SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn der letzte Snowboarder die Piste wieder verlassen hat. Entweder hat er das Ziel erreicht oder der letzte Snowboarder wurde vom Brett geworfen.

Danach werden die Punkte verteilt:

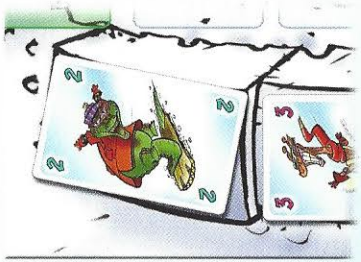
Auf den Zielfeldern werden die Werte der ersten vier Snowboarder, die ins Ziel gekommen sind, um den Wert auf dem entsprechenden Zielfeld vervielfacht. Auf dem ersten Zielfeld wird der Wert des Snowboarders vervierfacht, auf dem zweiten Zielfeld wird der Wert verdreifacht und auf dem dritten und vierten Zielfeld wird der Wert jeweils verdoppelt. Snowboarder, die später ins Ziel gekommen sind und vor ihrem Team-Captain auf dem Tisch liegen, bringen nur den aufgedruckten Wert ein.

Für jeden fremden Snowboarder, der vor ihm liegt, erhält der Spieler den aufgedruckten Wert.

Sieger ist der Team-Captain mit den meisten Punkten.

Beispiel der Wertung eines Team-Captains:

*Der Team-Captain der Krokodile hat seinen Snowboarder mit dem Wert **2** als Erster ins Ziel gebracht. Zusätzlich hat er noch drei gegnerische Snowboarder mit den Werten **1, 3** und **3** vor sich liegen. Der Spieler erhält acht Punkte (2 x 4) durch seinen eigenen Snowboarder und sieben Punkte (1+3+3) durch die drei gegnerischen Snowboarder. Der Spieler schließt das Spiel mit 15 Punkten ab.*



*Das Krokodil mit dem Wert **2** auf dem ersten Zielfeld.*

Die gewonnenen gegnerischen Karten des Team-Captains der Krokodile.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

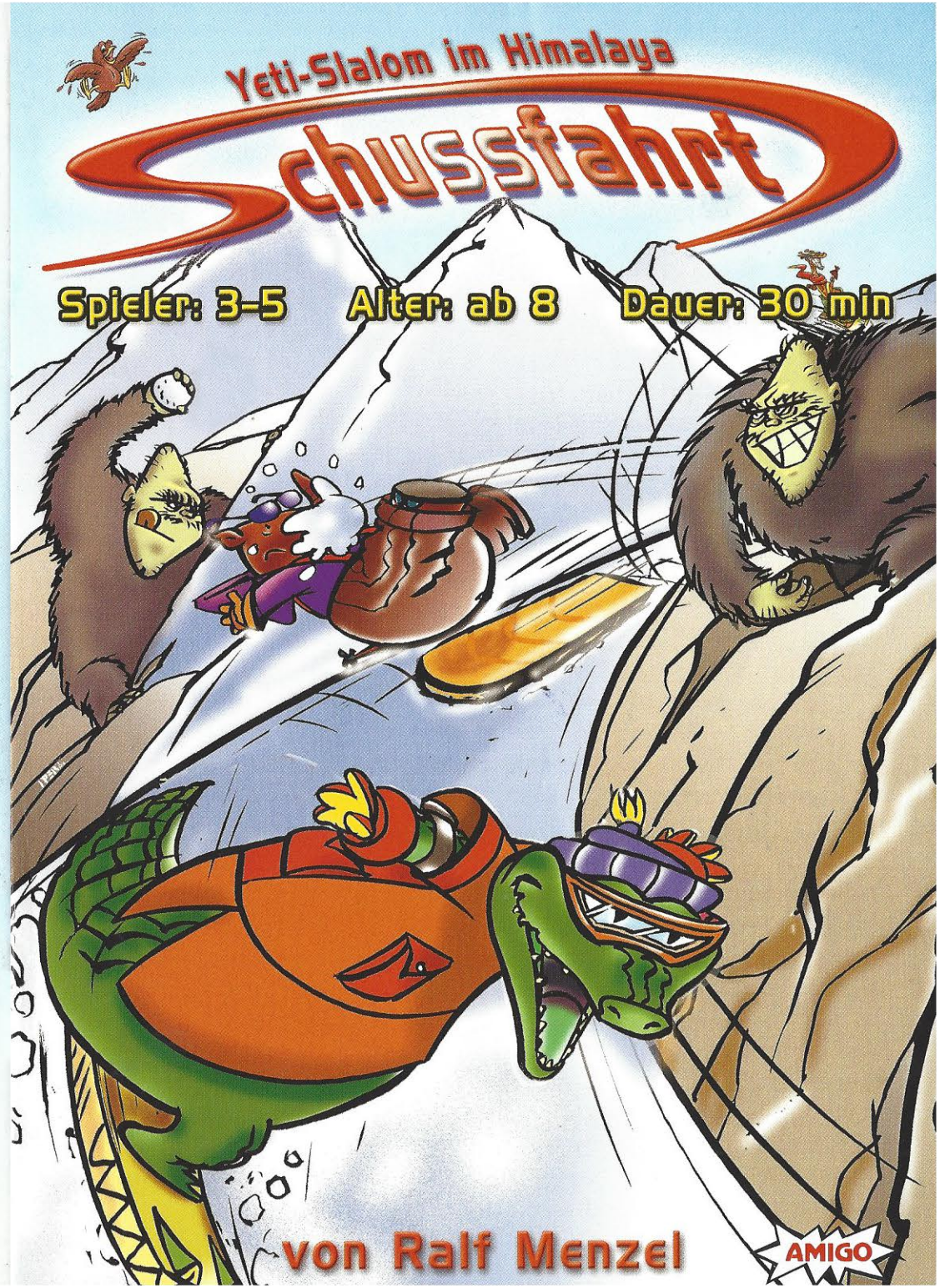
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMI

Version 1.0

Yeti-Slalom im Himalaya

Schussfahrt

Spieler: 3-5 Alter: ab 8 Dauer: 30 min



von Ralf Menzel

AMIGO

INHALT

20 Snowboarder
(5 Teams mit je
4 Snowboardern)

20 Yetikarten
(in Rot und Grün)

1 Würfel

16 Schneeballkarten

1 Spielplan

SPIELIDEE

Einmal im Jahr treffen sich die besten Snowboardteams zum berühmten Himalaya-Grand Prix. Diesmal gehen bis zu fünf Teams an den Start. Die Team-Captains schicken ihre mutigsten Abfahrer auf die Piste. Zusätzlich heuern sie Yetis an, die gegnerische Snowboarder mit großen Schneebällen vom Brett werfen sollen.
Die Spieler sind die Team-Captains. Sie versuchen, die eigenen vier Snowboarder sicher die Piste herunter fahren zu lassen. Gleichzeitig setzen sie die Yetis ein, um die gegnerischen Snowboarder vom Brett zu werfen. Taktisches Geschick und das gewisse Quäntchen Glück verhelfen dem erfolgreichen Team-Captain zum Sieg. Wer die eigenen Snowboarder über die Piste ins Ziel bringt und gegnerische Snowboarder am Zieleinlauf hindert, erhält Punkte. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte besitzt, gewinnt.

Der Spieler, der erfolgreich einen oder mehrere Snowboarder vom Brett geworfen hat, legt die Snowboarder verdeckt vor sich ab. Erbeutete gegnerische Snowboarder bringen dem Spieler am Ende des Spiels Punkte ein (siehe auch Spielende). Die ausgespielten Yetikarten bleiben bis Spielende auf ihren Feldern liegen. Sie dürfen kein zweites Mal einen Snowboarder vom Brett werfen.

Die Schneeballkarten

Hat ein Spieler gewürfelt und ist mit dem Ergebnis nicht zufrieden, kann er eine Schneeballkarte abgeben und den Würfelwurf wiederholen. Dies darf er solange, wie er noch Schneeballkarten besitzt. Abgegebene Schneeballkarten kommen aus dem Spiel.

Wichtig: Bei mehreren Würfelwürfen für denselben Yeti zählt nicht der jeweils letzte Wurf, sondern der jeweils höchste. Das bedeutet: Eine gewürfelte **4** bleibt bestehen, auch wenn die nächsten Würfe niedriger sind.

Verschärfte Variante für ausgebuffte Team-Captains

Anstelle der bereits beschriebenen Würfelregel kann auch die folgende Variante gespielt werden: Würfelt der Team-Captain mehrmals für den selben Yeti, dann zählt jetzt der jeweils letzte Wurf. Die Team-Captains müssen genau würfeln. Es kann nur noch der Snowboarder vom Brett geworfen werden, der auf dem Pistenfeld mit dem gewürfelten Würfelsymbol liegt.

Beispiel: *Der Team-Captain der Biber hat den roten Bowling-Yeti ausgespielt und eine ⚄ gewürfelt. Dies ist ihm zu wenig. Er gibt seine letzte Schneeballkarte ab und würfelt eine ⚄. Dieser Wurf zählt. Er nimmt den gegnerischen Snowboarder, der auf dem roten Würfelsymbol mit der ⚀ liegt. Den Snowboarder, der auf dem Würfelsymbol mit der roten ⚀ liegt, erhält er nicht.*

Sonderregeln: Eingeschränkte Zugmöglichkeit und Aussetzen

Hat einer der Team-Captains keine Snowboarder mehr im Spiel, d.h., seine Snowboarder haben das Ziel erreicht bzw. sie wurden vom Brett geworfen, **dann dürfen die anderen Team-Captains ihre Snowboarder nicht mehr seitwärts bewegen.**

Normalerweise muss ein Team-Captain, wenn er am Zug ist, eine von den drei Aktionen durchführen. Es kann die Situation eintreten, dass ein Team-Captain

- ➔ weder einen Snowboarder auf die Piste schicken kann (er hat keinen eigenen Snowboarder mehr aufgedeckt vor sich liegen),
- ➔ noch einen Snowboarder bewegen kann (er hat keine Snowboarder auf der Piste bzw. es gibt für seine Snowboarder auf der Piste keine freien Nachbarfelder).

Tritt dieser Fall ein, dann ist der Team-Captain **nicht gezwungen eine Yetikarte auszuspielen.** Er darf dann aussetzen.

Auf jedem Yetifeld können zwei gleiche Yetikarten abgelegt werden. Der Yeti schaut dabei in Richtung der Snowboarder, die er vom Brett werfen will. Ob er dabei erfolgreich ist, entscheidet der Würfel.

Snowboarder vom Brett werfen

Nachdem eine Yetikarte auf ihr Yetifeld gelegt wurde, muss der Spieler, der sie ausgespielt hat, würfeln. Vom Brett werfen heißt:

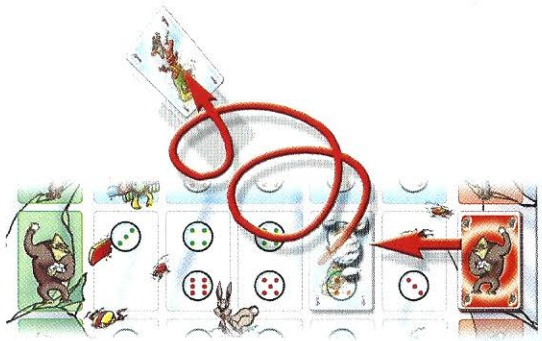
Bei einer gewürfelten 3 oder höher werden alle gegnerischen Snowboarder, die sich auf den Pistenfeldern bis zu der gewürfelten Zahl und in der gleichen Reihe des werfenden Yetis befinden, von der Piste genommen.

Wenn der Yeti vom roten Rand der Piste versucht Snowboarder vom Brett zu werfen, dann gelten die Felder mit den **roten** Würfelsymbolen von drei bis sechs. Wenn der Yeti vom grünen Rand versucht Snowboarder vom Brett zu werfen, dann gelten die Felder mit den **grünen** Würfelsymbolen von drei bis sechs.

Bei einer **1** oder einer **2**, wird kein Snowboarder vom Brett geworfen.

Ein Yeti kann innerhalb einer Reihe auch mehrere gegnerische Snowboarder auf einmal vom Brett werfen.

Eigene Snowboarder bleiben auf den Brettern.



Ein roter Krummarm-Yeti wirft von rechts erfolgreich einen Snowboarder mit einer gewürfelten ⚅ von der Piste.

Der grüne Dreihänder-Yeti, der vom Team-Captain der Krokodile gespielt wurde, wirft von links erfolgreich zwei Snowboarder mit einer gewürfelten ⚅ von der Piste.
Das eigene Krokodil in derselben Reihe bleibt verschont.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Karten werden nach Snowboarder-, Yeti- und Schneeballkarten sortiert.

Es gibt fünf verschiedene Yetis jeweils in den Farben Rot und Grün. Jeder Yeti ist zwei Mal im Spiel. Die 20 Yetikarten werden gemischt. Abhängig von der Spieleranzahl bekommt ein Spieler unterschiedlich viele Yetikarten auf die Hand.

- ➔ Bei **fünf** Personen erhält jeder **vier** Yetikarten.
- ➔ Bei **vier** Personen erhält jeder **fünf** Yetikarten.
- ➔ Bei **drei** Personen erhält jeder **sechs** Yetikarten. Die restlichen zwei Yetikarten werden ungesehen in die Spielschachtel zurückgelegt.

Die Yetis an den Rändern des Spielplans:

Zweihänder-Yeti
Krummarm-Yeti
Dreihänder-Yeti
Bowling-Yeti
Kugelstoßer-Yeti

Tipp: Jeder Spieler sollte die Yetis in der gleichen Reihenfolge auf der Hand sortieren, wie sie auch auf dem Spielplan vorkommen. Also beispielsweise den „Zweihänder-Yeti“ ganz links und den „Kugelstoßer-Yeti“ ganz rechts.

Beispiel für sortierte Yetikarten auf der Hand

Es gibt fünf Snowboardteams:
Biber, Krokodile, Kängurus, Nashörner und Giraffen.

Jedes Team besteht aus vier Snowboardern mit den Werten **1**, **2**, **3** und **4**. Jeder Spieler kann sich ein Snowboardteam aussuchen. Die Snowboarder legt er aufgedeckt vor sich ab.

Das Snowboardteam der Krokodile
Wert der Karte

Bei drei und vier Spielern erhält jeder Spieler zwei Schneeballkarten. Bei fünf Spielern erhält jeder Spieler drei Schneeballkarten. Die Schneeballkarten werden zu den Yetikarten auf die Hand genommen. Die restlichen Schneeballkarten kommen zurück in die Spielschachtel. Der Würfel wird bereit gelegt.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, **muss entweder**

➔ einen seiner Snowboarder auf die Piste **schicken**, oder
➔ einen seiner Snowboarder auf der Piste **bewegen**, oder
➔ einen Yeti ausspielen (bzw. aussetzen, siehe ➔ Sonderregel auf Seite 7).

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ein Snowboarder wird auf die Piste geschickt

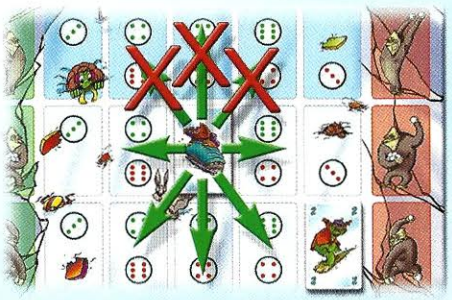
Der Spieler nimmt einen seiner vor ihm liegenden Snowboarder und legt ihn aufgedeckt auf ein **freies** Feld seiner Wahl in die ersten beiden Reihen der Piste (Startreihen). Ein freies Feld ist ein Feld, auf dem kein anderer Snowboarder liegt.

Der Biber wird in die erste Startreihe gelegt.

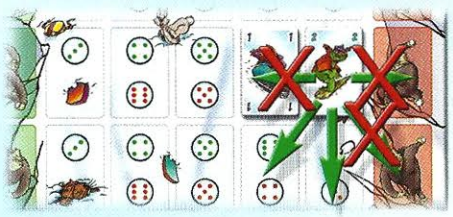
Achtung: Auf den fünf Feldern der ersten Startreihe können die Snowboarder nicht vom Brett geworfen werden, weil weder rechts noch links der Piste ein Yetifeld ist. Erst ab der zweiten Reihe sind rechts und links der Piste Yetifelder, auf denen Yetis abgelegt werden können (siehe auch ➔ Einen Yeti ausspielen).

Ein Snowboarder wird bewegt

Es dürfen nur eigene Snowboarder bewegt werden. Der Spieler bewegt einen Snowboarder auf dem Spielplan seitwärts, gerade vorwärts oder schräg vorwärts auf ein **freies Nachbarfeld** (Siehe auch dazu ➔ Sonderregel auf Seite 7). Die Snowboarder dürfen weder zurückgezogen werden noch die Piste seitwärts verlassen.



Das Nashorn darf seitwärts, gerade und schräg vorwärts gezogen werden.



Das Krokodil wird durch das Nashorn und den Pistenrand in seiner Bewegung eingeschränkt.

Zieleinlauf

Befindet sich ein Snowboarder in der letzten Reihe der Piste und wird vorwärtsbewegt, dann hat der Snowboarder das Ziel erreicht. Der erste Snowboarder im Ziel wird auf das erste Zielfeld gelegt. Die nachfolgenden Snowboarder werden der Reihenfolge nach auf das zweite, dritte und vierte Zielfeld gelegt, dort bleiben sie bis zum Spielende liegen.

Das Krokodil wird von der letzten Reihe auf das zweite Zielfeld gelegt.

Snowboarder, die das Ziel erreichen, nachdem die Plätze 1-4 belegt sind, legt der entsprechende Team-Captain verdeckt vor sich ab, getrennt von den Snowboardern, die noch nicht auf der Piste waren.
Snowboarder, die das Ziel erreicht haben, bringen dem Spieler Punkte ein (siehe auch ➔ Spielende).

Einen Yeti ausspielen

Ein Spieler, der keinen Snowboarder auf die Piste schicken oder auf der Piste bewegen möchte, **muss** eine Yetikarte ausspielen (Ausnahme siehe ➔ Sonderregel für Aussetzen auf Seite 7). Die Yetikarte wird aufgedeckt auf das entsprechende Yetifeld gelegt.

Mit den Yetis können fremde Snowboarder vom Brett geworfen werden. Es gibt fünf verschiedene Yetis. Jeder Yeti steht am Rande der Piste und überwacht eine Reihe. Ein Yeti schaut und wirft Schneebälle entweder nach rechts (grüne Karte) oder nach links (rote Karte). Damit ist jeder Yeti einem bestimmten Yetifeld am roten bzw. grünen Rand der Piste zugeordnet.

Der rote Krummarm-Yeti, der nach links schaut und wirft, kann nur auf das entsprechende Feld der roten Reihe abgelegt werden.

Der rote Krummarm-Yeti deckt die vier Felder mit den roten Würfelsymbolen ab.