

Gerhard Junker



Blocky Mountains

Die Felsenrutsche · Erweiterung

für 1–7 Abenteurer
ab 10 Jahren



Darum geht's diesmal

In den „Blocky Mountains“ warten besonders abenteuerliche Wege auf euch. Wer ist geschickt und wagemutig genug und bezwingt die „Felsenrutsche“? Beim Szenario „Großer Held“ stellt sich ein Abenteurer auf Solopfad allen Herausforderungen und kann zur Legende der „Blocky Mountains“ werden. Viel Vergnügen!

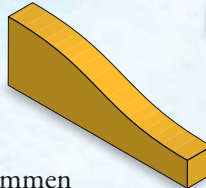
Spielmaterial der Erweiterung

- 15 Routenkarten (4 Karten Route **A**, 5 Karten Route **B**, 6 Karten Route **C**)
- 1 Felsenrutsche (großer gelber Block)



Spielvorbereitung

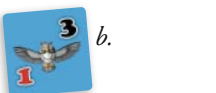
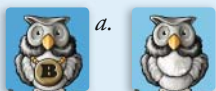
- Das Spielmaterial des Grundspiels zusammen mit der **Felsenrutsche** bereitlegen und das Abenteuer vorbereiten.
- Die **15 Routenkarten** dieser Erweiterung nach **A**, **B** und **C** sortieren, jeweils verdeckt mischen und als Stapel unterhalb des Routenplans anlegen.



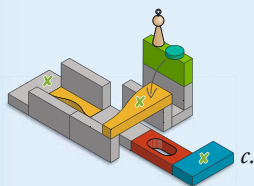
Spielablauf

Bei den **Routenkarten mit Nummern** (von „01“ bis „12“) ist der Spielablauf wie beim Grundspiel. Eine Besonderheit dieser Erweiterung sind die **Routenkarten mit Bonus** (jeweils eine Karte bei Route **A**, **B** und **C**). Deckt der Spieler am Zug eine solche Karte auf, wird diese – beim Spiel gegeneinander – von allen Abenteurern gespielt. Generell zu beachten sind die „Regeln für Abenteurer“, ergänzt um „Teamwork!“ (siehe S. 3).

Bei einer **Routenkarte mit Bonus** muss der Spieler am Zug zunächst entscheiden, ob er auf dem Routenplan vorziehen (→ **i.**) **oder** den Bonus bekommen (→ **ii.**) möchte:



Das **Buchstaben-Kärtchen** gilt für alle Spieler.



Beachte: Wenn der Tummelplatz (zeitweise) mal leer sein sollte, gibt es keinen Bonus.

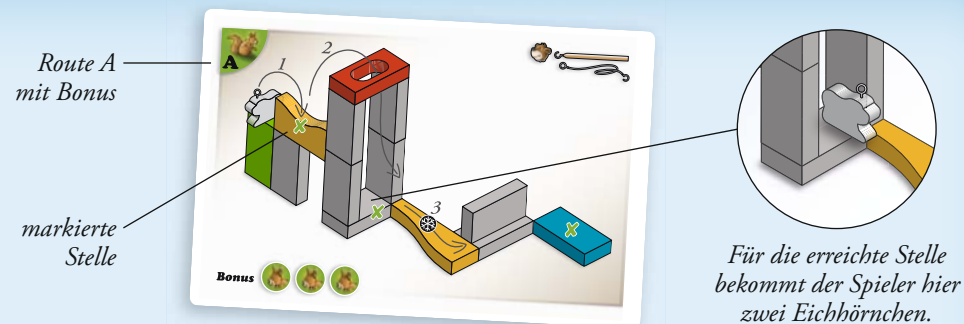
i. Er versucht den **Zielblock** zu erreichen und hat dafür ggf. weitere Versuche (mithilfe seiner Eichhörnchen). Meistert er die Route, darf er bei dieser Routenkarte nur das entsprechende **Buchstaben-Kärtchen (A, B oder C)** umdrehen (→ a.) und den oberen Wert mit seinem Routenmarker vorziehen. Sollte er scheitern, zieht er den unteren Wert zurück. Das Buchstaben-Kärtchen bleibt umgedreht liegen (→ b.) und gilt für **alle Spieler**, die sich ebenfalls für **i.** entscheiden.

ii. Dafür hat er nur **1 Versuch** (vergleichbar mit der Steigerung beim Grundspiel). Für **jede** unterwegs erreichte Stelle (→ mit „X“ markiert) bekommt er als Bonus **+1** 🍌, wenn er die Route meistert. Der **Zielblock** (→ c.) muss nicht unbedingt erreicht werden, d. h. er darf den bis dahin fehlerfreien Versuch auch **vorzeitig** abbrechen und bekommt dann nur den Bonus für die erreichte(n) Stelle(n). Wenn er scheitert, bekommt er keinen Bonus.

Alle Spieler können zwischen beiden Möglichkeiten **frei** entscheiden – unabhängig davon, welcher Spieler innerhalb der Runde die Karte aufgedeckt hat. Deckt bspw. Spieler Orange eine **Routenkarte mit Bonus** auf, kommen noch entsprechend der Zugreihenfolge die anderen Spieler an die Reihe (Violett, Weiß usw.). Nachdem alle Spieler bei dieser Route am Zug waren kommt die Karte aus dem Spiel. Das Buchstaben-Kärtchen ggf. wieder umdrehen. Der Spieler, der die **Routenkarte mit Bonus** aufgedeckt hat, ist dann erneut am Zug und deckt die nächste Routenkarte von einem Stapel seiner Wahl auf.

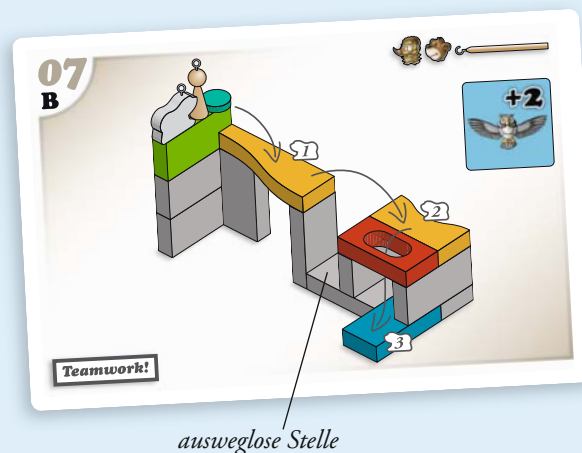
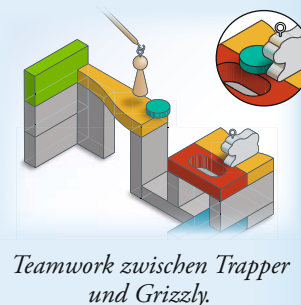
Spielende

Das Spiel endet wie das Grundspiel. Dabei ist zu beachten, dass die Routenkarten-Stapel schneller aufgebraucht sein können.



So geht's · Teamwork!

Bei den Routen „07“, „09“ und „11“ ist perfektes Zusammenspiel wichtig. Dazu den Grizzly auf den markierten Blöcken (→ 1 / 2 / 3) mit dem Stab so platzieren, dass er den Proviant „auffängt“ bzw. abprallen lässt, damit dieser nicht vom Weg herunterfällt. Zwischen Trapper und Grizzly darf man dabei beliebig oft wechseln und diese auf den markierten Blöcken abstellen oder versetzen.



Die Routenkarten · mit Nummern und mit Bonus

Route **A** (mittel) → 01; 02; 03; **A-Bonus**
 Route **B** (schwer) → 04; 05; 06; 07 –Teamwork!*; **B-Bonus***
 Route **C** (sehr schwer) → 08; 09 –Teamwork!*; 10; 11 –Teamwork!*; 12; **C-Bonus**

■ **Hinweis:** Die Routen mit Sternchen (*) haben eine ausweglose Stelle (siehe Spielregel des Grundspiels).

Team-Variante · Regelanpassungen

- Für eine gemeisterte Route dürft ihr bei dieser Erweiterung euren Routenmarker um **1 oder 2 Felder** auf dem Team-Routenplan vorziehen.
- Bei den **Routenkarten mit Bonus** muss sich das Team zunächst entscheiden, ob ihr auf dem Routenplan vorziehen (→ *1 oder 2 Felder*) oder den Bonus bekommen möchtet – wie bei **i** und **ii** (siehe S. 2). Für den Bonus habt ihr ebenfalls nur **1 Versuch**.
- Das Team muss die **Zwischenziele** genau erreichen, um Eichhörnchen zu bekommen.

Tipp: Natürlich sollte das Team für eine gemeisterte Route möglichst weit, also 2 Felder vorziehen. Manchmal kann es aber auch sinnvoll sein nur 1 Feld weit zu ziehen, um dem Fuchs auszuweichen, oder um ein bestimmtes Feld zu erreichen (z. B. ein Zwischenziel).

Beim „**Teamwork!**“ dürfen 2 Teammitglieder mit **1 Stab** abwechselnd die beiden Spielfiguren bewegen. Missglückt der Versuch eines Teammitglieds, können sich auch andere Teammitglieder bei weiteren Versuchen von euren Eichhörnchen helfen lassen.

„Großer Held“ · Szenario

Die nummerierten Routenkarten sortieren und als offenen Stapel bereitlegen; die „**01**“ liegt dabei immer oben. Die Routenkarten mit Bonus einsortieren: **A**-Bonus nach der „**03**“, **B**-Bonus nach der „**06**“ und **C**-Bonus nach der „**10**“. Du startest in das Szenario mit **14 Eichhörnchen**. Für die **Routenkarten mit Bonus** hast du jeweils nur **1 Versuch** – wie bei **ii** (siehe S. 2). Scheiterst du, gibt es keinen Bonus; du darfst das Abenteuer aber mit der nächsten Routenkarte fortsetzen. Wenn du eine Route gemeistert hast, kommt aufsteigend die nächste Nummer bzw. Karte. Schaffst du alle Herausforderungen und mit wie vielen Eichhörnchen erreichst du das Ende des Szenarios?

■ **Hinweis:** Wie beim Solo-Training des Grundspiels sind maximal 24 Eichhörnchen erreichbar.



© 2014 Juhu-Spiele
Gerhard Junker
Kahlharz 2
D-73660 Urbach
GERMANY

www.juhu-spiele.de

Alle Rechte vorbehalten.



Autor, Grafik & Layout: Gerhard Junker
Illustration: Klemens Franz
3D-Logo „Blocky Mountains“: Andreas Resch



ACHTUNG! Für Kinder
unter drei Jahren nicht geeignet,
da verschluckbare Kleinteile.

Farb- und Inhaltsänderungen
vorbehalten.



MADE IN GERMANY

Diese Erweiterung ist nur zusammen
mit „Blocky Mountains“ spielbar.