

Herausforderung am „Shaka Kang“. Es müssen alle S- und F-Felder beachtet werden. Sie können also auch nicht mit der Yeti-Karte übergangen werden. Es empfiehlt sich deshalb Seilvorräte hochzutragen. **(D)** Ab dem ersten Depot (D-Feld) gelten alle Wetterbedingungen.

#### Kleines Himalaya-Lexikon:

**(ABC)** ABC-Lager - Das „Advanced Base Camp“ ist ein vorgeschobenes Basislager mit Platz für große Vorräte. **(BC)** Basislager - Das Basislager befindet sich im Himalaya auf 4.000 bis 5.000 Metern Höhe über dem Meeresspiegel. Weiter oben findet man nicht mehr genügend Platz und kein fließendes Wasser (z.B. ein Gletscherbach). Im Idealfall findet sich ein südseitig gelegener und windgeschützter Platz für das Basislager. Diese Bedingungen ermöglichen es dem Expeditionsteam sich auszuruhen. **(B)** Biwak - Geeignete Übernachtungsstelle ohne Zelt. Oft kann hier nur im Sitzen übernachtet werden. Das Biwak eignet sich daher nur als Lager für eine Nacht. **(D)** Depot - Lager für Lebensmittel und Zelte zwischen zwei großen (BC, ABC, I, II, III) **Jet-Winde** - Winde, über 8.000 Metern mit Geschwindigkeiten von ca. 200 Km/h. Manchmal werden sie jedoch vom Wetter auch unter 7.000 Meter heruntergedrückt. **White-Out** - Tiefhängende, dichte Wolken reichen bis zum Schnee. Alles ist weiß in weiß und die Sicht gleich Null.



Für 2-6 Spieler, empfohlen ab 12 Jahren.  
Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.  
Verschluckbare Kleinteile.

© 1994 Dirk Troyat, Heinrich-Büssing-Ring 36,  
38102 Braunschweig  
Produktion / Druck:  
Ravensburger Freizeit- und Promotion-Service GmbH,  
Ravensburg  
Made in Germany

221013



# HIMALAYA EXPEDITION

Wird ein eisiges Biwak notwendig sein? Erreicht jemand den Gipfel? Und wenn Wer?

Nur wer den Gipfel des Berges bestiegen, vermag in die weiteste Ferne zu sehen.  
(Lebensweisheit aus dem Alten China)

## Die Spielidee:

Die „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 dem Winter in den Gipfeln des Himalaya ist der Mensch nicht gewachsen. Aber auch häufige Wetterwechsel – selten können die Expeditionsteilnehmer mit Gipfelwetter rechnen – und Geländeschwierigkeiten Felsüberhänge, Gletscher und Eisbrüche fordern von den Spielern das Äußerste. Nur gemeinsam kann die Besteigung gelingen.

## Das Spielziel:

Die Expedition und somit das Spiel enden, wenn der Gipfel des „Shaka Kang“ vom gesamten Team oder mindestens einer Seilschaft erreicht wurde oder wenn der Wintereinbruch die weitere Besteigung unmöglich macht.

## Die Spielvorbereitungen:




Vor Beginn des ersten Spiels müssen die Karten aus den Stanztafeln herausgelöst

### Das Zubehör

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 3 Würfel
- 8 Wetterkarten
- 5 Seilkarten
- 3 Karten für Essensrationen
- 9 Windkarten
- 6 Sponsorkarten
- 1 Permit&Leader-Karte
- 1 Yeti-Karte (Joker)
- 2 Rastkarten
- 6 Kalenderkarten
- 4 Spielsteine zur Markierung des höchsten erreichten Punktes (High Points)
- 4 Zeltkarten
- 5 Serac-Karten
- 7 Fels-Erlebniskarten

genommen. Es kann keine Bewegung riskiert werden. Um die Expedition für ein Spiel weniger anstrengend zu gestalten, können besonders schlechte Wetterkarten vor Spielbeginn aussortiert werden.

### Kraft und Fitneß:

Um einen Berg wie den „Shaka Kang“ zu besteigen, brauchen die Expeditionsteilnehmer wegen der zum Gipfel hin immer dünner werdenden Luft besonders viel Kraft und Ausdauer. Im Spiel werden diese durch die gewürfelten Augenzahlen dargestellt. Je höher die Augenzahl, desto kräftiger und fitter ist die Seilschaft des Spielers.  Da mit steigender Höhe der Aufstieg immer anstrengender wird, können bis zum Gipfel immer weniger Würfel genutzt werden. Auf der Route werden die Höhenmeter, ab denen sich die Würfelanzahl verringert, durch Bögen auf den Feldern angezeigt. Zunächst sind drei Würfel im Spiel.  Ab einem Feld mit zwei Bögen werden nur noch zwei Würfel benutzt. Ab einem Feld mit einem Bogen darf nur noch mit einem Würfel gespielt werden. 

Reicht die Kraft einmal nicht mehr aus, um weiter zu steigen, im BC oder ABC, kann die Seilschaft einen Ruhetag einlegen. Für drei aufeinanderfolgende Ruhetage erhält die Seilschaft eine Rastkarte, vorausgesetzt, die Bergsteiger waren schon einmal über das Lager ABC hinaus. Sie wird eingesetzt, um die gewürfelte Augenzahl oder die Tragkraft während eines Tages zu verdoppeln. Die Yeti-Karte wird beim

Kalender ist daher der Leitfaden im Spiel. Er ist mit den Wind- und Wetterkarten verbunden. Einige Kalenderblätter, so z.B. das Blatt für den 27. August, bringen durch neue Wind- und Wetterkartenkombination andere Wetterverhältnisse. Die Windkarte wird auf die Wetterkarte gelegt. Auf den Windkarten sind die Windrichtung und die Windstärke eingetragen. Der Pfeil auf der Windkarte zeigt auf ein Feld der Wetterkarte. In diesem Feld ist eines der folgenden Zeichen eingetragen. Die

Zeichen stehen für verschiedene Wetterverhältnisse oberhalb des Lagers ABC:



= Beste Wetterverhältnisse: zwei Seilschaften pro Etappe.

Gute Wetterverhältnisse: eine Seilschaft pro Etappe =



= Dicker Neuschnee, der über Nacht gefallen ist, macht ein Neuspuren notwendig. Es kann nur ein Spieler pro Etappe (Strecke zwischen zwei Lagern)

spuren. = Orkanwind und Schneesturm machen an jeder Stelle auf am Berg das Weiterkommen unmöglich. Es muß solange gerastet werden, bis der Kalender neue Wetterverhältnisse bringt. Danach muß neu gespurt werden.

Herrschen Orkanwind und Schneesturm während der rote Pfeil am Hochlager in die gleiche Richtung wie die auf der Windkarte angegebene Windrichtung zeigt, wird das Zelt in diesem Lager verblasen. Die Seilschaft, die sich im Hochlager befindet muß zum nächstgelegenen Zelt absteigen (siehe Kapitel „Absteigen“).

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

werden. Vor jedem Spiel werden die Kalenderkarten in die richtige Reihenfolge gebracht und als Stapel mit dem Rücken nach oben neben dem Spielbrett abgelegt. Die erste Kalenderkarte wird aufgedeckt. Die Wetter-, Wind- und Sponsorkarten werden jeweils gründlich gemischt und die drei Stapel anschließend verdeckt neben dem Spielbrett abgelegt. Nun wird die Anzahl der Rastkarten bestimmt. Dazu wird Anzahl der Spieler mit zwei addiert (Beispiel: Vier Spieler benötigen sechs Rastkarten). Die abgezählten Rastkarten werden neben dem Spielplan abgelegt und die nicht benötigten wieder in die Spielschachtel gelegt. Außerdem werden noch die Yeti- und die Permit&Leader-Karte sowie die Essens-, Zelt- und Seilkarten bereitgelegt.

## Das Spiel:

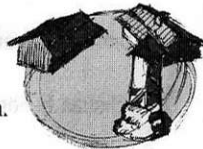
### 1. Die Expedition wird geplant und vorbereitet

Die Vorbereitungen für die Expedition beginnen im Januar. Bis zu drei Spieler/Seilschaften benötigen für die Expedition mindestens 60.000 \$. Vier und mehr Seilschaften brauchen wenigstens 100.000 \$. Die Expeditionsteilnehmer müssen also zunächst das notwendige Geld zusammentragen. Dazu würfeln die Spieler mit zwei Würfeln der Reihe nach. Nach jeder Würfelrunde wird im Kalender weitergeblättert. Hat ein Spieler einen Pasch gewürfelt, darf er eine Sponsorkarte ziehen.



Auf dieser Karte steht der Betrag den der Sponsor zur Verfügung stellt. Die Spieler würfeln nun solange, bis die Summe von 60.000 bzw. 100.000 \$ erreicht ist. Der Spieler, der als erster eine Sieben würfelt, erhält die Permit&Leader-Karte. Er hat damit die Expeditionserlaubnis besorgt und wird gleichzeitig Expeditionsleiter. Das heißt, er trifft in schwierigen Situationen, in denen sich die Spieler nicht einigen, die Entscheidungen. Mit dem Erhalt der Permit&Leader-Karte wird auch der Starttermin für die Expedition auf dem aufgedeckten Kalenderblatt abgelesen. Im Monat März zum Beispiel ist das der 29. August. Fehlen dem Expeditionsteam zum Start noch Sponsorengelder, wird die Permit&Leader-Karte zur Erinnerung im Kalenderstapel zum Startdatum gesteckt. Sind genügend Sponsoren gefunden, kann die Expedition beginnen.

## 2. Der Anmarsch zum Basislager:

Im Kalender wird bis zum Starttermin vorgeblättert (Markierung durch Permit&Leader-Karte). Die Spieler treffen sich im Dorf „Rashkot“.



Auf dem Anmarsch zum Basislager prüfen die Expeditionsteilnehmer ihre Kräfte (siehe auch Kapitel „Kraft&Fitneß“). Es wird mit drei Würfeln gewürfelt. Um möglichst wenig Kraft und Zeit für den Anmarsch zu verwenden, wird pro Würfelrunde mit den höchsten von einem der Spieler gewürfelten Augen gezogen. Dabei bewegt sich die Gruppe gemeinsam, das heißt, es werden alle Spielfigu-


etappe zählen die Felder bis zum High Point nicht. Ist das nächste Lager erreicht, muß es vor dem weiteren Aufstieg eingerichtet werden. Solange bleibt der High Point in diesem Lager liegen. Zum Einrichten tragen die Expeditionsteilnehmer Zelte und Essenvorräte rauf. Es können pro Spieler zwei Zelte oder ein Zelt und drei Essenvorräte oder sechs Essensrationen getragen werden. Ein Zelt wiegt soviel wie 3 Essen  Beim Hochtragen wird vorerst mit drei Würfeln gewürfelt.  (Weiteres siehe Kapitel „Kraft und Fitness“.) Beim Tragen über größere Distanzen können Zelte, Seile und Essensrationen auch in einem Depot

**D** zwischengelagert werden, diese dürfen dann aber erst am nächsten Tag weitergetragen werden. Das Hochsteigen ohne Vorräte zu oder ab einem Depot kostet nur zwei der gewürfelten Augen, restliche Augen werden weiterverwendet.

Ein eingerichtetes Lager kann sofort bezogen werden. In den Lagern **ABC** und **I** haben zwei Zelte Platz in Lager II und III noch ein Zelt. An jedem Tag verbraucht jeder Spieler eine Essensration. Verbrauchte Essenskarten werden vor umblättern des Kalenders neben das Basecamp zurückgelegt.

## Die Einflüsse auf die Expedition:





Die Zeit (Der Kalender) und das Wetter sind wichtige Faktoren für das Gelingen oder Scheitern der Expedition. Wetterbedingt liegt die beste Zeit für eine Expedition zum „Shaka Kang“ etwa zwischen Ende August und Mitte Oktober. Der

holt. Dieser Tag liegt am Oktoberanfang, da anschließend im Himalaya der Winter einsetzt. Der Expeditionsleiter würfelt mit einem Würfel und addiert zu der Augenzahl eine Drei. Hat er also zum Beispiel eine Vier gewürfelt, müssen die Bergsteiger spätestens am 7. Oktober den Gipfel  erreicht haben.

### 3. Der Aufstieg zum Gipfel:

Der Gipfel kann über vier verschiedene Routen erreicht werden – der gefürchteten Südgratroute, der nur Experten zu empfehlenden Gletscherroute, der Schneehangroute und der für Himalaya-Unerfahrene geeigneten Route durch das Tal der Stille. Die Expeditionsteilnehmer müssen sich nun einigen, welche Route sie gemeinsam begehen möchten. Mehr als vier erfahrene Teilnehmer können sich auch in Gruppen aufteilen und über verschiedene Routen gleichzeitig aufsteigen. Vom Basislager an muß jede Etappe (Strecke zwischen zwei Lagern) erkundet und gespurt werden. Beim Spuren würfelt jeder Spieler mit einem Würfel. Der rote High Point Stein wird jeweils der Anzahl der gewürfelten Augen entsprechend viele Felder nach vorne geschoben. Ziel ist es zunächst, mit dem High Point das nächste Lager (ABC = Advanced Base Camp, I, II, III) zu erreichen. Bis zum ABC-Lager können täglich alle Seilschaften spuren. Von da an können wegen der zunehmenden Geländeschwierigkeiten nur bei besten Wetterbedingungen mehr als eine Seilschaft spuren (siehe Kapitel „Die Einflüsse auf die Expedition“). Für eine bereits gespurte Teil-



ren zusammen zum nächsten Camp  weitergesetzt. Kann ein Camp nicht mit den gewürfelten Augen erreicht werden, müssen die Bergsteiger im zuletzt erreichten Camp übernachten. Diese Pause kann durch Einsatz einer Rastkarte umgangen werden. Die Rastkarte ist dann für den restlichen Spielverlauf gesperrt und wird wieder in die Schachtel gelegt. Legen die Seilschaften eine Pause ein, geht jedoch ein Tag verloren. Der Kalender wird ohne zu setzen umgeblättert. Die mit dem Kalender verbundenen Wind- und Wetterkarten spielen bis zum  ABC-Lager keine Rolle. Es sei denn, die Wind- und Wetterkombination ergibt ein White-Out oder ein . Dieses X steht für einen Sturm, der den Anmarsch für einen Tag unterbricht. Der Kalender wird ohne zu setzen umgeblättert. Der Spieler, der in einer Runde die höchste Augenzahl gewürfelt hat bekommt eine Essenskarte. Das geschieht solange bis das Team das Basislager erreicht hat. Im Basislager werden nun alle Lebensmittel und Zelte gelagert. Wer beim Erreichen des Basislagers  die meisten Essenskarten mitbringt, war bis dahin sehr fit und erhält die Yeti-Karte. Waren mehrere Spieler gleich fit (gleiche Anzahl Essenskarten), wird die Yeti-Karte an den Spieler vergeben, der mit einem Würfelstecken die höchste Augenzahl erreicht. Außerdem wird der letztmögliche Gipfeltag bestimmt. Spätestens an diesem Tag muß der Gipfel erreicht sein. Danach werden die Bergsteiger wieder im Basislager von den Trägern mit Packpferden abge-