

**Ihre Basis-
Ausrüstung.**

**Das Basislager
ist Sicherheit.**



Berodual®

Inhalationslösung



Berodual®

Dosier-Aerosol



Berodual®

Inhaletten®

Zusammensetzung: Arzneilich wirksame Bestandteile: 1 Aerosolstoß enthält: 20 µg β₂-agonistropiumbromid, 50 µg Fenoterolhydrobromid, 50 µg Fenoterolhydrobromid, 1 Inhalietto enthält: 40 µg β₂-agonistropiumbromid, 100 µg Fenoterolhydrobromid, 1 ml Lösung enthält: 250 µg Isoproterenolbromid, 500 µg Fenoterolhydrobromid (†) Hub entspricht 25 µg β₂-agonistropiumbromid, 50 µg Fenoterolhydrobromid). Sonstige Bestandteile: Dosier-Aerosol: Dichlorodifluormethan, Trichlorfluormethan, Cyclohexan, Sorbitantrioleat, Inhalietto: Glucose. Lösung: pH-eingestellte isotonische Kochsalzlösung, Natriumacetat, Benzalkoniumchlorid, Benzalkoniumchlorid, Anwendungsgelbte: Vermütung und Behandlung von Asthma bei chronisch obstruktiven Atemwegserkrankungen; Asthma bronchiale allergischer und nichtallergischer Ursache, auch durch körperliche Belastung, chronisch obstruktive Bronchitis mit und ohne Emphysem. Zur Vorbereitung („Lungendöffnung“) und Unterstützung einer Aerosoltherapie mit Acetylcholin, Sekretomolytika, Kortikosteroiden, Salzen und Dinitratum cromoglicicum. Eine gleichzeitige entzündungshemmende Behandlung wird empfohlen. **Gegenanzeigen:** Bei einer Überempfindlichkeit gegenüber Berodual oder einem seiner Inhaltsstoffe, bei hypertropher obstruktiver Kardiomyopathie und Tachyarrhythmien das Arzneimittel nicht anwenden. Bei schwerer Hypertonie, Phäochromozytom, unausgeglichener diabetischer Stoffwechsellage, frischem Herzinfarkt und/oder schweren organischen Herz- und Gefäßveränderungen (insbesondere bei Tachykardie) ist die Behandlung mit Berodual – speziell bei Überschreiten der empfohlenen Dosierung – zusätzlich besonders abzuwägen. Bei Engwinkelglaukom ist die Behandlung mit Berodual sorgfältig abzuwägen und besonders darauf zu achten, daß das Arzneimittel nicht in die Augen gerät. Anwendung in der Schwangerschaft und Stillzeit: Langjährige Therapiestudien haben keine Hinweise auf schädigende Effekte während der Schwangerschaft ergeben, jedoch sollte in den ersten 3 Monaten der Schwangerschaft und während der Stillzeit Berodual nur dann angewendet werden, wenn dies vom behandelnden Arzt als notwendig erachtet wird. Das gleiche gilt wegen der tokytischen Wirkung von Fenoterolhydrobromid für die Anwendung kurz vor der Entbindung. **Nebenwirkungen:** Feinschlägiger Tremor gehört zu den häufigeren Nebenwirkungen. Bei besonderer Empfindlichkeit und/oder höherer Dosierung bzw. Überdosierung können Unruhegefühle, Tachykardie oder Palpitationen auftreten. Auch Verstopfung, Kopfschmerzen und Schwinden sind vereinzelt beobachtet worden. Beim Auftreten dieser Erscheinungen soll die Dosis reduziert werden. Im Zusammenhang mit einer Therapie mit β₂-Adrenergika kann es zu einer Hypokaliämie kommen. Diese kann besonders ausgeprägt sein bei Patienten mit schwerem Asthma, die gleichzeitig mit Natriuretika (z.B. Theophyllin), Kortikosteroiden und/oder Diuretika behandelt werden. Zusätzlich kann eine Hypokä die Auswirkungen der Hypokaliämie auf den Herzrhythmus beeinflussen. In diesen Fällen empfehlen sich Kontrollen des Serumkaliums. Verstopfung wurde über auftretende Augenkomplikationen (z.B. Mydriasis, Anstieg des Augeninnendrucks, Engwinkelglaukom; Augenschmerzen) berichtet, wenn der Inhalationsnebel in die Augen gelangt. Wenn das Arzneimittel bei nicht sachgemäßer Anwendung versichert in das Auge gelangt, können eine Pupillenverengung und leichte und reversible Akkommodationsstörungen eintreten. Diese Störungen können mit milchigen Augentropfen behandelt werden, vorsicht ist jedoch bei Glaukomeinwirkung geboten. Beim Auftreten von schweren Augenkomplikationen sollte sofort ein Facharzt aufgesucht und eine Behandlung mit milchigen Augentropfen eingeleitet werden. Überempfindlichkeitsreaktionen (z.B. Schwellungen der Haut und Schleimhäute, Urtikaria, Nausea, Verstopfung und starker Blutdruckabfall) sind sehr selten berichtet worden. Wie auch bei anderen inhalativen Arzneimitteln kann es nach der Inhalation selten zu Husten und in äußerst seltenen Fällen zu paradoxen Bronchospasmen kommen. In Einzelfällen wurde eine Harntverhaltung und als lokale Reaktion Mundtrockenheit beobachtet. **Verschleißerscheinungen:** Weilere Einzelheiten enthalten die Fach- bzw. Gebrauchsinformationen, deren aufmerksamste Durchsicht wir empfehlen, insbesondere im Hinblick auf die Dosierungsanweisung. **Packungen** (Stand Februar 1999): A.V.P. Berodual Dosier-Aerosol: 15 ml DM 47,70; 2X15 ml DM 89,69; Berodual Inhalietto: 50 Inhalietten + 1 Inhalator M DM 66,55; 100 Inhalietten DM 65,10; Berodual LS: 20 ml DM 15,72; 2x20 ml DM 30,35; 5x20 ml DM 68,75; Kintpackungen.



**Boehringer
Ingelheim**

220042

Himalaya Expedition

Berodual®

Die Berodual® „Himalaya Expedition“ beschreibt die Besteigung eines herausfordernden Gipfels im Himalaya-Gebirge, des „Shaka Kang“. Erreicht werden können der Berg und seine Täler über das Dorf „Rashkot“.



Jeder Spieler ist eine Zwei-Mann-Seilschaft. Die Spieler messen sich nicht in einem Wettkampf, sondern versuchen, den „Shaka Kang“ gemeinsam zu besteigen. Dabei haben sie vor allem die knappe Zeit vor Augen, denn bevor der Winter anbricht, ist die Berodual® Himalaya Expedition zu Ende. Aber auch häufige Wetterwechsel und Geländeschwierigkeiten (Felsüberhänge, Gletscher und Eisbrüche) fordern von den Spielern das Äußerste. Nur gemeinsam kann die Besteigung gelingen. Eine überlegte Strategie vergrößert die Chancen für einen erfolgreichen Aufstieg außerordentlich.



Mit Berodual® hoch hinaus

Die Spieler versuchen innerhalb der vorgegebenen Kalenderzeit den Gipfel des „Shaka Kang“ zu erreichen. Je mehr Spieler oben ankommen, desto erfolgreicher ist die Expedition.

Inhalt der Berodual® Spielschachtel

1	Spielplan	1	Yeti-Karte (Joker)
6	Spielfiguren	1	Permit-Karte
3	Würfel	16	Sponsorkarten
6	rote Spielsteine	12	Rastkarten
14	Zeltkarten	39	Windkarten
53	Karten für Essenrationen	18	Wetterkarten
5	Seilkarten	7	Fels-Erlebniskarten
56	Kalenderkarten	5	Serac-Karten



In „Rashkot“ treffen sich die Berodual® Himalaya Expeditionsteilnehmer.



Bei Wegfeldern mit 3 Kreisen sind drei Würfel zu benutzen.



Steigen Sie immer zum nächsten „Camp“, Sie können nur dort übernachten. (Abweichungen siehe Seite 8)



Basecamp. Hier werden erstmal alle Vorräte gelagert.



Depot. Sie können Vorräte zwischenlagern.



Advanced-Base-Camp. Ein vorgeschobenes Berodual® Basislager.



Lager I. Hier beginnt der Vorstoß in große Höhen.



Wegfelder mit zwei Kreisen. Beim Hochtragen zwei Würfel benutzen.



Lager II. Sie sind schon mindestens auf 5775 m.



Wegfelder mit einem Kreis. Spielen Sie beim Hochtragen mit nur noch einem Würfel.



Bivak. Auch dort wird übernachtet.



Lager III. Von hier aus erfolgt die Besteigung des Gipfels.



Ihr Ziel. Der Gipfel des „Shaka Kang“ liegt 7426 m über dem Meeresspiegel. Herzlichen Glückwunsch.

Weitere Felder für Spielvarianten



Die Pfade an den Hochlagern geben gefährliche Windrichtungen an. (Siehe auch Anleitung auf Seite 15)



Serac-Feld, als Variante können Sie auf diesen Feldern eine Erlebniskarte ziehen.



Felsenfeld, als Variante können Sie auf diesen Feldern eine Erlebniskarte ziehen.

Vor Spielbeginn



Der Kalender.
In der richtigen Reihenfolge sortiert, ist der Kalender der rote Faden des Spiels.



Sponsorkarte.
Würfeln Sie einen Pasch und Sie erhalten einen Teil Ihres Startgeldes.



Permit-Karte.
Würfeln Sie eine Sieben und Sie werden Expeditionsführer.



Rastkarte.
Verdoppelt Ihre Augenzahl, nachdem Sie eine Runde ausgespielt haben.



Yell-Karte.
Der Joker wird beim Anmarsch vergeben.

Berodual® Vorratskarten



In Zeltchen übermachten Sie in den Camps.



Essensrationen braucht man für jeden Tag.



Seile sichern Ihren Weg, wo es Erlebnisarten fordert.



Serac.
Ein Erlebnis am Eis.



Fels.
Ein Erlebnis am Fels.

Wind- und Wetterkarten für das Berodual® Spiel



Windkarten geben die Windrichtung und die Windgeschwindigkeit an. Entweder 15, 30, 60 oder 120 km/h. Auch Windschiffe ist möglich. Die Karte wird mittig auf eine Wetterkarte gelegt.



Wetterkarten geben die allgemeine Wetterlage an. Hier ist beispielsweise eine Ostwindwetterlage; kommt der Wind aus dem Osten, ist das Wetter schlecht.

Wird jetzt die Windkarte auf die Wetterkarte gelegt, zeigt der Pfeil auf der Windkarte auf ein Symbol der Wetterkarte, das an diesem Tag die Bedingungen anzeigt. Die Symbole bedeuten:

- = Orkanwind und Schneesturm toben.
- = Dicker Neuschnee ist über Nacht gefallen.
- = Gute Wetterverhältnisse.
- = Beste Wetterverhältnisse.

Hier sind beispielsweise hese Wetterverhältnisse gegeben.



White-Out.

Diese Wetterkarte zeigt an, daß Schnee, Nebel und Wolken eine weiße Wand bilden. Die Seilschlaufen stecken in den Lagern fest.

Die vier Routen zum Gipfel

Der Gipfel kann über vier verschiedene Routen erreicht werden. Durch das Tal der Stille (ABC = 4661 m), dies ist die Normalroute. Die Schneehangroute (ABC = 4620 m) mit einem langen Anstieg über Eis. Die nur Experten zu empfehlende Gletscherroute (ABC = 4664 m) als längste aller vier Routen und die gefürchtete Südgratroute (Lager I = 5475 m). Die höchste Herausforderung für erfahrene Berodual® Himalaya Expeditionsbsteiger.

Übrigens: Das Foto auf der Spielschachtel entstand auf ca. 5700 m Höhe kurz vor dem Lager II im Tal der Stille.

Die Spielvorbereitungen

1. Vor jedem Spiel werden die Kalenderkarten in die richtige Reihenfolge gebracht, die erste **Kalenderkarte „Januar“** kommt nach **oben** und wird offen neben das Spielbrett gelegt.
2. Die **Wetter-, Wind- und Sponsor**karten werden jeweils **gründlich gemischt** und die drei Stapel **verdeckt** neben dem Berodual® Spielbrett **abgelegt**.
3. Die **Anzahl der Rastkarten ergibt sich aus der Anzahl der Spieler plus zwei**. (Beispiel: Vier Spieler benötigen sechs Rastkarten.) Die nicht benötigten Rastkarten werden wieder in die Spielschachtel gelegt und nicht mehr benötigt.
4. Außerdem werden noch die **Yeti- und die Permit-Karte** sowie die Berodual® Himalaya Expedition Essens- und Zeltkärtchen bereitegelegt. Seilkärtchen und Erlebniskarten kommen nur bei den Spielvarianten in Betracht.

Die Berodual® Himalaya Expedition wird geplant

Die Berodual® Himalaya Expeditionsplanungen beginnen im Januar. **Nach jeder Spielrunde wird der Kalender grundsätzlich weitergeblättert**. Wer von den Spielern am liebsten bergsteigt, darf beginnen.

Es wird mit zwei Würfeln im Uhrzeigersinn **gespielt**. Hat ein Spieler einen Pasch gewürfelt, darf er eine Sponsorkarte ziehen. Sponsoren sind notwendig, um die Berodual® Himalaya Expedition zu finanzieren. Das **Startgeld** beläuft sich auf **60.000 \$ für bis zu drei Spieler** und auf **100.000 \$ für vier oder mehr Spieler**.



Der Spieler, der als erster eine Sieben würfelt, erhält die Permit-Karte (Expeditionserlaubnis) und wird **Berodual® Himalaya Expeditionsleiter**.

An dem Tag, an dem die Sieben gewürfelt wird, ist der **Starttermin** für die Expedition **abzulesen** und zur Erinnerung wird die Permit-Karte an diesem **Starttermin** in den Kalenderstapel gesteckt.

4. Spielrunde Ist das notwendige Startgeld zusammengetragen und die Erlaubnis für die Berodual® Himalaya Expedition erteilt, kann der Kalender bis zum Starttermin weitergeblättert werden. Fehlen zum Starttermin noch Sponsorengelder wird weitergewürfelt bis das Geld zusammengetragen ist. Der Kalender wird nach jeder Runde weitergeblättert und der Starttermin verschiebt sich dementsprechend.

Der Anmarsch zum Berodual® Basislager

Jetzt treffen sich die Spieler im Dorf „Rashkot“, von hier aus werden die Teilnehmer von Packpferden begleitet, die das Essen und die Zelte hochtragen.

1. Es wird jetzt mit drei Würfeln im Uhrzeigersinn gewürfelt.

2. Beim Anmarsch bewegen sich die Spieler jeweils gemeinsam zum nächsten Camp vorwärts. Camps dürfen dabei nicht übersprungen werden. **Um die höchste in einer Spielrunde gewürfelte Augenzahl pro Wurf wird auf dem Spielbrett bis zum nächsten Camp vorgerückt.** Reicht diese Augenzahl nicht aus, kann man erneut im letzten Camp übernachten oder mit Hilfe einer Rastkarte doch noch das nächste Camp erreichen. Eine Rastkarte wird dann zurück in die Schachtel gelegt.

3. Der Spieler, der den höchsten Wurf erreicht hat, bekommt (nur wenn auch weitergestiegen wurde) einen der sechs roten Steine ausgehändigt. (Bei der gleichen Augenzahl mehrerer Spieler entscheidet ein Stechen.)

4. Der Spieler, der mit seinem Wurf die Gruppe zum Basecamp bringt, erhält zwei rote Steine. Wer jetzt die meisten der roten Steine besitzt, erhält die Yeti-Karte. Wenn mehrere Spieler die gleiche Anzahl Steine haben, wird durch ein Stechen die Yeti-Karte vergeben. Im Berodual® Basislager werden nun alle Lebensmittel und Zelte von den Pferden abgeladen und vorläufig gelagert.

5. Jetzt wird der letztmögliche Gipfeltag geplant. Spätestens an diesem Tag muß der Gipfel erreicht sein, weil danach die Bergsteiger im Berodual® Basislager durch Begleiter und Packpferde abgeholt werden. Dieser Tag liegt am Oktoberanfang, bevor der Winter einsetzt. Der Berodual® Himalaya Expeditionsleiter würfelt mit einem Würfel und addiert zu der Augenzahl eine Drei. Diese Zahl bestimmt nun den Termin. Wird also eine Vier gewürfelt, muß der Gipfel bis zum 7. Oktober erreicht werden. Kalenderkarten nach dem 7. Oktober werden nicht mehr benötigt.



Der Aufstieg zum Advanced-Base-Camp (ABC-Camp)

Die Route durch das Tal der Stille (Camp ABC liegt auf 4661 m) wird beim ersten Spiel empfohlen.

1. Vom Berodual® Basislager an muß jede Etappe (Strecke zwischen zwei Lagern) erkundet und gespurt werden, dazu würfelt jeder Spieler.

2. Jetzt kommt einer der roten Steine als High-Point-Stein zum Einsatz, die übrigen Steine werden im BC-Camp vorerst abgelegt. Der High-Point zeigt an, bis wohin die Route erkundschafft ist. **Ziel ist es zunächst, mit dem High-Point-Stein das nächst höhere Lager zu erreichen.**

3. Um das ABC-Lager zu erreichen, können täglich alle Seilschaften nacheinander spuren, dabei wird der Stein jeweils um die Anzahl der gewürfelten Augen weiter nach vorne geschoben. Wird ein Lager erreicht, verfallen eventuell überschüssige Augenzahlen.

4. Ist ein Lager erreicht, muß es vor dem Bezug eingerichtet werden, dazu tragen die Spieler Zelte und Essensvorräte hinauf. **Beim Hochtragen zum Einrichten des ABC-Camps, also für die bereits gespurte Strecke, wird mit drei Würfeln gewürfelt.** Bereits mit einem Zelt und einem Essen ist ein Lager eingerichtet und kann sofort bezogen werden. **Achtung:** Ein Zelt bietet nur einem Spieler Platz zum Übernachten.

5. Pro Spieler können getragen werden: Zwei Zelte, oder ein Zelt und drei Essensrationen, oder sechs Essensrationen. (Ein Zelt wiegt also immer soviel wie drei Essen.)

6. Beim Tragen über größere Distanzen können die Vorräte auch in einem Depot zwischengelagert werden, falls die gewürfelte Augenzahl nicht für ein Erreichen des nächsten Lagers ausreicht.



=





Im Depot darf nicht übernachtet werden, es kann aber ohne Abzug von gewürfelten Augen abgestiegen werden.

8.

Das Hochsteigen ohne Vorräte bis zu (oder ab) einem Depot kostet nur ein gewürfeltes Auge, wenn die restliche Anzahl für den Transport ab dem Depot (oder bis dorthin) verwendet wird. Das nächste Lager muß auch erreicht werden können.

9.

Ab dem ABC-Camp verbraucht jeder Spieler pro Tag eine Essensration (verbrauchte Karten werden neben dem BC-Camp gesammelt). Gehen einem Spieler die Essensvorräte aus, muß er selbst oder einer aus dem Team für Nachschub sorgen (absteigen und/oder hochtragen).

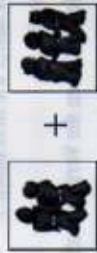
Wind und Wetter am Berg

1. Der Kalender ist mit den Wind- und Wetterkarten verbunden. Einige Kalenderkarten geben an, ob sich an diesen Tagen die Wind- und/oder die Wetterverhältnisse ändern. Oberhalb des ABC-Lagers bekommt das Wetter Einfluß auf den Verlauf der Berodual-Himalaya Expedition.

2. Der Wetterkartenstapel wird sichtbar links oben (im Nord-Osten) auf das Spielbrett gelegt.

3. Die Windkarte gibt Windrichtung und die Windstärke an. Legt man die erste Windkarte auf die Wetterkarte, werden durch den Pfeil die aktuellen Wetterverhältnisse angezeigt.

Die Symbole auf der Wetterkarte bedeuten:



= Beste Wetterverhältnisse: alle Selschaften können pro Etappe steigen.



= Dicker Neuschnee, der über Nacht gefallen ist, macht ein Neuspuren notwendig. Dabei wird wieder nur ein Würfel benutzt.



= Orkanwind und Schneesturm toben und machen an jeder Stelle des Berges das Weiterkommen unmöglich. Es muß solange gerastet werden, bis der Kalender neue Wetterverhältnisse bringt. Danach muß neu gespurt werden.

Neuspuren nach Neuschnee oder Schneesturm

Beim Neuspuren erreichte Lager, die vorher bereits eingerichtet waren, können sofort bezogen werden.

Wenn mehrere Lager bezogen waren, kommen kurzfristig mehrere High-Point-Steine im Spielverlauf zum Einsatz.

Sonderkarte Wind

Bei Windstille können alle Spieler weiter aufsteigen.

Sonderkarte Wetter

White-Out: Schnee, Nebel und Wolken bilden eine weiße Wand.

Jede Sicht ist genommen. Es kann keine Bewegung riskiert werden, alle

Spiele sitzen im jeweiligen Camp solange fest, wie die Karten es angeben.

Kraft und Ausdauer

Kraft und Ausdauer werden im Berodual® Spiel durch die gewürfelten Augenzahlen dargestellt. Mit steigender Höhe wird der Aufstieg immer anstrengender.

Es können beim Hochtragen zum Gipfel immer weniger Würfel genutzt werden. Auf der Anstiegsroute wird dies durch die Anzahl der Bögen auf den Feldern angezeigt.



1. Zunächst sind drei Würfel im Spiel

(alle Felder mit drei Bögen)

2. Ab einem Feld mit zwei Bögen werden nur noch zwei Würfel benutzt (ab Lager I).

3. Ab einem Feld mit einem Bogen (ab Lager II) darf nur noch mit einem Würfel gespielt werden.

4. Reichen die Augenzahlen einmal nicht mehr aus, um weiter zu steigen, kann die Seilschaft einen Ruhetag einlegen. Für drei aufeinanderfolgende Ruhetage im BC oder ABC erhält die Seilschaft eine Rastkarte vom Expeditionsleiter ausgehändigt. Die Rastkarte kann später in einem strategisch günstigen Moment eingesetzt werden, um die gewürfelte Augenzahl bzw. die Tragkraft zu verdoppeln.

5. Die Yeti-Karte wurde bereits beim Anmarsch vergeben. Sie kann einmalig als Rastkarte eingesetzt werden oder bietet die Möglichkeit, wiederum einmalig, an einem Tag zum übernächsten Lager ohne Vorräte aufzusteigen. Dazu muß dieses Lager bereits eingerichtet sein, die Strecke gespurt und der Spieler mindestens vier Augen würfeln. (Überschüssige Augen verfallen.)

Absteigen

1. Nachdem hochgetragen wurde, kann nur um die gleiche Etappe abgestiegen werden. Gewürfelte Punkte werden nicht abgezogen und Sie können Essensvorräte sparen.

2. Möglich ist auch erst eine Etappe abzusteigen, um dann am gleichen Tag dank gewürfelter Augen Vorräte hochzutransportieren.

3. Steigen mehrere Seilschaften zum gleichen Lager auf, kann am Ende der Runde gemeinsam entschieden werden, ob abgestiegen wird und wer das tun soll.

4. Schließlich gibt es Situationen am Berg, die ein Weiterkommen und auch Rasten unmöglich machen. Dann muß abgestiegen werden.

Bis zu zwei Etappen kann ein Spieler – auch ohne zu würfeln – pro Tag absteigen; dafür werden keine gewürfelten Augen abgezogen, es kann an dem Tag aber nichts mehr hochgetragen werden.

Zum Beispiel wenn sich ein Spieler bei Neuschnee in einem der höheren Lager befindet, ist dies ein sehr schnelles und kraftsparendes Neuschneen.

Natürlich können auch beim Absteigen Vorräte mitgenommen werden. Das ist zwar nicht sinnvoll, aber manchmal notwendig.

Der Gipfel



Bivak

Ein Bivak ist ein Lager ohne Zeltplatz, in dem übernachtet werden muß, da kein nachfolgendes Lager am selben Tag erreicht werden kann. Überzählige Punkte verfallen, wenn man an einem Bivak angekommen ist.

Einmalig kann im Bivak ohne Essen übernachtet werden und es darf zum Zwischenlagern von Vorräten benutzt werden.

Nach einer eisigen Nacht im Biwak kann der Gipfel mit einem guten Wurf erreicht werden. Schafft man das nicht, wird erst ein Teil gespurt und wieder zum Lager III abgestiegen, um dort zu übernachten. Es ist gleich beim ersten Wurf strategisch sinnvoll, um aus dem Biwak heraus den Gipfel zu erreichen, eine Rast- oder Yeti-Karte einzusetzen.



Notfälle

- Das Essen geht aus und man steckt fest (z. B. weterbeding).
 - Es müßten notgedrungen zwei Spieler in einem Zelt übernachten
- Das erfordert jeweils ein Absteigen am nächsten Tag zum Berodual® Basislager oder eine persönliche Rastkarte wird verloren.

Spielvarianten

1. Bei vier oder mehr Spielern kann überlegt werden, ob ab dem BC-Camp verschiedene Routen gleichzeitig bestiegen werden sollen. Jede Gruppe sollte dazu aus zwei oder mehr Spielern bestehen. Es kann dabei mit- oder auch gegeneinander gespielt werden.

2. Auch der Anmarsch wird durch das Wetter beeinflusst. Leichte Wetteränderungen führen beim Anstieg zu keinen Problemen, aber besonders schlechtes Wetter wirkt sich auch vor dem Erreichen des ABC-Lagers aus. Dabei gelten zwischen dem Start in „Rashkot“ und dem ABC-Lager nur die X-Felder auf den Wetterkarten und die White-Out-Karten.

3. Ab dem ABC-Lager können folgende Symbole auf der Wetterkarte unterschieden werden:



= Beste Wetterverhältnisse; alle Seilschaften können pro Etappe steigen.



= Gutes Wetter; pro Etappe kann nur eine Seilschaft steigen.

4. Herrschen Orkanwinde und Schneesturm während ein roter Pfeil an dem eingerichteten Hochlager in die gleiche Richtung der Windkarte zeigt, wird das Zelt in diesem Lager weggeblasen. Befindet sich eine Seilschaft in diesem Hochlager, muß sofort zum nächstgelegenen Zelt abgestiegen werden.



5. Mit den Erlebniskarten können Berodual® Himalaya-Experten die Situation am Berg noch anspruchsvoller gestalten. Vor Beginn der Berodual® Himalaya Expedition entscheiden die Spieler, ob sie die Erlebniskarten einsetzen möchten.



Sie werden dann in zwei Stapel verdeckt neben dem Spielplan abgelegt. Befindet sich eine Seilschaft beim Erkunden und Spuren auf einem solchen Feld, wird die entsprechende Karte gezogen. Hat die Seilschaft die Aufgabe ausgeführt, kommt die Karte wieder unter den Stapel.

Manche Erlebniskarten verlangen die Sicherung der Strecke mit Seilen. Dann muß eine Seilkarte hochgetragen und neben das Feld gelegt werden. Dazu wiegt ein Seil beim Hochtragen soviel wie zwei Essensrationen. Beim Hochtragen der Seile können auch weitere Vorräte bis zum letzten Lager (Depot oder Biwak) mitgetragen werden.



Wenn sich nun das Wetter ändert und Neuschnee fällt, bleibt die Aufgabe bestehen. Aber umgekehrt ist eine Elappe, die mit Seilen fixiert ist, auch nach einem Sturm (X) oder Neuschnee begehbar.

Nach Erfüllen der Aufgabe muß zum nächsten Lager abgestiegen werden.

Die gefürchtete Südgratroute

Die Südgratroute ist selbst für ausgefuchste Extremerbergsteiger am „Shaka Kang“ immer wieder eine Herausforderung. Es müssen auf diesem Weg alle Erlebnisfelder beachtet werden. Es empfiehlt sich deshalb bereits beim Start Seilvorräte hochzutragen. Schon ab dem ersten Depot gelten alle Wetterbedingungen.