3. Der Spieler darf aussetzen. Aber wenn alle anderen Spieler danach ebenfalls aussetzen, ist er wieder an der Reihe und muss eine Bewegungskarte spielen, wenn er eine hat.
4. Wenn die Spielfigur auf einem blauen Feld landet, ist der nächste Spieler an der Reihe. Hier ist es sicher.

Ausrüstungspunkt (gelbes Dreieck)

5. Wenn die Spielfigur auf einem Ausrüstungspunkt landet, darf der Spieler, der an der Reihe ist, 4 Hilfskarten ziehen. Diese werden so fair wie möglich unter den Spielern verteilt.
6. Während des Abstiegs darf der Spieler auch Hilfskarten vom Spielbrett wieder aufnehmen. Alle Karten von einem Hindernis, welches direkt vor oder nach einem Ausrüstungspunkt liegt, dürfen genommen werden.
7. Hiernach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hindernis (roter Stern mit Nummer)

8. Wenn die Spielfigur an ein Hindernis kommt, lässt sich an der Seite des Spielbretts feststellen, in welcher Situation die

Spieler sich befinden. Versucht euch zusammen vorzustellen, wie ihr mit so einer Situation umgehen würdet, wenn ihr wirklich in Bergen unterwegs wärt.

9. Bei den Hindernissen 12 und 24 kommen die Spieler an eine spiegelglatte Bergwand. Die Spielfigur wird drei Felder zurückgesetzt, wonach der nächste Spieler an der Reihe ist.
10. Bei allen anderen Hindernissen wird angegeben, welche Ausrüstungsgegenstände nötig sind, um das Hindernis zu überwinden. Zusammen wird überprüft, ob die Spieler die richtigen Hilfskarten haben. Auf einer Hilfskarte stehen oft mehrere Ausrüstungsgegenstände; sie alle zählen mit. Teamkarten können als Joker verwendet werden (mit guter Zusammenarbeit braucht es weniger Ausrüstung). Achtung: die Teamkarte braucht man auch oft als solche!
11. Wenn die nötigen Hilfskarten beisammen sind, werden sie auf das Bild des Hindernisses gelegt. So lange die Karten auf dem Feld liegen, kommen die Spieler sicher darüber.
12. Wenn die richtigen Hilfskarten nicht verfügbar sind, kommen die Spieler nicht weiter. Das Team muss zum zuletzt besuchten Ausrüstungspunkt zurückgehen. Dort gibt es wieder neue Hilfskarten. Oder vielleicht finden sich unterwegs Bewegungskarten, mit denen das Hindernis umgangen werden kann.
13. Jetzt ist der folgende Spieler an der Reihe.

Bewegungskarten wieder auffüllen

14. Erst wenn *niemand* mehr Bewegungskarten hat, werden 6 neue vom Stapel genommen und verteilt.
15. Wenn der Stapel mit den Bewegungskarten leer ist, werden die gespielten Karten neu gemischt und in einen neuen Stapel gelegt.

Spielende

16. Das Team muss genau auf dem Gipfel und genau im Basislager landen. Wenn das gelingt, haben alle zusammen gewonnen!
17. Wenn das Team unterwegs irgendwo stecken bleibt, kann mit der *Pfeife* ein Notsignal abgegeben werden. Dann kommt ein Helikopter, holt das Team ab und bringt es zurück zum Basislager. Dort gibt es heiße Schokolade für alle!
18. Hat niemand der Spieler eine Pfeife, reißt sich das Team unter all den Bergsteigern ein, die ihr Leben aufs Spiel gesetzt und es nicht geschafft haben...

Kurze Version

Um die Spieldauer zu verkürzen, kann nur der Hinweg zum Gipfel gespielt werden. Wenn jemand noch die Pfeife hat, kann der Helikopter dorthin gerufen werden, um die Spieler zum Basislager zurück zu bringen. Danach ist das Spiel zu Ende.

Mehr Herausforderung

Um das Spiel wirklich spannend zu machen, kann verabredet werden, dass der Stapel mit den Bewegungskarten nur einmal neu gemischt werden darf. Sind die Bewegungskarten zum zweiten Mal alle, ist jeder vollständig erschöpft. Nur die Pfeife kann die Bergsteiger jetzt noch retten!

Spielvariante: Bergsteigen mit oder ohne Rucksack

Spielidee

Auf jeder Hilfskarte mit Ausrüstungsgegenständen ist das Totalgewicht der Ausrüstung angegeben, abgerundet auf ganze Kilo. Die Bergsteiger können auf zwei Arten klettern: mit oder ohne Rucksack. Klettern mit Rucksack hat den Vorteil, dass mehr mitgenommen werden kann. Ohne Rucksack kann nur Ausrüstung mitgenommen werden, die angezogen oder am Gürtel getragen werden kann. Der Vorteil ist, dass das Klettern dann leichter fällt und man schneller voran kommt.



Wie funktioniert es?

Die Spieler gehen ohne Rucksack los. Bei jedem Ausrüstungspunkt können sie entscheiden, ob sie für die folgende Strecke einen Rucksack mitnehmen oder nicht. Ohne Rucksack können maximal 4 Kilo getragen werden, mit Rucksack maximal 12 Kilo. Bis zum Maximalgewicht darf das Team auf jedem Ausrüstungspunkt so viel Ausrüstungsgegenstände mitnehmen oder zurücklassen, wie es will. Aber Achtung: Zurückgelassene Ausrüstungsgegenstände werden für immer aus dem Spiel genommen!

Da das Klettern mit Rucksack mehr Energie kostet, bekommt ein Team mit Rucksack an Stelle von 6 nur 4 neue Bewegungskarten.

Vorbereitung

- Die Hilfskarten werden mit dem Bild nach oben auf den Tisch gelegt. An die linke Seite des Spielbretts (zu dem Stapel mit den Bewegungskarten) werden die Hilfskarten mit dem weißen Hintergrund gelegt. Das sind die Teamkarten und alle Ausrüstungsgegenstände die das Team ohne Rucksack mitnehmen kann. An die rechte Seite werden die Karten mit dem grünen Hintergrund gelegt: die Rucksäcke und die anderen Karten, die nur mit Rucksack mitgenommen werden können.
- Das Team bekommt die 5 Hilfskarten mit dem gelben Hintergrund. In dieser Variante wird die Ausrüstung vom gesamten Team zusammengelegt, z.B. an der Unterseite des Spielbretts.
- Danach werden 6 Bewegungskarten unter den Spielern verteilt. Diese werden, so wie im Basisspiel, in der Hand gehalten.

Ausrüstungspunkte

- An jedem Ausrüstungspunkt kann das Team die Ausrüstung auffüllen und eventuell überflüssige Ausrüstung zurücklassen.
- Zunächst bekommt das Team eine Teamkarte.
- Dann wird entschieden, ob das Team (weiterhin) mit einem Rucksack weiter klettern will. Hatte das Team schon einen Rucksack, kann er behalten werden. Hatte das Team noch keinen Rucksack, dann können die Spieler jetzt eine Karte mit einem Rucksack ziehen.
- Mit einem Rucksack kann alles mitgenommen werden, bis zum Maximalgewicht von 12 Kilo. Die Spieler helfen einander bei der Überlegung, was mitgenommen werden soll.
- Hilfskarten, die in der vorigen Strecke nicht verwendet wurden, können behalten werden. Die Spieler können sich auch entscheiden, sie zurück zu lassen, aber dann werden sie aus dem Spiel genommen (in die Spielbox).
- Auch ein Rucksack kann auf diese Weise zurückgelassen werden (in die Spielbox legen). Ohne Rucksack kann nur Ausrüstung mitgenommen werden, die an der linken Seite des Spielbretts liegt und maximal 4 Kilo wiegt. Von daher müssen dann vielleicht auch noch andere Karten weggelegt werden.
- Während des Abstiegs dürfen, abgesehen von den Karten neben dem Spielbrett, auch die Karten aufgesammelt werden, die auf einem Hindernis direkt vor oder nach einem Ausrüstungspunkt liegen.

Auffüllen der Bewegungskarten

Wenn niemand mehr Bewegungskarten hat, bekommt ein Team ohne Rucksack 6 neue Karten und ein Team mit Rucksack 4 Karten.

Mehr Herausforderung

Auch bei dieser Variante kann die Regel hinzugefügt werden, dass die Bewegungskarten nur ein Mal neu gemischt werden. Das zweite Mal gilt: Was vorbei ist, ist vorbei! Außerdem kann verabredet werden, dass die Teamkarten nicht als Joker verwendet werden können.

Rechenversion

Echte Schlauköpfe und Mathe-Genies können auch mit dem exakten Gewicht der Ausrüstungsgegenstände spielen, anstelle der abgerundeten Zahlen. Das sorgt für neue Möglichkeiten, aber vielleicht auch für neue Probleme!

Beschreibung der Hindernisse

1, 7, 12, 24	<i>EISREGEN</i>
2	<i>ERDRUTSCH</i>
3, 4, 5, 6	<i>STEILE KLIPPE</i>
8, 10, 15	<i>VEREISTER BODEN</i>
9, 18, 22	<i>GLETSCHERSPALTE</i>
11, 19	<i>VERLETZUNG</i>
13	<i>GERISSENES SEIL</i>
14, 27	<i>LAWINE</i>
16, 20	<i>SCHNEEBLINDHEIT</i>
17	<i>EISIGE KÄLTE</i>
21	<i>NEBEL</i>
23	<i>FROST</i>
25	<i>ZU WENIG NAHRUNG</i>
26	<i>SONNENBRAND</i>
28	<i>SAUERSTOFFMANGEL</i>

Die Ausrüstung, mit Gewicht und Anzahl

A Team (einander helfen)	-	8
B Axt	1,5 kg (1600 g)	3
C Hammer	0,5 kg (600 g)	3
D Taschenmesser	0 kg (40 g)	3
E Seil	0,5 kg (550 g)	3
F Kletterhaken	0,5 kg (400 g)	3
G Karabinerhaken	0 kg (10 g)	3
H Haken	0 kg (10 g)	2
J Keil	0,5 kg (350 g)	2
K Warme Kleidung	1 kg (800 g)	2
L Bergschuhe	1 kg (850 g)	2
M Steigeisen	0,5 kg (450 g)	2
N Schneibrille	0 kg (100 g)	2
P Sonnencreme	0 kg (100 g)	1
Q Augencreme	0 kg (30 g)	1
R Kompass	0 kg (20 g)	1
S Rucksack	2 kg (1950 g)	2
T Zelt	3 kg (2750 g)	2
U Schaufel	1 kg (750 g)	3
V Gaskocher	1 kg (750 g)	3
W Taschenlampe	1 kg (950 g)	3
X Erste-Hilfe-Koffer	1 kg (900 g)	4
Y Sauerstoffflasche	4 kg (4200 g)	1
Z Pfeife	0 kg (20 g)	1

Impressum

© 2016 Sunny Games.

Das Spiel ist eine lizenzierte Version des Spiels 'Mountaineering' von Family Pastimes, Perth, Ontario, Kanada.

Originalspielregeln © 2004, Jim Deacove (Family Pastimes).

Diese Version mit Variante © 2009, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) und Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland.

Übersetzer: Niklas Wilkens, Köln, Deutschland.

Fotos: Andrea Presazzi, Willy Vendeville, Bastienne Wentzel (www.bmedia.nl).

Illustrator: Jim Deacove (Family Pastimes).

Layouter: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Holland.

Hersteller: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

Herausgeber:

Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Die Niederlande

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu



Mount Everest

Alpinisme



jeu d'aventure coopératif

2 à 6 joueurs • à partir de 7 ans • durée: environ 20 min.

Idée du jeu

Les joueurs sont un groupe d'alpinistes qui va tenter d'atteindre le sommet, puis de retourner au camp de base. L'expédition rencontrera différents problèmes: passages périlleux, mauvaise météo et petits accidents. Avec l'équipement adéquat, et un bon travail d'équipe, l'ascension pourra se poursuivre. Parfois, un objet pourra manquer. Il faudra alors retourner vers un point d'approvisionnement pour compléter l'équipement. Si la coopération est bonne, nous atteindrons le sommet tous ensemble!

Contenu

Plateau de jeu, 30 cartes de déplacement, 22 cartes d'équipement, 8 cartes «équipe», 1 jeton collectif, règles du jeu.

Préparation

- Placer le plateau au centre de la table.
- Le pion représente la cordée toute entière. Il est placé sur le camp de base (jaune) au pied de la montagne.
- Mélanger les cartes de déplacement, et les déposer en pile, face cachée sur la gauche du plateau.
- Parmi les cartes équipement, trouver les 5 cartes avec fond jaune, ainsi qu'une des cartes avec une tente, et les distribuer aux joueurs.
- Les cartes équipement restantes sont mélangées et placées en pile à droite du plateau. En tirer 4 et les distribuer aux joueurs.
- Enfin, 6 cartes déplacement sont distribuées.
- Pour une première partie, vous pouvez laisser vos cartes visibles. Plus tard, il sera plus amusant de les garder en main.

Démarrer le jeu: Jouer les cartes de déplacement

1. Celui qui est allé le plus récemment à la montagne commence. Puis à chacun son tour dans le sens de l'horloge.
2. A votre tour, jouez une carte déplacement de votre choix. Le pion commun avancera du nombre de cases correspondant, vers le haut lors de l'escalade, et vers le bas pour la descente.
3. Vous pouvez passer votre tour, mais si tous les joueurs après vous passent aussi leur tour, vous devez jouer votre carte déplacement, si vous en avez une.
4. Quand le pion atterrit sur une case bleue, votre tour est terminé. Vous êtes en sécurité.

Points d'approvisionnement (cases triangulaires jaunes)

5. Quand le pion se pose sur une de ces cases, le joueur peut alors tirer 4 cartes d'équipement, qu'il partagera équitablement avec les autres joueurs.
6. Pendant la descente, vous pouvez aussi récupérer les cartes équipement sur le plateau, sur la case «danger» située juste avant ou juste après la case «approvisionnement».
7. Votre tour est alors terminé.

Cases «danger» (étoiles rouges numérotées)

8. Quand le pion est sur une de ces cases, la situation auquel l'équipe doit faire face est indiquée sur le bord du plateau. Essayez d'imaginer comment vous tenteriez de surmonter la difficulté, si vous étiez vraiment confronté à ce problème.
9. Les cases 12 et 24 indiquent une paroi glissante. Le pion recule alors de 3 cases, et votre tour est terminé.
10. Toutes les autres cases «danger» indiquent quels équipements sont nécessaires pour surmonter le problème. Chacun regarde alors les cartes qu'il détient, et ensemble nous voyons si nous pouvons réunir l'équipement nécessaire. Une carte d'équipement représente plusieurs objets. Il est possible de les utiliser ensemble en même temps. Les cartes «équipe» peuvent être utilisées comme joker (une bonne coopération

conduit à moins d'utilisation d'équipement).

Mais attention: la carte «équipe» elle-même est aussi souvent demandées!

11. Quand vous avez rassemblé l'équipement nécessaire, placez les en pile sur l'image de la case «danger». La case concernée est alors sécurisée tant que les cartes sont en place.
12. Si vous ne parvenez pas à réunir les cartes d'équipement nécessaires, vous ne pouvez pas aller plus loin. La cordée doit alors rebrousser chemin jusqu'à la dernière case «approvisionnement» visitée. Vous pourrez alors obtenir de nouvelles cartes d'équipement, ou peut-être que grâce aux cartes de déplacement reçues en chemin, vous pourrez éviter la case «danger».
13. Votre tour est terminé.

Réapprovisionner les cartes de déplacement

14. Quand *plus personne* n'a de cartes de déplacement, prenez-en 6 autres sur la pile et distribuez les entre les joueurs.
15. Quand la pile est vide, récupérez et mélangez les cartes jouées pour former une nouvelle pile.

Fin du jeu

16. La cordée doit atteindre exactement le sommet, et aussi revenir exactement au camp de base. Si c'est le cas, les joueurs ont gagné ensemble.
17. Si la cordée est bloquée dans la montagne, sans solution, le *sifflet* vous permet de lancer un signal de détresse. Un hélicoptère viendra alors vous secourir et vous ramener au camp de base, où vous sera servi un chocolat chaud.
18. Si personne n'a le sifflet, l'équipe rejoindra alors les nombreux alpinistes disparus en tentant une difficile ascension.

Jeu rapide

Vous pouvez décider que le jeu s'arrête quand la cordée atteint le sommet. Il faudra alors disposer du sifflet pour que l'hélicoptère puisse venir vous chercher.

Plus difficile

Pour corser le jeu, vous pouvez choisir de ne renouveler qu'une seule fois la pile de cartes de déplacement. Lorsque la seconde pile est terminée, cela signifie que toute l'équipe est complètement épuisée. Seul alors le sifflet pourra vous sauver.

Variante: escalade avec ou sans sac à dos?

Concept

Sur chaque carte équipement est indiqué le poids total (arrondi au kilo). Les grimpeurs peuvent choisir d'escalader avec ou sans sac à dos. Le sac à dos a l'avantage de vous permettre de transporter plus d'équipement. Sans sac vous ne pourrez emporter que des vêtements et l'équipement que vous pourrez attacher à la ceinture. Mais l'escalade sera moins fatigante et plus rapide.

Résumé

Les joueurs démarrent sans sac à dos. A chaque point d'approvisionnement, ils peuvent choisir s'ils en prennent un pour le tronçon suivant. Sans sac, vous ne pouvez transporter que 4 kilos, avec, le maximum est de 12 kilos. Jusqu'à ce maximum, l'équipe peut choisir de prendre ou de laisser derrière elle tout équipement. Mais attention: un équipement laissé est retiré du jeu définitivement.

Grimper avec un sac est plus éprouvant: une équipe avec sac ne disposera que de 4 cartes de déplacement au lieu de 6.

Préparation

- Disposez les cartes d'équipement face visible. Sur la gauche du plateau (près des cartes de déplacement), étalez celles



qui ont le fond blanc. Ce sont les cartes «équipe» et tous les équipements possibles à emporter sans sac à dos. A droite du plateau, disposez celles qui ont le fond vert: ce sont les sacs à dos, et les objets qu'on ne peut emporter qu'avec un sac à dos.

- L'équipe reçoit les 5 cartes avec fond jaune. Pour cette variante, l'équipement est mis en commun, par exemple, en bas du plateau.
- Distribuez ensuite 6 cartes déplacement, qui seront gardées en main, comme pour le jeu de base.

Points d'approvisionnement

1. Sur chacune de ces cases, la cordée peut prendre des équipements supplémentaires et laisser ceux qu'elle juge inutiles.
2. D'abord, vous recevez une carte «équipe».
3. Puis, vous décidez si vous prenez un sac à dos. Si l'équipe en a déjà un, vous pouvez le garder. Sinon, vous pouvez en prendre un maintenant.
4. Avec ce sac, vous pouvez prendre autant de cartes d'équipement que vous voulez, jusqu'à un poids de 12 kilos. Décidez ensemble.
5. Les cartes d'équipement qui n'ont pas été utilisées peuvent être gardées. Vous pouvez aussi choisir de vous en défaire, et dans ce cas, elles sont retirées du jeu (les remettre dans la boîte).
6. De la même façon, un sac à dos peut être abandonné. Dans ce cas, vous ne pouvez plus détenir que les cartes qui sont à la gauche du plateau, et au maximum 4 kilos. Vous aurez donc probablement à vous défaire de certaines autres cartes.
7. Comme dans le jeu précédent, dans la descente, vous pouvez reprendre des cartes sur la case «danger» qui suit ou qui précède.

Réapprovisionner les cartes de déplacement

Quand elles viennent à manquer, une équipe sans sac à dos en reprend 6, alors qu'avec le sac, elle n'en reprend que 4.

Plus difficile

Vous pouvez aussi appliquer la règle qui n'autorise de renouveler les cartes de déplacement qu'une seule fois.

Pour compliquer, on peut aussi décider que les cartes «équipe» ne sont plus des jokers.

Jeu mathématique

Certains prodiges et amoureux des chiffres peuvent décider de jouer avec les valeurs précises du poids des équipements (au lieu des valeurs arrondies). Cela ouvrira de nouvelles possibilités, mais aussi de nouvelles complications!



Description des cases «danger»

1, 7, 12, 24	PLUIE VERGLASSANTE
2	ROCHER GLISSANT
3, 4, 5, 6	PAROI ABRUPTÉ
8, 10, 15	GLACE FRAGILE
9, 18, 22	CREVASSE
11, 19	BLESSURE
13	CORDE CASSÉE
14, 27	AVALANCHE
16, 20	NEIGE AVEUGLANTE
17	FROID EXTRÊME
21	BROUILLARD
23	GELURES
25	PLUS DE NOURRITURE
26	COUPS DE SOLEIL
28	PÉNURIE D'OXYGÈNE

Les équipements: poids et usage

A	Equipe (entraide)	-	8
B	Piolet	1,5 kg (1600 g)	3
C	Marteau	0,5 kg (600 g)	3
D	Couteau	0 kg (40 g)	3
E	Corde	0,5 kg (550 g)	3
F	Piton	0,5 kg (400 g)	3
G	Mousqueton	0 kg (10 g)	3
H	Crochet	0 kg (10 g)	2
J	Coin	0,5 kg (350 g)	2
K	Vêtements chauds	1 kg (800 g)	2
L	Chaussures	1 kg (850 g)	2
M	Crampons	0,5 kg (450 g)	2
N	Lunettes de soleil	0 kg (100 g)	2
P	Protection solaire	0 kg (100 g)	1
Q	Protection pour les yeux	0 kg (30 g)	1
R	Boussole	0 kg (20 g)	1
S	Sac à dos	2 kg (1950 g)	2
T	Tente	3 kg (2750 g)	2
U	Pelle	1 kg (750 g)	3
V	Chaufferette	1 kg (750 g)	3
W	Lampe	1 kg (950 g)	3
X	Trousse de premier secours	1 kg (900 g)	4
Y	Oxygène	4 kg (4200 g)	1
Z	Sifflet	0 kg (20 g)	1

Colophon

© 2016 Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Mountaineering» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Règles originales © 2004, Jim Deacove (Family Pastimes).

Adaptation et variantes © 2009, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) et Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Hollande.

Traducteur: Philippe Cappelle (Jeux de Traverse), Merlimont, France.

Photos: Andrea Presazzi, Willy Vendeville, Bastienne Wentzel (www.bmedia.nl).

Illustrateur: Jim Deacove (Family Pastimes).

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Hollande.

Fabricant: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

Éditeur:

Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
Les Pays-Bas
+31-72-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.eu
www.sunnygames.eu



Mount Everest

Mountaineering



co-operative adventure game

2 to 6 players • age 7+ • duration about 20 minutes

Game overview

The players form a team of mountain climbers trying to reach the summit and then returning to base camp. The expedition will meet various troubles: difficult trajectories, heavy weather conditions and small accidents. With the right equipment and some good team work, the climb can continue.

Occasionally, some equipment might be lacking. Then the climbers will have to backtrack to a supply spot, where they can replenish their equipment.

Through good co-operation, we will all reach the summit together!

Contents

Game board, game rules, 30 mover cards, 30 equipment cards (including 8 team cards), 4 blank cards, 1 yellow pawn.

Preparations

- Put the game board in the middle of the playing area.
- The pawn, which represents the whole team, is put on the yellow base camp at the foot of the mountain.
- Shuffle the mover cards and put them face down on a pile on the left hand side of the game board.
- From the equipment cards, find the 5 cards with yellow background colour plus one of the cards with a tent, and deal them to the players.
- The remaining equipment cards are shuffled and piled up at the right hand side of the board. Draw 4 and deal these to the players.
- Finally, 6 mover cards are dealt to the players.
- For a first game, play with your cards face up on the table. Later on, holding the cards in your hand will provide more fun.

Start of the game: playing mover cards

1. The player who most recently made a visit to a mountain region, may start the game. Play proceeds in the direction of the sun (clockwise).
2. During your turn, play one mover card of your choice. The team pawn is moved forward the corresponding number of steps. Upwards during the climb, downwards during the descent.
3. It is permitted to skip your turn. But when all players after you also skip their turn, you must play your mover card if you have any.
4. When the pawn lands on a blue spot, your turn is over. This is a safe spot.

Supply spots (yellow triangles)

5. When the pawn ends on a supply spot, the player whose turn it is may draw 4 equipment cards. Divide them fairly over the players.
6. During the descent, you may instead pick up equipment cards from the board. You may take all cards from the trouble spot right before the supply spot, or from the one just after it.
7. Your turn is now over.

Trouble spots (numbered red stars)

8. When the pawn hits a trouble spot, the side of the board will show what situation the team has encountered. Try to imagine how you would deal with this situation on a real climb.
9. Trouble spots 12 and 24 mean that you slide back on a slippery cliff. The pawn is immediately moved back 3 spaces, and your turn is over.
10. All the other trouble spots show which pieces of equipment are needed to overcome this trouble. All players look at their

equipment cards. See if you can bring together the needed equipment. One equipment card can represent several items. You can use all of them at the same time. Team cards can be used as wild cards (good co-operation leads to less use of equipment). But beware: the team card itself is also often needed!

11. When you have gathered the necessary equipment cards, pile them up on the trouble spot picture. The corresponding spot on the mountain is now a safe place, as long as these cards remain there.
12. If you don't have the necessary equipment cards, then you can't go further. The team will have to walk back to the most recently visited supply spot. There you can get new equipment cards, or maybe on the way you will receive mover cards that help you to avoid the trouble spot.
13. Your turn is over.

Replenishing the mover cards

14. Only when *all players* have run out of mover cards, take 6 new cards from the pile and deal them to the players.
15. When the pile is empty, shuffle the played cards and form a new pile.

Game end

16. The team must precisely reach the summit and also exactly return to base camp. If this succeeds, the players win altogether!
17. When you are stuck on the mountain, you can use the *whistle* to emit an emergency signal. A helicopter will come to the rescue and bring you to base camp. On arrival, hot chocolate will be served!
18. If no one has a whistle, then the team will join the many climbers that risked their lives and didn't make it...

Quick game

To shorten play duration, play until the summit is reached. When someone still has the whistle, the helicopter can be called to carry the players back to base camp. Then the game ends.

More challenge

To make the game really exciting, you can choose to replenish the pile of mover cards only once. When you run out of mover cards for the second time, everyone is completely exhausted. Only the whistle can save the climbers now!

Game variation: climbing with or without a backpack

Game concept

Each equipment card also shows the total weight, rounded to kilos. The climbers can climb in two ways: with or without a backpack. Climbing with a backpack has the advantage that you can carry more equipment. Without a backpack you can take only clothes and equipment that can be attached to your belt. But it makes the climbing less exhausting; therefore you can move faster.

Game overview

The players start off without a backpack. At each supply spot, they can choose whether to take a backpack on their next stretch. Without a backpack you can carry at most 4 kilos, with a backpack you have a maximum of 12 kilos. Up to this maximum, the team can choose to take or leave behind any equipment. But beware: Left equipment is removed from the game entirely! Since travelling with a backpack is more exhausting, a team with a backpack gets only 4 instead of 6 mover cards.



Preparation

- Take the equipment cards and put them face up. To the left side of the board (near the pile of mover cards) the equipment cards with white background colour are spread out. These are the team cards and all equipment that can be carried without a backpack. To the right of the board, spread out the cards with green background colour: the backpacks and other equipment that can only be carried using a backpack.
- The team receives the 5 equipment cards with yellow background colour. In this variation, the equipment of the whole team is put together, for example below the game board.
- Now, deal 6 mover cards to the players. These are kept in hand like in the basic game.

Supply spots

1. On each supply spot, the team can take extra equipment and leave behind redundant equipment.
2. First, you receive 1 team card.
3. Then you choose whether you want to start (or keep) climbing with a backpack. If the team already had a backpack, you can keep it. If you did not have one yet, you can take it now.
4. With a backpack, you can take any equipment cards, up to a maximum of 12 kilos. Help each other to decide what to take.
5. Equipment cards that were not used in the previous stretch, can be kept. You can also choose to leave them behind, but this means they are removed from the game (put them in the game box).
6. A backpack can also be left behind in this manner (put in the box). Without a backpack you can only take the equipment to the left side of the board, and only 4 kilos. So you might have to discard some other cards too.
7. On the way down, you can also choose from the cards on one of the trouble spots right before or after the supply spot.

Replenishing the mover cards

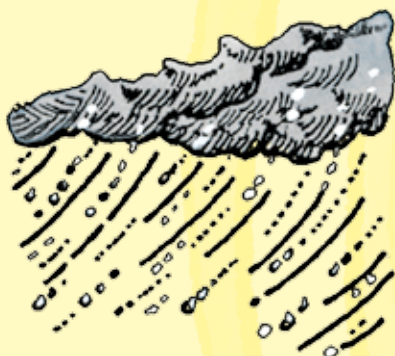
When all players have run out of mover cards, a team without a backpack gets 6 new cards. A team with a backpack gets 4 mover cards.

More challenge

This variation also allows adding the rule of replenishing the mover card pile only once. Second time is showtime! Another possible rule to add is that you can no longer use team cards as wild cards.

Mathematical game

Real prodigies and math lovers can choose to play with the precise weights of the equipments, instead of the rounded numbers. This game provides some new options, but perhaps some new complications too!



Description of the trouble spots

1, 7, 12, 24	<i>FREEZING RAIN</i>
2	<i>ROCK SLIDE</i>
3, 4, 5, 6	<i>STEEP CLIFF</i>
8, 10, 15	<i>SHEER ICE</i>
9, 18, 22	<i>CREVASSE</i>
11, 19	<i>INJURY</i>
13	<i>BROKEN ROPE</i>
14, 27	<i>SNOWSLIDE</i>
16, 20	<i>SNOWBLINDNESS</i>
17	<i>EXTREME COLD</i>
21	<i>MIST</i>
23	<i>FROSTBITE</i>
25	<i>LOW FOOD</i>
26	<i>SUN BURN</i>
28	<i>OXYGEN SHORTAGE</i>

Overview of the equipments, their weights and their occurrence

A Team (helping each other)	-	8
B Axe	1,5 kg (1600 g)	3
C Hammer	0,5 kg (600 g)	3
D Knife	0 kg (40 g)	3
E Rope	0,5 kg (550 g)	3
F Piton	0,5 kg (400 g)	3
G Link	0 kg (10 g)	3
H Hook	0 kg (10 g)	2
J Wedge	0,5 kg (350 g)	2
K Warm clothes	1 kg (800 g)	2
L Boots	1 kg (850 g)	2
M Crampons	0,5 kg (450 g)	2
N Goggles	0 kg (100 g)	2
P Sun block	0 kg (100 g)	1
Q Eye cream	0 kg (30 g)	1
R Compass	0 kg (20 g)	1
S Backpack	2 kg (1950 g)	2
T Tent	3 kg (2750 g)	2
U Shovel	1 kg (750 g)	3
V Heater	1 kg (750 g)	3
W Light	1 kg (950 g)	3
X First aid kit	1 kg (900 g)	4
Y Oxygen	4 kg (4200 g)	1
Z Whistle	0 kg (20 g)	1

Colophon

© 2016 Sunny Games.
 This game is a license version of the game 'Mountaineering' from Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.
 Original game rules © 2004, Jim Deacove (Family Pastimes).
 Adaptation and game variation © 2009, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) and Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland.
 Translator: Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games).
 Photos: Andrea Presazzi, Willy Vendeville, Bastienne Wentzel (www.bmedia.nl).
 Illustrator: Jim Deacove (Family Pastimes).
 Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Holland.
 Producer: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

Publisher:

Sunny Games
 Keizerfazant 54
 1704 WL Heerhugowaard
 The Netherlands
 +31-72-5747825 (072-kristal)
 info@sunnygames.eu
www.sunnygames.eu

'Co-operative games' is a trademark from Family Pastimes.