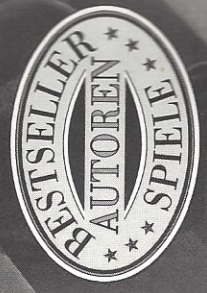


WOLFGANG KRAMER

# KLIMAX

Auf leisen Sohlen  
die Kohle holen!



# EINE WAGHALSIGE JAGD AUF DEN DÄCHERN VON NIZZA.

## Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: pffiffiges Würfelspiel

Spielerzahl: 2 - 6

Altersempfehlung: 8 - 88

Spieldauer: ca. 30 - 60 Minuten

Spielautor: Wolfgang Kramer

Taktik ○○○●●○ Glück



Seid Ihr auf Abenteuer eingestellt?

Gut, dann mischen wir uns in folgende Story ein: Die englischen Kronjuwelen sind von einer gut organisierten internationalen Verbrecherbande geraubt worden. Die Spur führt nach Nizza. Für die Wiederbeschaffung ist eine hohe Belohnung ausgesetzt. Wollt Ihr Euch diese verdienen?

Dann nichts wie rauf auf die Dächer von Nizza, denn dort geht's los. In James-Bond-Manier schwingt Ihr Euch an Seilen von Haus zu Haus, klettert über Leitern und werft die Mitkonkurrenten von den Dächern ins Wasser.

Also auf geht's, klettern, schwingen und die Konkurrenten ins Wasser werfen und natürlich - die Kronjuwelen nicht vergessen!

## SPIELZIEL

Sieger wird der Kletterer, der als erster die Kronjuwelen in den Hubschrauber bringt.

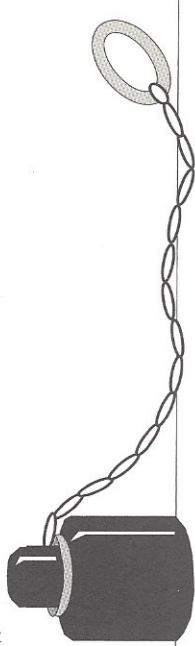
## SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 14 schwarze Kamine
- 6 Kletterer (=Spielfiguren)
- 6 Koffer
- 6 Seile (=Ketten)
- 1 Leiter
- 5 Spezialwürfel
- 1 Anleitung

Die 6 Koffer und die Leiter werden vorsichtig aus der Stanztafel gedrückt.

## So und jetzt kann's losgehen.

- ★ Jeder Spieler wählt sich einen **Kletterer** und stellt ihn auf die grüne Dachterrasse neben dem Hubschrauber.
- ★ Die 6 Seile werden um 6 beliebige **Kamine** gehängt. Wir schlagen den 1. / 4. / 5. / 8. / 9. und 11. Kamin vor.



- ★ Die 6 Koffer werden neben den Spielplan gelegt.

## DER SPIELPLAN

Bevor Ihr Euch durch die Lüfte schwingt, schaut mal den Spielplan an. Er zeigt keine Felder, wenn man von der Uferpromenade absieht. Das heißt, Ihr bewegt Euch überwiegend auf Häusern (Dächern, Fassaden) und Palmen und nur gelegentlich mal auf dem Weg.

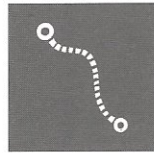
## SPIELVORBEREITUNGEN

### Vor dem ersten Spiel

...müßt Ihr die Kamine von der Rückseite aus in die Löcher des Spielplans stecken. Dort können sie dann für immer bleiben, denn wenn Ihr den Schachtel-einsatz entfernt, bringt Ihr den Spielplan zusammengeklappt in der Schachtel unter.

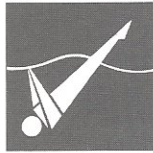
## DIE WÜRFEL

Die 6 Symbole auf den Würfeln müßt Ihr Euch merken, damit Ihr wißt, wann Ihr schwingen, klettern oder jemanden ins Wasser werfen könnt.



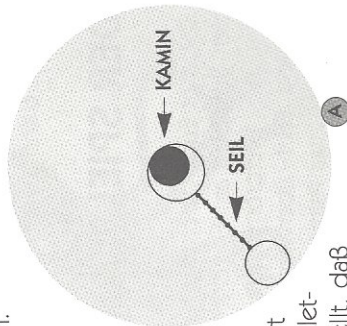
### Seil

Ihr dürft ein beliebiges Seil auf einen anderen, leeren Kamin versetzen.



### Schwingen

Ihr dürft Euch an einem Seil voranschwingen. Dazu muß sich Euer Kletterer im Schwingbereich eines Seils befinden oder diesen Bereich berühren.



Schwingbereich eines Seils (von oben gesehen).

Spielfigur A befindet sich noch im Schwingbereich des Seils.

Das Schwingen läuft wie folgt ab: Ihr berührt mit dem Seil Euren Kletterer. Damit ist festgelegt, daß

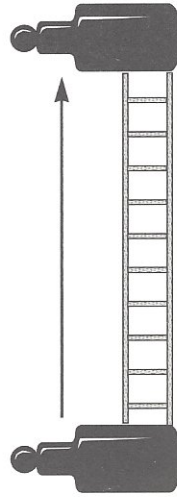
sich Euer Kletterer im Schwingbereich befindet. Dann stülpt Ihr den Ring über Euren Kletterer und schwingt ihn an einen neuen Platz. Dort nehmt Ihr den Ring wieder ab. Ihr könnt ober- oder unterhalb des Kamins schwingen. Ihr könnt auch eine kürzere Strecke als die volle Länge des Seils zurücklegen. Über andere Spielfiguren schwingt man einfach hinweg. Sie stellen beim Schwingen keine Hindernisse dar.



### Klettern

Ihr dürft mit der Leiter voranklettern. Legt die Leiter direkt an Euren Kletterer an und versetzt ihn dann an das andere Ende der Leiter.

Klettern



Ihr dürft in alle Richtungen klettern, jedoch nur auf den Häusern und Bäumen, nicht auf dem Weg und nicht im Wasser.

Ihr könnt aber von einem Haus zum Weg hinunterklettern oder vom Weg wieder auf ein Haus.

Vom Wasser aus dürft Ihr auf den Weg klettern - allerdings ohne Leiter. Wie dies abläuft, ist im Abschnitt "Ins Wasser werfen" beschrieben.

Fremde Kletterer stellen Hindernisse dar. Wenn sie im Wege sind, müßt Ihr um sie herumklettern.

Ihr könnt eine kürzere Strecke als die volle Länge der Leiter zurücklegen.

### Gehen

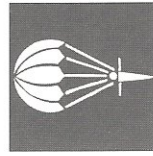
Ihr dürft auf dem Weg (gelbe Felder) ein Feld weitergehen. Auf dem Weg dürfen pro Feld mehrere Figuren stehen.



Vom **Weg** aus könnt Ihr durch "**Klettern**" oder "**Schwingen**" wieder auf die Häuser kommen. Schwingen könnt Ihr dann, wenn sich das Feld, auf dem Euer Kletterer steht, im Schwingbereich eines Seils befindet, d.h. das Seil muß die gelbe Fläche berühren.

### Ins Wasser werfen

Auf der Startterrasse und im Wasser herrscht Frieden, aber sonst dürft Ihr für jeden Würfel, der einen Fallschirm zeigt, einen fremden Kletterer wie



folgt ins Wasser werfen:

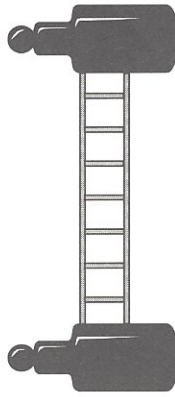
### Vom Weg ins Wasser

Auf dem Weg muß ein Konkurrent auf dem gleichen Feld stehen, damit er ins Wasser geworfen werden kann. Er landet dann direkt neben dem Feld im Wasser.

### Vom Haus ins Wasser

Wenn Ihr Euch hoch in den Lüften befindet, dürft Ihr einen Kollegen nur dann ins Wasser werfen, wenn dieser nicht weiter als eine Leiterlänge von Eurem Kletterer entfernt ist. Legt also die Leiter zwischen die zwei Kletterer. Berührt sie beide, dann ab ins Wasser mit dem Rivalen.

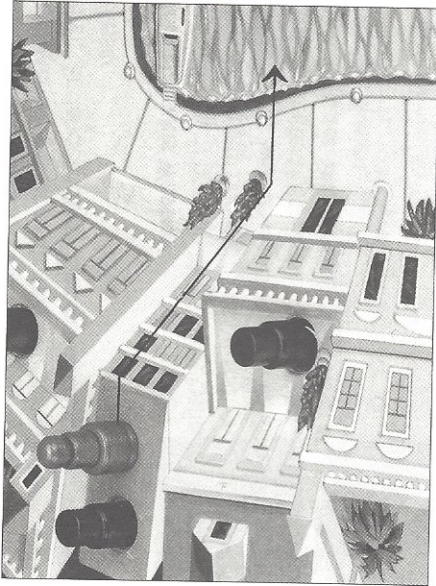
Entfernungsmessung:  
Diese beiden Kletterer können sich ins Wasser werfen.



Der Konkurrent fällt senkrecht nach unten ins Wasser. Damit es keine Streitereien gibt, was senkrecht bedeutet, beachtet bitte folgende Regel:

Ihr orientiert Euch an der nächsten Häuserkante oder an den Fenstern und setzt den lieben Kollegen paral-

lel dazu nach unten auf das Wegefild und von dort aus dann daneben ins Wasser. (Hinweis: Die Boote haben keine besondere Bedeutung.)



Ein Kletterer fällt senkrecht nach unten ins Wasser.

Beim "Fall ins Wasser" können zwei Besonderheiten auftreten:

**1) Ihr landet zwischen zwei Feldern**

Ihr landet auf dem Weg direkt auf einer Trennlinie. Der Rauswerfer entscheidet, welches Feld genommen wird und setzt den Kletterer daneben ins Wasser.

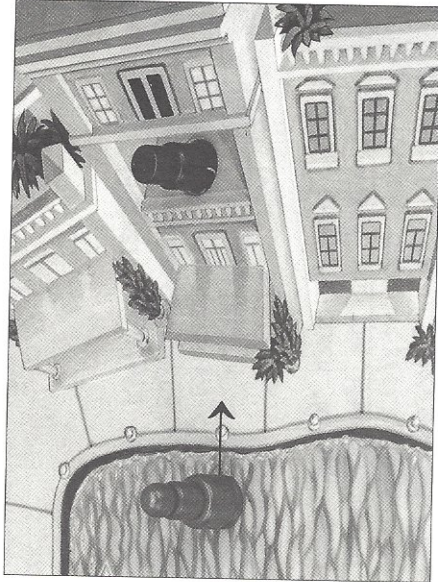
**2) Der Platz im Wasser ist besetzt**

Sollte sich im Wasser an der gleichen Stelle bereits

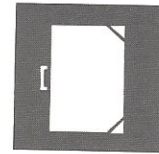
ein Kollege tummeln, wird ein neuer einfach dazugesetzt.

**Wie kommt Ihr aus dem Wasser heraus?**

Wer im Wasser sitzt, muß einmal "klettern" wüfeln. Dann darf er sich auf das danebenliegende Feld des Weges setzen.



Ein schwimmender Kletterer klettert an Land.



**Koffer**

Dieses Symbol bedeutet "Koffer nehmen" oder "Koffer schleppen". Solange Ihr noch auf keiner roten Terrasse gewesen seid, hat dieses Symbol keine Bedeutung.

Wenn Ihr auf der ersten roten Dachterrasse ankommt, müßt Ihr **einen** "Koffer" gewürfelt haben, um einen zu erhalten.

Wer einen Koffer besitzt, muß **jedesmal** mindestens **einen** "Koffer" würfeln, um etwas unternehmen zu können.

## SPIELABLAUF

Euer erstes Ziel ist die rote Dachterrasse mit den Koffern. Dort holt Ihr Euch einen Koffer. Damit besitzt Ihr das Werkzeug zum Knacken eines Tresors. Dann geht's auf schnellstem Wege zur zweiten roten Dachterrasse mit dem Tresor. Darin sind die Kronjuwelen. Wenn dieser Tresor geknackt ist, geht's mit den Juwelen auf eine Yacht. Von dort aus klettert Ihr über eine Strickleiter in einen über der Yacht kreisenden Hubschrauber.

## Das Würfeln

Zuerst greifen sich alle Spieler einen Würfel (bei 6 Personen muß der langsamste zusehen). Alle würfeln gleichzeitig schnell hintereinander, bis einer den Fallschirm (= ins Wasser werfen) gewürfelt und laut "Stop!" gerufen hat. Er hat sich durchgesetzt und beginnt.

Er würfelt mit allen 5 Würfeln. Anschließend kann er sein Würfel-Ergebnis durch zwei weitere Würfe noch verbessern. Dies läuft folgendermaßen ab: Nach dem ersten Wurf überlegt er sich, welche Würfel er "steihen" läßt. Mit den anderen würfelt er ein zweites Mal. Danach entscheidet er erneut, mit welchen Würfeln er zum dritten Mal würfelt.

Die Würfel, die nach dem dritten Wurf auf dem Tisch liegen, muß der Spieler zum Ziehen verwenden. Wer will, kann natürlich auch auf den zweiten oder dritten Wurf verzichten.

Gezogen wird würfelweise. Der Spieler nimmt einen der fünf Würfel und führt den Zug aus, den dieser Würfel vorschreibt. Der Würfel wird dann sofort an den nächsten Spieler (linker Nachbar) weitergereicht. Danach wird der zweite Zug ausgeführt und der Würfel weitergegeben, danach der dritte Zug usw. Die Würfel, mit denen keine Aktion durchgeführt werden kann, werden auch weitergegeben. Wenn der nächste Spieler alle 5 Würfel besitzt, ist er an der Reihe.

### Zum Ablauf noch einige Hinweise:

- ★ Über die Reihenfolge der einzelnen Züge entscheidet Ihr selbst.
- ★ Jeder Spieler darf, wenn er startet, seinen Kletterer bis ganz an den Rand der grünen Terrasse stellen.

- ★ Ihr dürft nicht ausprobieren, ob die geplanten Züge auch tatsächlich funktionieren. Es sei denn, ihr habt dies ausdrücklich abgesprochen.

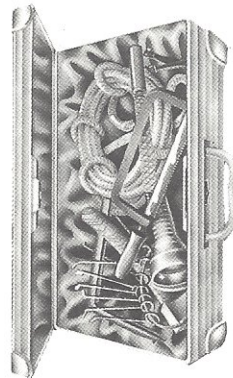
### Die erste rote Terrasse (mit den Koffern)

Wer auf der ersten roten Dachterrasse ankommt, muß einen Werkzeugkoffer aufnehmen, bevor er weiterklettert.

Einen Koffer erhaltet ihr nur dann,

- ★ wenn Euer Kletterer auf der roten Terrasse steht - oder sie berührt
- ★ und ihr zudem einen "Koffer" gewürfelt habt.

Ihr dürft Euch dann einen Koffer nehmen und mit der grünen Seite vor Euch ablegen. Ihr habt jetzt alle Werkzeuge, um erfolgreich den Tresor auf der zweiten roten Terrasse knacken zu können.



Koffer mit Werkzeug

Wer einen Koffer vor sich liegen hat, muß **immer**, wenn er an der Reihe ist, mindestens einmal

das Koffer-Symbol würfeln. Es bedeutet: "Koffer schleppen". **Wer keinen Koffer würfelt, muß stehenbleiben und darf gar nichts unternehmen.** Den Koffer darf man aber behalten. Er geht nicht mehr verloren - auch nicht beim Sturz ins Wasser.

Das Aufnehmen des Koffers kann im "Vorübergehen" geschehen.

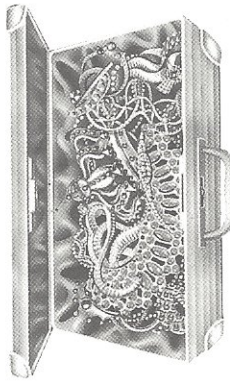
*Beispiel: Mit dem 1. Zug auf die Terrasse klettern, im 2. Zug den Koffer nehmen, im 3. Zug weiterklettern, im 4. Zug einen Kollegen ins Wasser werfen und im 5. Zug sich auf das nächste Haus schwingen.*

### Die zweite rote Terrasse (mit dem Tresor)

Auf der zweiten roten Dachterrasse muß der Tresor geknackt werden. Dies geschieht folgendermaßen:

- ★ Euer Kletterer **muß** auf der zweiten roten Dachterrasse sein oder sie zumindest berühren und
  - ★ Ihr müßt **zweimal** einen Koffer gewürfelt haben. (Ein Symbol wird für das Schleppen des Koffers benötigt, das zweite für das Tresorknacken.)
- Wem das gelingt, der dreht sein Kofferkärtchen um. Es zeigt jetzt auf der roten Seite die Kronjuwelen.



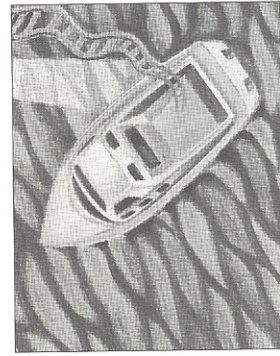


Koffer mit Juwelen

Auf dem Weg zum Hubschrauber muß unter Euren fünf Würfeln stets mindestens **einmal** das

Koffer-Symbol sein. Es bedeutet jetzt: "Schleppen des Koffers mit den Juwelen". Wer keinen "Koffer" würfelt, muß stehenbleiben und darf gar nichts unternehmen!

## Über die Yacht zum Hubschrauber

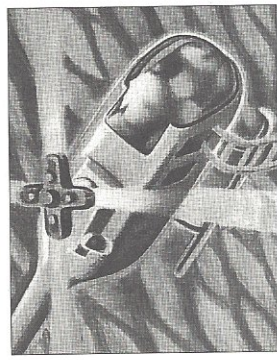


Wer die Kronjuwelen besitzt, setzt zum Endspurt an. Auf geht's zum letzten Haus. Von dort aus könnt Ihr mit "Klettern" oder "Schwingen" auf die Yacht kommen.

Habt Ihr die Yacht erreicht, müßt Ihr noch die Strickleiter hoch. Dazu benötigt Ihr **zweimal** "Klettern" und natürlich einmal den "Koffer".

Wer von der Yacht ins Wasser geworfen wird, muß neben das letzte Feld des Weges ins Wasser. Von dort muß er dann mit "Klettern" wieder auf den Weg kommen und erneut den Sprung auf die Yacht versuchen.

## SPIELEND



Wer mit den Kronjuwelen als erster den Hubschrauber erreicht, ist Sieger!

## KURZSPIELREGEL

- ★ Startplatz ist die grüne Dachterrasse.
- ★ Mit allen 5 Würfeln bis zu dreimal würfeln und gemäß der Würfelsymbole, die nach dem dritten Wurf auf dem Tisch liegen, ziehen.
- ★ Gezogen wird würfelweise. Nicht brauchbare sowie bereits eingesetzte Würfel werden an den linken Nachbarn weitergegeben. Wurden alle Aktionen durchgeführt, ist der nächste Spieler an der Reihe.
- ★ Ziel ist es, sich auf der ersten roten Terrasse einen Werkzeugkoffer zu schnappen, damit schnellstmöglich zur zweiten roten Terrasse zu eilen, dort die Juwelen in den Koffer zu packen (Koffer umdrehen auf rote Seite) und dann zum Hubschrauber zu stürmen.
- ★ Wer mit den Juwelen als erster im Hubschrauber ankommt, ist Sieger.

★ Würfelsymbole:



**Seil:** Ein Seil wird auf einen neuen, leeren Kamin versetzt.



**Schwingen:** Wenn ein Seil Euren Kletterer berührt, dürft Ihr damit schwingen. Der Ring wird über den Kletterer gelegt, der sich am Seil voranschwingt.



**Leiter:** "Klettern" - legt die Leiter an Euren Kletterer an und versetzt ihn an das andere Ende.



**Gehen:** Auf dem Weg ein Feld weiterziehen.



**Fallschirm:** Einen Konkurrenten, der weniger als eine Leiterlänge entfernt ist, ins Wasser werfen. Der fremde Kletterer fällt senkrecht nach unten (auf den Weg und von dort daneben) ins Wasser. Beim senkrechten Fall orientiert Ihr Euch an den Häuserwänden und Fenstern.



**Koffer:** Erwerben oder Tragen eines Koffers. Wer auf der ersten roten Terrasse steht, muß **einen** Koffer gewürfelt haben, um einen Koffer zu erhalten (grüne Seite). Wer einen Koffer besitzt, muß mindestens einen Koffer würfeln, um überhaupt etwas unternehmen zu können. Wer auf der zweiten roten Terrasse steht, muß, um an die Juwelen zu kommen, **zwei** Koffer würfeln. Dann darf er seinen Koffer auf die rote Seite drehen. Um sich mit dem roten Koffer voranzubewegen, genügt es wieder, einen Koffer zu würfeln.

